

ANAIS DA III JORNADA DE ESTUDOS SOBRE ROMANCES GRÁFICOS

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA, 24, 25 E 26 DE SETEMBRO DE 2012

GRUPO DE ESTUDOS EM LITERATURA BRASILEIRA CONTEMPORÂNEA

Organização: Gabriel Estides Delgado e Ludimila Moreira Menezes

*ANTI-URBANISMO QUEER EM FUN HOME: UMA TRAGICOMÉDIA EM FAMÍLIA,
DE ALISON BECHDEL*

Adelaide Calhman de Miranda (UnB), p. 3

JONAH HEX: UM COWBOY AMERICANO TIPICAMENTE ITALIANO

Alex Vidigal Rodrigues de Sousa (UnB), p. 15

*GRAFIC NOVELS NA ESCOLA: O QUE PROPÕEM OS SUPLEMENTOS DE
LEITURA?*

Angela Enz Teixeira (UEM), p. 30

O GROTESCO E A MONSTRUOSIDADE FEMININA EM Y: O ÚLTIMO HOMEM

Anne Caroline Quiangala (UnB), p. 65

*DESENHOS DO ISOLAMENTO: PERSONAGENS DE JIMMY CORRIGAN, DE CHRIS
WARE*

Breno Couto Kümmel (UnB), p. 96

*TRADUÇÃO E FORMAÇÃO DO MERCADO EDITORIAL DOS QUADRINHOS NO
BRASIL*

Dennys da Silva Reis (UnB), p. 126

A POÉTICA DA IMAGEM COMO O ATRATIVO DE HQs

Eliane Dourado (UnB), p. 137

*HERÓIS EM AÇÃO: PALAVRA, NARRATIVA E HEROICIDADE NA LONGA VIAGEM
ENTRE O PASSADO E O PRESENTE*

Juliano de Almeida Pirajá (UEG), p. 151

*A DIFÍCIL REPRESENTAÇÃO DA EQUIVOCIDADE FEMININA EM
O HOMEM QUE RI: DA NARRATIVA HUGOANA AOS ROMANCES GRÁFICOS DA
CONTEMPORANEIDADE*

Junia Barreto (UnB), p. 164

*LIBERAÇÃO SEXUAL: A JUVENTUDE DA CONTRACULTURA VISTA A PARTIR DA
AUTOBIOGRAFIA DE ROBERT CRUMB, MINHA VIDA*

Larissa Silva Nascimento (UEG), p. 202

*NARRATIVAS CONTEMPORÂNEAS: DAS ARTES “À MARGEM”: SOBRE
ENCRUZILHADA E OUTRAS “ARTES PERIFÉRICAS”*

Maria Clara da Silva Ramos Carneiro (UFRJ), p. 232

*OS CEGOS, OS MORTOS, OS BÁRBAROS: PROGNÓSTICOS DO PRESENTE EM OS
MORTOS-VIVOS E ENSAIO SOBRE A CEGUEIRA*

Pedro Galas (UnB), p. 257

E-COMICS: LINGUAGENS, ESTRATÉGIAS E PROSPECTIVAS

Raimundo Clemente Lima Neto (UnB), p. 286

*CAPUCHINHO VERMELHO, DE CHARLES PERRAULT, E MÔNICA: A DE
VESTIDINHO VERMELHO, DE MAURICIO DE SOUSA: DOIS ESTILOS, DUAS
LINGUAGENS E A EXPRESSÃO CONTEMPORÂNEA DO CONTO DE FADAS*

Rita de Cássia Silva Dionísio (UNIMONTES), p. 310

*OS HOMENS DA AREIA DE E.T.A. HOFFMANN E DE NEIL GAIMAN E O CONCEITO
DE ESTRANHO*

Sílvia Herkenhoff Carijó (UFF), p. 322

A LIGA EXTRAORDINÁRIA, A FANFICTION DE ALAN MOORE E KEVIN O’NEILL.

Vinicius da Silva Rodrigues (UFRGS), p. 335

ANTI-URBANISMO QUEER EM *FUN HOME*: UMA TRAGICOMÉDIA EM FAMÍLIA, DE ALISON BECHDEL

*Adelaide Calhman de Miranda*¹

RESUMO: O romance gráfico *Fun Home: uma tragicomédia em família*, de Alison Bechdel, recebeu inúmeros prêmios e ampla consagração pela mídia. A narrativa alinha-se a uma nova vertente da teoria crítica contemporânea, o anti-urbanismo queer. Este artigo analisa a representação dos espaços e da diversidade sexual no romance, principalmente do ponto de vista de uma crítica à “metronormatividade”, na linha desenvolvida por Scott Herring em seu livro *Queer Anti-Urbanism*. A “metronormatividade”, conceito de Judith Halberstam, corresponde aos ideais de comportamento, relações pessoais e padrões estéticos de acordo com os quais homossexuais cosmopolitas devem viver. Quem não se conforma com essas regras pode ser vítima de novas exclusões sediadas no espaço urbano, o que desconstrói o mito da tolerância encontrada nas cidades. O romance de Bechdel esboça uma crítica à metronormatividade que sustenta o preconceito, o que ilustra a arbitrariedade da constituição identitária dos sujeitos cosmopolitas. Assim, o componente queer da narrativa demonstra a importância do contexto social para a vivência da diversidade sexual, desnaturalizando a construção da identidade queer.

Palavras-chave: Teoria queer, romance gráfico, Alison Bechdel.

O primeiro romance gráfico da quadrinista Alison Bechdel, de 2006, é uma narrativa autobiográfica, na qual ela conta a história do aparente suicídio de seu pai quatro meses após ela revelar à família a sua homossexualidade. O romance mistura trechos dos diários da protagonista, cartas da família, livros grifados do pai e, principalmente, recordações da infância, adolescência e juventude junto ao pai. As lembranças de afetos, influências e identificações tecem um paralelo entre a homossexualidade aberta de Alison e a enrustida de Bruce.

Enquanto Alison sai da pequena cidade agrícola no interior da Pennsylvania para viver a liberdade permitida pela cidade grande de Nova York, Bruce permanece no mesmo local e no casamento heterossexual. A protagonista atribui o suposto suicídio do pai à sua permanência na cidade pequena, que ela considera conservadora, preconceituosa e hostil. Em contraponto, a metrópole de Nova York é representada, a princípio, como centro liberal e inclusivo, o único destino possível para jovens homossexuais, como Alison.

¹ Adelaide Calhman de Miranda é doutoranda em Literatura e Práticas Sociais pela Universidade de Brasília. E-mail: adelaidcalhman@gmail.com.

Este trabalho tem como objetivo analisar a representação do espaço urbano em sua relação com a diversidade sexual no romance de Bechdel, com destaque à crítica da “metronormatividade”. A pesquisa desenvolve e discute alguns dos argumentos desenvolvidos por Scott Herring em seu livro *Another Country: Queer Anti-Urbanism*. A concepção da metrópole como local de libertação e tolerância das minorias sexuais é desconstruída para permitir a visualização da ideologia “metronormativa”, que impõe suas regras de exclusão. *Fun home* expõe a sua própria metronormatividade e compõe uma estética ruralizada, que subverte e relativiza a idealização da cidade.

1 – Anti-urbanismo e a metronormatividade

O “urbano” não é um conceito claro e portanto deve ser questionado, pois a pesquisa em dicionários e bibliografias especializadas revelou que o critério numérico não é o suficiente para definir o urbano. (Herring, 2010, Kindle Location 300). O número de habitantes mostrou-se arbitrário e dinâmico demais, e a densidade populacional não foi considerada uma noção consistente. Assim, percebe-se um movimento de aproximação de significados que, de acordo com Herring, no lugar de descrever o urbano, acaba por prescrevê-lo. De fato, o *urbano* é construído conceitualmente sempre em oposição ao seu “oposto maligno”, nas palavras de Herring, o *rural*. O autor defende que, no contexto dos Estados Unidos, outros parâmetros no lugar dos numéricos governam a divisão binária empírica entre o que qualifica como urbano e o que é considerado rural.

Entretanto, vale lembrar que o surgimento das cidades modernas de fato possibilitou novos estilos de vida, o que favoreceu o estabelecimento de comunidades gays e lésbicas e de outras minorias políticas. No século XIX, o célebre texto de George Simmel, “A metrópole e a vida mental”, já caracterizava os espaços urbanos pela maior liberdade em relação ao campo. Nesse sentido, a diminuição de controle social é especialmente interessante para a população lgbttt.²

Por esse motivo, autores como Michael Harrison, Jon Binnie, David Bell e outros desenvolveram o conceito de espaço *queer*. Segundo Harrison, por exemplo, “a cidade

² A sigla lgbttt corresponde ao conjunto de pessoas que se identificam como lésbicas, gays, bissexuais, travestis, transexuais ou transgêneros.

permite que os homossexuais sejam anônimos, mas visíveis. Essa combinação torna a identificação de um ao outro mais fácil, para encontros românticos, enquanto também permitindo a anonimidade e a liberdade para entender a própria identidade.” (Harrison, 2009, p. 3).³ Ou seja, não se pode ignorar as vantagens que a metrópole apresenta para os sujeitos que rompem com as normas sociais, como a heteronormatividade. Já o conceito de espaço *queer* de Judith Halberstam diz respeito não somente às práticas de construir lugares para sujeitos lgbttt, mas também à teorização *queer* desses espaços, em face de sua ausência em boa parte da geografia pós-moderna. (Halberstam, 2005, p. 6).

A limitação dessa liberdade ocorre quando os estilos de vida sedimentam regras de convivência nos espaços urbanos. As novas exclusões que resultam dessas normas geram críticas de uma corrente teórica contemporânea designada como anti-urbanista. (Herring, 2010, Kindle Locations 368-369). Porém o significado social de anti-urbanismo foi modificado ao longo do tempo e da história da cidade. Surgiu inicialmente como um movimento conservador e moralista contra a cidade e sua liberdade vulgar e corrupta. Contemporaneamente, há uma reação contra a tendência de *gentrification* encontrada em muitas metrópoles, responsável pela elitização dos centros e a subsequente expulsão das populações de baixa renda para as periferias distantes.

Sobre o processo de *gentrification* dos habitantes homossexuais, Lisa Duggan critica a “homonormatividade”, centrada no homem gay branco de classe média. A teórica responsabiliza essa tendência pela associação da população homossexual ao consumo global, à assimilação política e às ideias neoliberais do capitalismo do mercado livre. (Duggan, 2003, pp. 50-65 *apud* Herring, 2010, Kindle Locations 3723-3724). Nesse mesmo sentido crítico, Leo Marx defende um modo inclusivo das diferenças, já que a cidade é apenas umas das transformações da sociedade moderna e não o paradigma de tudo que é moderno. (Marx, 1984, p. 165 *apud* Herring, 2010, Kindle Locations 3725-3727). Portanto, convém diferenciar anti-urbanismo reacionário e anti-urbanismo crítico.

Por sua vez, Herring chama atenção para o potencial de ruptura da estética rural com o urbanismo normatizante. O rural na cultura visual e impressa, na performance e na

³ No original: “... the city allows gays to be anonymous, but also to be visible. This combination makes identification of one another easier, for romantic encounters, for example, while also providing the anonymity and freedom to begin to understand one’s own identity.” Tradução minha.

moda, constitui local privilegiado de crítica *queer* a formas de urbanização compulsórias. (Herring, 2010, Kindle Locations 414-145). O autor cita algumas dessas obras artísticas e literárias que tematizam os espaços rurais enquanto descentralizam a diversidade sexual. Entre elas, Herring menciona o romance *Fun Home*, de Alison Bechdel. Nessas obras, o não-metropolitano é retratado como espaço de vitalidade sexual, contrariando os estereótipos que o caracterizam como hostil, pobre cultural e economicamente, fundamentalista religioso, racista e conservador. A adoção de uma estilística própria subverte a estética urbana, desconstruindo a cidade como local ímpar para a comunidade lgbttt e a rota migratória para a metrópole como única escapatória do isolamento e exclusão dos espaços rurais.

Se os estereótipos podem ser utilizados para fins inesperados, Herring questiona: e se a terminologia pejorativa virasse contra si mesma e desafiasse os sistemas representacionais que subscrevem a urbanização da vida moderna para a população homossexual. Vale lembrar que a teoria e a política *queer* surgiram justamente dessa apropriação inesperada da palavra, originalmente empregada para se referir a gays, lésbicas, travestis e transgêneros de modo negativo e, portanto, ressignificada. (Louro, 2004, p. 7). Descolada de seu significado hierarquizado, *queer* rompe com as classificações sexuais, desconstruindo a hegemonia do heterossexismo. A teoria *queer* mostra as identidades como desessencializadas, relacionais, fluidas e em constante transformação, na tentativa de abranger a multiplicidade da experiência humana. (Ibid., p. 8).

Herring propõe assim um anti-urbanismo criticamente *queer*, a uma clara alusão ao texto de Judith Butler, “Critically *queer*.” Nele, Butler se defende das críticas à teoria *queer*, alertando para o risco de sedimentar o sujeito *queer* de modo a recair em hierarquizações. Outra preocupação de Butler diz respeito à atenção às dificuldades concretas de comunidades, que em alguns momentos precisam de alianças identitárias para negociar seus direitos. Assim, *queer* precisa ser uma palavra sempre aberta a novas práticas e sujeitos, mas fundada em experiências reais. (Butler, 1998, p. 169)

O anti-urbanismo *queer* proposto por Herring deve então negociar as formas urbanas que caracterizam o imaginário lgbttt, no qual a cidade é representada como símbolo de tolerância e comunidade. Esse imaginário descreve o rural como o local da ausência de

sujeitos que fogem aos padrões hegemônicos da sexualidade humana e o lugar das perseguições às diferenças. Em especial, a corrente teórica sugere a análise de obras em que o urbano e o rural não são espaços geográficos simplesmente, mas espaços sociais que abrigam as relações humanas, para além da contagem populacional.

Outra característica da teoria *queer* adotada por esta corrente teórica é a ruptura com os binarismos que hierarquizam as subjetividades. Um par binário sempre pressupõe uma relação hierárquica, na qual um elemento é o dominante e valorizado enquanto o outro é dominado e diminuído. Para fugir à opressão resultante dessas hierarquizações, deve-se romper com os binarismos masculino/feminino, heterossexual/homossexual, urbano/rural, entre outros. (Jagose, 1996, p. 77).

De acordo com Herring, o par binário urbano/rural consiste em posições geográficas performativas, cartografias de fantasias sociais, mais psíquicas, estilísticas e relacionais que identificáveis geograficamente dentro ou fora de qualquer metrópole americana. Assim, o anti-urbanismo *queer* tem como objetivo desfazer essa hierarquia, mostrar que os jogos de linguagem do urbanismo homossexual podem estar em qualquer local, e o anti-urbanismo pode desestabilizar urbanidades seja em áreas urbanas ou rurais.

A importância dessa desestabilização encontra-se na violência associada à “metronormatividade”. A origem da opressão surge, contraditoriamente, a partir da libertação que representou a cidade para aqueles que não se identificavam com os padrões hegemônicos da sexualidade humana. Halberstam explica que a imigração para a metrópole significou historicamente o encontro de um local de tolerância após o sofrimento com a perseguição e o segredo em áreas rurais. Assim, a cidade seria o único local suportável, para onde homossexuais devem migrar e assimilar. (Halberstam, 2005, pp. 36-37).

A metronormatividade é definida por seis eixos, com a ressalva de que essas características variam conforme o lugar e o tempo. (Herring, 2010, Kindle Location 496). O vértice narrativo conta a história da imigração para a cidade. Os eixos racial e sócio-econômico estabelecem exclusões, privilegiando o sujeito branco de classe média. O temporal caracteriza a cidade como progressista, à frente de seu tempo. Os vértices epistemológico e estético pretendem usar argumentos intelectuais para justificar a superioridade da cultura urbana. Juntos, os seis eixos da metronormatividade ajudam a

sustentar e normatizar a geografia idealizadora do urbanismo gay e lésbico pós-Stonewall. Esse urbanismo colabora com a mercantilização, corporização e despolitização das culturas homossexuais em muitos lugares.

Para fugir da perseguição das áreas rurais, as pessoas que não se identificam com padrões hegemônicos da sexualidade devem se submeter a novas violências que resultam da metronormatividade. Como diz Pierre Bourdieu em *Distinção*, “a intolerância estética exerce violências terríveis”. (Bourdieu, 2011, p. 57). A imposição de um gosto por uma determinada classe social visa estabelecer o monopólio da legitimidade artística, que ocorre quando sua estilística é representada como natural, legítima, suprahistórica e superior. (Ibid., pp. 56-58). O corpo é uma das formas de materialização hegemônica do gosto da classe, que se manifesta de diversas formas. A violência simbólica, designada por Pierre Bourdieu como a introjeção do preconceito, atua diretamente sobre os corpos. (Bourdieu, 1999, pp. 45-55).

Importante salientar que no caso da população lgbttt, essa estilística foi considerada uma estratégia subversiva para lidar com danos psicológicos e fisiológicos provocados pela heteronormatividade. No entanto, funciona também internamente para intimidar, normatizar e enquadrar o sujeito *queer* em formações de *habitus*. O conceito de Bourdieu pode ser compreendido como o conjunto de posições produtivas no espaço social que estabelece uma ligação entre determinados sujeitos. Refere-se tanto ao princípio gerador de práticas quanto à classificação das práticas em si. (Bourdieu, 2011, p. 162).

No entanto, o espaço de estilos de vida é um inquieto campo de lutas que se caracteriza pelas lutas entre agentes pela representação de sua posição no mundo social e do mundo social. (Bourdieu, 2011, p. 233). Isso significa que a estilística normativa há muito inspira subversões. Uma das principais é a estilística rural que pode ser usada para desarmar a função normatizante do *habitus* metronormativo, conforme Herring.

A crítica à “metronormatividade” presente no romance de Bechdel contribui para a desestabilização da fantasia da metrópole como epicentro das comunidades lgbttt. De modo análogo, a desnaturalização da identidade *queer* desconstrói o binarismo que hierarquiza as relações, que essencializa as identidades, e que sustenta a heterossexualidade compulsória, nos termos de Judith Butler.

2 – *Fun Home* e o anti-urbanismo

Embora *Fun Home* seja o primeiro romance de Bechdel, em sua tira quinzenal *Dykes to watch out for*, a autora já tecia críticas à urbanidade lésbica com a qual convivia na cidade de Nova York. No entanto, nas tiras prevalecem o humor e a ironia sutil, enquanto o tom do romance é mais dramático, devido ao seu caráter autobiográfico. Em *Fun Home*, Bechdel narra os eventos relacionados à morte de seu pai, atropelado por um caminhão. Uma série de elementos e pistas levanta a suspeita de que o acidente tenha sido de fato um suicídio. Paralelamente, Bechdel desconfia que a opressão à homossexualidade enrustida do pai seja responsável pela morte prematura aos 46 anos. Ela acredita que a vida de Bruce poderia ter sido diferente se ele tivesse saído da pequena cidade no interior.

Inicialmente, o romance incorpora a maioria dos argumentos da metronormatividade. Um desses conceitos diz respeito à mitologia da rodovia interestadual 80, a I-80, que liga Nova York a San Francisco, e que seria supostamente uma rota de fuga para homossexuais oprimidos em todo o interior dos Estados Unidos. Os mapas da região de Beech Creek ilustram as montanhas de Allegheny e a construção da I-80, que é localizada próxima à cidade. A sua descrição da rodovia confirma a mitologia: “Haviam acabado de dinamitar um caminho para a interestadual 80. No caminho da Rua Christopher para o Castro, ela passava a apenas 6 quilômetros de casa – ainda que do outro lado da montanha Bald Eagle” (FH, p. 132-133).⁴

Essa infraestrutura *queer*, na opinião de Herring, participa da formação da superestrutura estilística da metronormatividade, devido à mitologia da imigração para a cidade grande como meio de sobrevivência de sujeitos homossexuais. (Herring, 2010, Kindle Locations 3148-3150). A iconografia metronormativa faz parte de uma mitologia maior sobre conexões viárias e aquáticas entre pessoas lgbttt.

Um dos pontos importantes é a Stonewall Inn, no número 53 da Christopher Street, que sediou o movimento de Stonewall. As paradas gays eram inicialmente chamadas de “Christopher Street Liberation Day March”, e idealizavam não somente a revolução mas

⁴ As citações do romance *Fun Home* serão indicadas pela sigla FH e o número da página correspondente. No original: “Interstate 80 had just been blasted through the ridge beyond ours. On its way from Christopher Street through the Castro, it passed only four miles from our house – albeit on the other side of bald eagle mountain.” Tradução minha.

também a avenida. A antropóloga Anna Lowenhaupt Tsing observa que há uma ironia nas imagens de rodovias, já que elas facilitam o movimento mas limitam o caminho. (Tsing, 2005, 6, *apud* Herring, 2010, Kindle Locations 3305).

Outros mapas chamam atenção repetidamente para a pouca extensão de terra que define a vida de Bruce, delimitada pelo círculo de um compasso. (FH, p. 36-37 e 146-147). Além disso, a protagonista questiona a permanência da mãe e do pai na região rural. Em outra ilustração, a narradora desdenha da linguagem interiorana de Bruce. Alison, por sua vez, sofreu um processo de correção de sotaque na universidade, e entende que isso a liga a um *habitus* linguístico *queer*. (FH, p. 150-151).

Há uma percepção, portanto, da aculturação pelo qual passou, ao contrário do pai. Por um lado, Bruce demonstra se ligar a valores metronormativos como alta cultura, literatura e a decoração sofisticada e revitalização da mansão histórica em que vive. Por outro, seu *habitus* linguístico é típico da área rural. Assim, ao reler seus diários e lembrar de fatos de sua história familiar, Alison começa a compreender que Bruce não se encaixava no protótipo do gay metronormativo que ela imaginava. Há uma diferença entre o que ela entende por identidade homossexual e a pessoa que ela começa a ver por meio da releitura da vida do pai.

O tom contraditório permanece no romance até quase o final; os argumentos da metronormatividade são desfiados juntamente com a visão de sua incoerência com a história de Bruce. Alison acaba por esboçar uma crítica a alguns aspectos do urbanismo gay, inclusive da mitologia da I-80. Um dos mapas ilustra sua preocupação com a perda das características da região de Beech Creek: “E, ao avançar rumo a Nova York pela rota 80, a velocidade e o calçamento não apagavam apenas os nomes das coisas, mas os contornos íntimos e particulares da própria paisagem.” (FH, p. 150).⁵

A confusão que Alison faz entre a vivência da sua homossexualidade com a de seu pai também tem uma origem psicanalítica, na forma de uma incorporação melancólica, um conceito Freudiano onde o sujeito interioriza o objeto perdido na antítese do processo de luto. Herring baseia-se também no artigo de Butler sobre gênero e melancolia, *The Psychic*

⁵ No original: “And hurling toward New York City on Route 80, speed and pavement erased not only the names of things, but the particular, intimate, contours of the landscape itself.” Tradução minha.

Life of Power: Theories in Subjection, onde a autora relaciona a melancolia com a identidade homossexual. (Herring, 2010, Kindle Locations 3457-3464).

Portanto, em *Fun Home*, a percepção de Alison de que a história, a identidade e a vivência sexual da Bruce diferem das suas corresponde à perda do objeto interiorizado característico da melancolia. Quando ela reconhece os limites da sua compreensão e abre mão da sua versão da história, Alison inicia seu verdadeiro processo de luto. No final do romance, a narradora se dá conta da complexidade da perda e começa a perceber que Bruce não se encaixa em qualquer padrão de fuga para a metrópole ou de uma identidade gay metronormativa. Mas o próprio Bruce ajuda a desconstruir essa mitologia, na carta que escreve a Alison pouco antes de morrer: “Sabia que eu nunca tinha estado em Nova York até os vinte anos. Mesmo assim, não foi uma novidade tão grande. Não havia muitas coisas na cidade que eu não tinha visto em Beech Creek.” (FH, p. 218).⁶

Alison reconhece que tenta ligar a perda pessoal a uma outra narrativa, mais coerente, e desvincula assim a história do pai da mitologia da fuga libertadora do rural para o urbano. A narrativa em questão também se refere à homofobia e à perseguição de gays nas áreas rurais:

Ou talvez eu esteja tentando interpretar minha absurda perda pessoal relacionando-a, ainda que de forma póstuma, a uma narrativa mais coerente. Uma narrativa de injustiça, de humilhação sexual e de medo, de vidas consideradas supérfluas. O que não deixa de ser um expediente emocional – invocá-lo como vítima fatal da homofobia. (FH, p. 202).⁷

Até que Alison finalmente reconhece que não há como atribuir uma identidade gay, nos moldes em que ela imagina, ao seu pai. A característica *queer* do livro é justamente essa desestabilização dessa identidade homossexual e a percepção de que há muitas formas de vivenciar a sexualidade, como ela mesmo admite:

Verdade erótica é um conceito amplo. Eu não deveria fingir saber o que meu pai era. Talvez minha ânsia em clamar que ele era ‘gay’ como eu, em oposição à categoria bissexual ou alguma outra, é apenas uma maneira de

⁶ No original: “You know I was never even in New York until I was about 20. But even seeing it then was not quite a revelation. There was not much in the Village that I hadn’t known in Beech Creek.” Tradução minha.

⁷ No original: “Or maybe I’m trying to render my senseless personal loss meaningful by linking it, however posthumously, to a more coherent narrative. A narrative of injustice, of sexual shame and fear, of life considered expendable. There’s a certain emotional expedience to claiming him as a tragic victim of homophobia. But that’s a problematic line of thought.” Tradução minha.

ficar com ele para mim – um tipo de complexo de Édipo invertido. (FH, p. 236).⁸

Alison admite assim a incorporação do pai na narrativa melancólica da urbanidade gay. Desse modo, ela reconhece outra forma de luto. Para Herring, ela sofre com a perda não somente de seu pai, mas da exclusão das áreas rurais no imaginário *queer* urbano (Herring, 2010, Kindle Location 3551). Além disso, segundo Herring, Bechdel oferece aos(as) leitores(as) uma oportunidade de testemunharem uma pessoa homossexual lutar contra os efeitos da assimilação à metronormatividade pós-Stonewall. *Fun Home* seria uma tentativa de ocupar esse espaço deixado vazio, e de oferecer uma rota alternativa à I-80 para a vivência da sexualidade não-hegemônica.

A aceitação por parte de Alison de modo diferente de Bruce vivenciar a sua homossexualidade condiz com a crítica à metronormatividade, na medida em que o romance legitima outras formas de afetividade. O reconhecimento da ruralidade de Bruce descentraliza a diversidade sexual e denuncia a imposição das regras metronormativas. A desconstrução de padrões normatizantes para a vivência sexual revela-se fundamental para se evitar novas exclusões e discriminações.

Não obstante, a presença do cosmopolitismo lésbico na personagem de Alison continua sendo uma referência marcante na narrativa. O teor de denúncia no texto aponta para o preconceito contra o homossexual do campo por parte da ideologia metronormativa, mas reproduz a hegemonia *queer* urbana na caracterização da protagonista. Enquanto seu pai era representado como uma figura infeliz que tinha que se esconder para vivenciar sua homossexualidade e que acaba morto aos 46 anos, a protagonista é uma jovem interessante, sedutora e cosmopolita ao extremo.

O romance de Bechdel apresenta uma desestabilização da identidade gay para contemplar outras subjetividades; por outro lado, nota-se a permanência dos valores metronormativos. Apesar disso, a visibilidade conferida às subjetividades que rompem com a heterossexualidade compulsória e a discussão da multiplicidade de formas de vivenciar a diversidade sexual configuram o mérito da narrativa. A crítica ao preconceito e as

⁸ No original: “Erotic truth is a rather sweeping concept. I shouldn’t pretend to know what my father’s was. Perhaps my eagerness to claim him as “gay” in the way that I am “gay”, as opposed to bisexual or some other category, is just a way of keeping him to myself – a sort of inverted Oedipal complex.” Tradução minha.

referências intertextuais, aliadas à linguagem cuidadosa tanto nas imagens quanto nos textos justificam o sucesso de *Fun Home*.

REFERÊNCIAS

BOURDIEU, Pierre. (2011) *Distinção: crítica social do julgamento*. Porto Alegre: Zouk.

BOURDIEU, Pierre. (1999) *A dominação masculina*. Rio de Janeiro: Bertand Brasil.

BUTLER, Judith. (1998) “Critically queer”. In *Bodies that matter: on the discursive limits of sex*. New York: Routledge.

BUTLER, Judith. (1997) *The psychic life of power: theories in subjection*. Stanford, CA: Stanford University Press.

HERRING, Scott. (2010) *Another country: queer anti-urbanism* (sexual cultures). New York: NYU Press. Kindle Edition.

HALBERSTAM, Judith. (2005) *In a queer time and place: transgender bodies, subcultural lives* (sexual cultures). New York: NYU Press. Kindle Edition.

HARRISON, Michael. (2009) “The queer spaces and fluid bodies of nazarios’s anarcoma”. *Postmodern culture*. V. 19, n. 3. Disponível em: http://muse.jhu.edu/journals/postmodern_culture/v019/19.3harrison.html.

JAGOSE, Annamarie. (1996) *Queer theory: an introduction*. New York: NYU Press.

LOURO, Guacira Lopes. (2004) *Um corpo estranho: ensaios sobre sexualidade e teoria queer*. Belo Horizonte: Autêntica.

MARX, Leo. (1984) “The puzzle of antiurbanism in classic american literature”. In: RODWIN, Lloyd e HOLLISTER, Rodwin (Orgs.). *Cities of the mind: images and themes of the city in the social sciences*. New York: Plenum Press.

SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. In: *O fenômeno urbano*. Rio de Janeiro: Zahar, s.d.

TSING, Anna Lowenhaupt. (2005) *Friction: an ethnography of global connection*. Princeton: Princeton University Press.

JONAH HEX: UM COWBOY AMERICANO TIPICAMENTE ITALIANO

Alex Vidigal Rodrigues de Sousa⁹

Resumo: O personagem de faroeste das histórias em quadrinhos intitulado Jonah Hex é pertencente ao selo editorial norte-americano *Detective Comic*, popular *DC Comics*. Porém, muito além da história da colonização do Velho Oeste dos Estados Unidos da América, não se pode esquecer quão grande foi a influência do cinema, em especial o hollywoodiano, para recriar (e em algum ponto criar literalmente) o *cowboy* que se imagina desse período nas telas. Mas para a criação do personagem das HQs em questão, maior que a mitologia dos filmes de faroeste norte-americano, foram as películas de *Spaghetti Western*, populares produções italianas da década de 1960. E por meio dos Estudos Culturais, em especial, pelos conceitos de Fluxo Cultural e “Hibridismo” de Stuart Hall, essa construção pode melhor ser percebida.

Palavras-chave: Faroeste. Cinema. Histórias em Quadrinhos. Anti-Herói

1 – Introdução: estranho cowboy nos contos de faroeste¹⁰

Foi nas páginas da história em quadrinho *All-Star Western* nº10 (em 1972) que pela primeira vez surgiu o cowboy Jonah Hex, criado pelos autores John Albano (escritor) e Tony DeZuñiga (desenhista). Não era preciso passar por muitos quadrinhos do gibi para perceber que o personagem era mais que inusitado, trajando o uniforme do exército dos confederados (os derrotados na Guerra de Secessão dos Estados Unidos), de atitudes ultra violentas – tanto contra homens quanto contra mulheres – e com uma cicatriz de queimadura em metade de seu rosto. Essas são algumas das características visuais inesperadas de um protagonista lançado em um período em que o sucesso era dos super-protagonistas.

Ele nasceu na época errada. Apareceu num tempo em que a maioria de seus colegas já estava desaparecido ou, uma minoria, lutando para se manter viva. O tempo do *cowboy* se fora. Naquele começo dos anos 1970, as façanhas dos mocinhos do Velho Oeste já não eram mais contadas pelas histórias em quadrinhos, pois poucos leitores acreditavam nelas ou

⁹ Alex Vidigal Rodrigues de Sousa é mestrando da linha Imagem e Som no Departamento de Comunicação pela Universidade de Brasília. E-mail: alexvdg@gmail.com

¹⁰ O título faz referência à revista *Weird Western Tales* (1972 – 1980) que foi criada para publicar as histórias de Jonah Hex (1972 – 1977) após seu sucesso de lançamento na revista *All-Star Western* em 1972.

ainda gostavam delas. Eram os dias dos super-heróis. Ironicamente, estes que foram ‘mortos’ pelo gênero *western* a partir de 1948, estavam de volta e não abriam espaço para que vaqueiros, xerifes, índios e pioneiros voltassem a cavalgar pelas páginas dos *comics* americanos. (SAMPAIO, 2006, p. 4)

Um dos feitos mais notáveis do *cowboy* não foi laçar os fora-da-lei ou prender seus inimigos, mas continuar sendo publicado ininterruptamente por mais de treze anos com mais de “... 122 aventuras, ou seja, 76 histórias completas e mais 14 em forma de duas ou três partes (num total de 46). Foram 2369 páginas contando a saga de Jonah Hex” (SAMPAIO, 2006, p.9). E quando todos pensavam que ele já havia cavalgado até o por do sol e sumido no crepúsculo, em 2006 surge uma nova revista mensal do cowboy escrita por Justin Gray e Jimmy Palmiotti, que é publicada até hoje.

O atrativo chave de Jonah Hex para sua longevidade entre os leitores da época, como também entre seus fãs até hoje, não era ser um herói mais poderoso que seus parceiros de cavalgada ou mesmo mais super-herói em seu uniforme do exército que os super-heróis de trajes berrantes, mas ser simplesmente um anti-herói. Não era como os mocinhos dos filmes de faroeste americano famosos até a metade do século XX: na verdade era mais parecido com os cowboys sujos e maltrapilhos dos *bangue-bangue* à italiana de uma década anterior (1960) à sua publicação.

Mas como? Cowboys macarrônicos vindo das telas de cinema influenciando o velho oeste dos gibis do Tio Sam? Isso é possível? Revendo a história há uma relação entre o cinema e as histórias em quadrinhos dentro do gênero *western* mais antigas que possamos imaginar. Pelo sociologia notamos a mudança comportamental dos personagens das HQs ao passar das décadas e suas mudanças sociais, entre eles os *cowboys*, são tão significativas quanto surgimento do herói, do super-herói e do anti-herói em cada momento e suas transformações. Mas além do uso dos campos da história e da sociologia é pelo campo da Comunicação Social, à luz dos Estudos Culturais, pode-se compreender a relação entre o *bangue-bangue* italiano e os gibis de faroeste americanos, em especial segundo o conceito de “hibridismo” discutido pelo teórico cultural jamaicano Stuart Hall.

2 – Era uma vez o Oeste¹¹: das telas nas salas de cinema às páginas dos gibis o faroeste estava lá

O ano de 1895 é muito emblemático por ser data marco do surgimento de duas das mídias imagéticas relevantes na história. De uma lado temos os franceses Auguste e Louis Lumière, os irmãos Lumière, com seu invento, o cinematógrafo, fazendo a primeira exibição pública de películas e do outro o americano desenhista e escritor de quadrinhos Richard F. Outcault, que publicava O Garoto Amarelo (*Yellow Kid*) primeiro personagem periódico em jornal e também popularizou o balão de fala.

O século XIX também é rico historicamente, especialmente, neste caso, pelo surgimento do Velho Oeste. Aí se caracteriza o tempo histórico da colonização norte-americana (entre 1840 – 1890) em que houve a expansão intensa nas terras a oeste dos Estados Unidos da América – a *Far West*, daí o nome Faroeste. Muito foi folclorizado, fantasiado e publicado sobre esse momento da história em que surgiu o *western*. As mídias da imagem que surgiram no final desse mesmo século, teriam como fonte de suas narrativas a oralidade e a literatura do *western*.

O *western* surgiu do encontro de uma mitologia com um meio de expressão: a Saga do Oeste existia antes do cinema nas formas literárias ou folclóricas, e a multiplicação dos filmes não acabou, aliás, com a literatura do gênero *western*, que continua a ter seu público e a fornecer aos roteiristas seus melhores temas. (BAZIN, 1991, p.201).

O cinema foi quem primeiro se apropriou do Faroeste pelas imagens. Na verdade o *western* é um dos primeiros gêneros cinematográficos. O marco foi o filme O Grande Roubo do Trem (*The Great Train Robbery*, 1903) do diretor Edwin S. Porter. Apesar de seu pioneirismo em narrativa realista, a grande maioria dos filmes de *cowboys* eram feitos por características mais míticas. “O *western* é um folclore americano: uma mitologia que depende mais da fantasia do que da história” (GOMES, 2004, p.14). Assim o gênero mais popular da primeira metade do século XX era feito de *cowboys* que mais se pareciam com

¹¹ O título “Era uma vez o Oeste” faz referência ao filme intitulado “Era uma vez no Oeste” (*C’era Una Volta il West*, 1968) de Sergio Leone, que em sua tradução para o inglês perdeu o sentido de “il west” (o Oeste) se tornando “in the west” (no Oeste).

heróis épicos que homens dos 1800. “Billy the Kid é invulnerável como Aquiles, e seu revólver, infalível. O cowboy é um cavaleiro.” (BAZIN, 1991, p.206).

Já nos quadrinhos o Velho Oeste surgiu nas primeiras décadas do século XX. Nesse primeiro momento, foi nas tiras de jornal que começaram as primeiras cavalgadas dos mocinhos.

As incursões iniciais do *western* nos quadrinhos datam do final da década de 1920 ao início dos anos 30, primeiro em tiras de jornal, se espalhando pelo mundo a partir dos anos 40. Personagens como Bufallo Bill, de Harry O'Neil; Rei da Polícia Montada, com os desenhos de Allen Dean; e *Red Ryder* (conhecido no Brasil como Nevada), de Fred Harman, já faziam muito sucesso entre os leitores nesse período. (RAMONE, 2004)¹²

Logo em seguida, com o surgimento do formato das revistas em quadrinhos, na década de 1930 apareceram outros personagens, mas que carregavam o traço primeiro dos quadrinhos, o cômico (daí seu nome no EUA de *comics*) - característica muito marcante dos primeiros personagens criados nas primeiras tiras.

Os primeiros *comic books* americanos dedicados inteiramente ao gênero *western* parecem ter sido ‘*Western Picture Stories*’ e ‘*Star Range*’, ambos datados de 1937. Mas eram revistas que pendiam mais para o humor do que para o sério. Só na década seguinte o gênero se firmaria definitivamente nos *comics*. (SAMPAIO, 2006, p. 4)

Em pouco tempo o impacto de Hollywood e seu gênero mais popular foi notável em toda a cultura de massa no período da II Guerra Mundial. Foi tão expressivo que os maiores representantes por excelência dos quadrinhos, os super-heróis, tiveram sua popularidade abalada por um tempo. “Com a decadência dos primeiros super-heróis e a ascensão dos filmes classe B nas matinês dominicais, o faroeste passou a ser um produto de consumo obrigatório em todo o mundo’, comenta o editor e crítico de quadrinhos Franco de Rosa.” (JUNIOR, 2008, p. 22 e 23). Em resposta direta, não só os cowboys ficaram mais populares nas páginas das revistas em quadrinhos como os mocinhos dos faroestes migraram para lá.

¹² <<http://www.universohq.com/quadrinhos/2004/western01.cfm>>

Dos anos 30 aos 50, não havia personagens de filmes de faroeste que não migrassem para os gibis. Fossem séries de cinema ou de TV, até os atores viravam heróis. **Roy Rogers** (com a arte de John Buscema em início de carreira), *Hopalong Cassidy*, *Gene Autry*, *Rex Allen*, *Bill Elliot*, *Johnny Mac Brown*, *Rocky Lane* (desenhado pela primeira vez no Brasil por Primaggio Mantovi, na década de 1960), *Durango Kid*, *Buck Jones*, *Annie Oakley*, *Tom Mix* e até o cachorro *Rintintin*, todos inundavam as tiras de jornais ou revistas em quadrinhos (RAMONE, 2004)¹³

A influência exercida pelo *western* das telas nas páginas dos gibis não terminaria aí e também não seria a mesma sempre. Na década de 1970 o Jonah Hex surgiria nas histórias em quadrinhos não como uma transposição da imagem de algum ator famoso do cinema e seus feitos heróicos para os quadrinhos. Era uma nova postura adotada, inspirada em um novo *cowboy* que surgia nas telas vindo da Itália - tanto que os criadores do personagem não queriam que ele se comportasse como os mocinhos clássicos dos gibis.

Ele [Tony DeZuñiga, o desenhista] e o roteirista (e idealizador do personagem) John Albano tinham uma estratégia bem definida: afastar Hex por completo do estereótipo do *cowboy* galante criado pelo cinema americano e perpetuado nas HQs dos anos 1950. Ou conforme o próprio Albano disse ao desenhista: ‘Ei Tony, Vamos ficar longe de tipos como *Rawhide Kid*^{14*} e todos aqueles super-heróis do oeste¹⁵, afinal, você sabe, esses caras vivem atirando nas armas que estão nas mãos dos bandidos!’ – com o que DeZuñiga concordou: ‘Isso mesmo! Eles são como uma versão em quadrinhos do Roy Rogers... sempre com um belo cavalo’. (GUEDES, 2006, P. 270)

¹³ <<http://www.universohq.com/quadrinhos/2004/western01.cfm>>

^{14*}Rawhide Kid é um cowboy da Marvel lançado originalmente em 1955. Chegou a ser desenhado por Jack Kirby e Larry Lieber (irmão mais novo de Stan Lee) e viveu aventuras bem surreais, onde enfrentava monstros e alienígenas. Recentemente, uma minissérie polêmica insinuou as tendências homossexuais do personagem. Aqui no Brasil, ficou mais conhecido como “Billy Blue” (GUEDES, 2006, P. 271)

¹⁵ “Os mascarados eram comuns nos gibis de *western* dos anos 40 e 50, certamente seguindo a esteira dos super-heróis da **Timely Comics** (atual **Marvel**) e **DC Comics**. *Cavaleiro Fantasma*, *Black Diamond* e *Fantasma Vingador* marcaram a época dos *cowboys* que escondiam seus rostos.”(RAMONE, 2004, <<http://www.universohq.com/quadrinhos/2004/western01.cfm>>)

Mas Hex não era só diferente do cowboy galante do cinema no gibi ou até mesmo das super aventuras do Rawhide Kid. Jonah Hex era algo diferente para as páginas dos quadrinhos, era um anti-herói.

3 – O Herói, o Super-Herói e o Anti-Herói¹⁶: os protagonistas dos gibis em suas transformações pelo tempo.

Não seria estranho se quando se mencionasse a palavra herói muitos pensassem em Grécia Antiga, mitologia, deuses, saga épica. Mais ainda se no lugar dos grandes nomes que conhecemos dos gibis aparecessem nomes como Hércules, Teseu, Perseu, Aquiles. A origem da palavra herói (Do grego ‘hrvV, pelo latim *heros*) está no protagonista de grandes feitos, incomum à maioria dos humanos, daí estar entre o homem e o divino grego. Assim, são considerados semideuses.

Mas eis que o verdadeiro herói aparece, aquele que não tem necessidade de adjetivos para se caracterizar, aquele que dotado pelos deuses duma força sobre-humana, é investido duma missão sagrada e deve restaurar a ordem perturbada pelas forças do mal. (MARNY, 1970, p. 122)

Desde o começo da tradição das narrativas gráficas nem sempre os quadrinhos foram veiculados em revistas – apareciam em tirinhas de jornais. Também nem sempre foram os super-heróis na página das revistas, mas os heróis. E antes deles mesmos eram os personagens de humor que passeavam pelos quadrinhos das tirinhas. “Durante as primeiras décadas de existência, a história aos quadrinhos, como se hesitasse em dedicar-se a aspectos sérios, limitou-se a um função cômica.” (MARNY, 1970, p. 122).

Inicialmente, a narrativa épica dos *comics* bebeu nas fontes da literatura popular e do cinema para desenvolver alguns gêneros homólogos aos já existentes. Assim, a partir de 1929, apareceram nos Estados Unidos a aventura exótica (Tarzan, Jungle Jim, etc.), a fantástico-científica (Buck Rogers, Flash Gordon, etc.), a aérea (Ace Drummond), e a medieval (Prince Valiant).
(GUBERN, 1979, p. 20 e 21)

¹⁶ O título “O Herói, o Super-Herói e o Anti-Herói” faz referência ao título original do filme em italiano “Três Homens em Conflito” (Il buono, il brutto, il cattivo, 1966) que em sua tradução literal seria “O Bom, o Mal e o Feio”.

Em pouco tempo os ditos heróis de quadrinhos surgiram. Não só nos quadrinhos existiam os heróis, nas duas primeiras décadas do século XX, mas em outras mídias como a literária (*pulp novels*), a radiofônica (programas de rádio) e na cinematográfica (filmes seriados). Porém foi nas tiras de jornal que Tarzan (1929), Buck Rogers (1929), Flash Gordon (1934) e O Fantasma (1936) conquistaram seus fãs mais entusiasmados.

Herói... Claro que a palavra perdeu a sua força original; na história aos quadrinhos já não é apresentado fundamentalmente como a personagem sagrada dum minuto, mas conserva, nas suas feições, reflexos dos arquétipos. Tarzan não é submetido a verdadeiros trabalhos de Hércules quando enfrenta monstros pré-históricos? O mundo onde tem de combater é pois um campo fechado onde se batem o bem e o mal, a luz e as trevas, como no princípio dos tempos. O herói é o campeão do bem, o restaurador da ordem, por vezes até o ‘policial’ do cosmos.
(MARNY, 1970, p. 122 e 123)

O termo herói ainda perdura, mas é notável sua mudança do berço da civilização nas cidades-estados na Grécia e na formação dos espaços urbanos no século XX. A possível resposta a isso é a transformação vivida pelas sociedades. “Estaríamos errados se pensássemos que o herói, pelo fato de evoluir na maior parte das vezes num tempo mítico, escapa às modificações.” (MARNY, 1970, p. 126) A visão de herói como semidivino, associado ao sagrado, dentro da mitologia, ao herói como “‘policial’ do cosmos”, coligado a uma força de controle do Estado, nos dias de hoje foi constituída segundo fatores e adequações de seu tempo “[...] mas não é menos certo que o herói é a ‘cristalização’ de necessidades e tendências de fantasmas próprios duma determinada época.” (MARNY, 1970, p. 129). Daí, ao se pensar no período de surgimento de alguns heróis (e super-heróis) dos quadrinhos e suas origens, a exemplo do Hulk e Homem-Aranha pela radiação em um período da tensão atômica entre as superpotências mundiais – EUA e URSS – na década de 1960, há fatores de toda uma sociedade que são relevantes para o nascimento do personagem dos quadrinhos.

A gênese do herói e da heroína é pois multiforme. Podíamos citar muitas outras origens. Estas talvez cheguem para provarmos que um herói se encontra dependente, às vezes muito estreitamente, dum contexto político, social e humano. Um herói não nasce por acaso. Com efeito, argumentistas e desenhadores são pessoas que sentem, muito mais do que as outras, as tendências da sua época. (MARNY, 1970, p. 130)

Da mesma forma que o surgimento dos heróis das tiras foi uma necessidade de seu tempo, o aparecimento dos super-heróis também assim aconteceu. Em um breve espaço de tempo no começo do século XX, a figura do herói já não mais era suficiente para os leitores que, em algum momento, começaram a ser seduzidos pela postura dos vilões mais que pelos atos dos heróis. Nas palavras do escritor e desenhista de quadrinhos Jules Feiffer para uma entrevista à revista *Playboy*, é possível visualizar essas mudanças até a chegada do primeiro super-herói dos quadrinhos, Super-Homem (1938). Segundo Feiffer

Com poucas exceções, os heróis dos primeiros ‘comics’ não eram muito interessantes. Nem sequer chegavam aos calcanhares dos maus, que eram mais altos, fortes e elegantes. Eram os maus que ocupavam a boca da cena. Estes maus, qualquer que fosse o seu destino no obrigatório último caso, estavam infinitamente mais bem equipados do que os pobres heróis. E isto não acontecia só nos ‘comics’ era a vida que no-lo ensinava. Não conseguiam que acreditássemos que um indivíduo vulgar podia ter razão. Era preciso muito mais. Alguém extraordinário. Enfim, quando *Superman* chegou, trazia consigo a profunda satisfação de todas as verdades latentes; a nossa reação não foi: ‘Que original’, mas sim: ‘É evidente’. Se avaliássemos honestamente as dificuldades a vencer, chegaríamos a convencer-nos que é necessário sermos ‘super’ para conseguirmos vencer neste pobre mundo. (MARNY, 1970, p. 145 e 146)

Super-Homem não só é o primeiro super-herói do mundo como também o arauto de uma nova era para os quadrinhos. Foi o personagem criado na década de 1930 por Jerry Siegel e Joe Shuster quem inspirou inúmeros outros super-seres vindos nos anos seguintes. A importância das super-entidades é tamanha que se confunde o gênero de super-heróis como sinônimo de histórias em quadrinhos, tamanha a popularidade e difusão dos personagens e suas “mitologias”. Para todos naquele período os personagens de trajes coloridos colados ao corpo e capas esvoaçantes significavam muito mais do que super poderes ou super atos, mas a possibilidade de ir além dos problemas dos homens na Depressão de 1929 e voar em uma história fantástica em que a II Guerra Mundial não os pudessem ferir.

Superman devia nascer necessariamente no rasto do herói. Tarzan acabava de empalidecer bastante, de adoecer, visto que para se deslocar tinha de se segurar à liana terrestre... *Superman* é o herói que se liberta da terra e, conseqüentemente, dá origem ao sonho. Daqui em diante a aventura aceita qualquer excesso e até o postula. Aliás *Superman*, dentro em breve,

apenas representará um elo numa cadeia sem fim. Depois dele virão outros super-homens dotados de poderes ainda mais incríveis. (MARNY, 1970, p. 145)

A visão gloriosa dos super-heróis não foi comum a todos. Para alguns moralistas, psicólogos e sociólogos, representavam a exaltação da violência pela força física sobre humana. Mais que uma novidade, a ultra-valorização dos valores físicos dos super-heróis queria mais que salvar os inocentes, mas conquistar mercados.

A esta geração de super-heróis dedicou páginas especialmente severas o psiquiatra Frederic Wertham, autor do célebre, implacável e, com frequência, excessivo libelo contra os *comics*: *The Seduction of the Innocent* (*La seducción del inocente*, 1954). Na realidade, a geração de super-heróis dos *comic-books* deveria explicar-se em função de uma tentativa para ultrapassar as propostas aventureiras dos *comics* jornalísticos tradicionais, com idéias mais extravagantes e, por vezes, mais agressivas, porque não estavam sujeitos à tutela conservadora das rotativas e tinham que competir sem publicidade nas suas páginas, ou com muito pouca, com os numerosos personagens de ficção que já invadiam o mercado. (GUBERN, 1979, p. 25)

Se as atitudes dos super-heróis estavam direcionadas para além das histórias, mas para a conquista de mais leitores, o impacto do livro do psiquiatra Wertham junto à ação do Congresso norte-americano mudou todo o mercado editorial de quadrinhos. No mesmo ano do lançamento de *The Seduction of the Innocent* foi criado o “Código dos Quadrinhos” (Comics Code Authority) uma forma de autocensura supervisionada pela Associação Americana de Revistas em Quadrinhos (*Comics Magazine Association of America* – CMAA). Os reflexos dessa ação foram inúmeros e de várias formas para os personagens e também houve consequências diretas para a circulação de títulos.

O primeiro desses reflexos vinha da pasteurização de toda a produção americana pós-código de ética. O terror foi banido do mercado e os demais gêneros – aventura, infantil, heróis de aventura e super-heróis – foram drasticamente controlados por uma comissão de censores bancada pela associação dos editores, comandada por um juiz. Grosso modo, os quadrinhos ficaram menos interessantes, menos vibrantes, menos irreverentes. E a perda de leitores foi significativa a partir de então. (JUNIOR, 2008, p. 45)

Vários personagens foram esterilizados e títulos pararam de circular no mercado. Mas em nenhum momento a sociedade deixou de mudar, como os personagens também não. “Claro que na maior parte das vezes temos de excluir uma relação direta com a atualidade, mas não é menos certo que o herói é a ‘cristalização’ de necessidades e tendências de fantasmas próprios duma determinada época” (MARNY, 1970, p. 129) Mesmo nesse período mais crítico para os personagens dos quadrinhos - como também para muitas editoras, surgiram protagonistas modernos com características inúmeras. O artista de quadrinhos, já citado aqui, Jules Feiffer, é o responsável pela criação do celebre personagem anti-herói Bernard Mergendeiler.

Este criador [Jules Feiffer], que iria converter-se em um dos mais cáusticos fustigadores da sociedade norte-americana, alcançou notoriedade nacional com seu personagem *Bernard Mergendeiler* (1956), anti-herói produto e vítima da sociedade, numa tira muito corrosiva que trouxe como novidade a introdução do tema da psicanálise. (GUBERN, 1979, p. 120)

Muitos mais anti-heróis surgiram nos quadrinhos alternativos (*undergrounds*) e de contracultura - uma consequência natural do período e das relações sociais estabelecidas na década 1960.

Esta trajetória permissiva e crescentemente agressiva em direção a uma expressão mais adulta e desinibida da literatura desenhada ligou-se intimamente com a evolução dos costumes e da sensibilidade coletiva dos anos 60. (GUBERN, 1979, p. 123)

Estava semeado o anti-herói nos anos de 1960 em títulos fora da grande indústria de quadrinhos norte-americana. Porém na década seguinte na DC Comics germinaria não só um anti-herói como também características particulares muito distintas dos seus contemporâneos de mercado.

4 – Meu Ódio será sua Herança¹⁷: Cowboys Espaguete devoram os Cowboys Hambúrgueres.

Nos anos 1960 começou a invasão nas telas dos *cowboys* vindos de além mar. Os faroestes italianos fizeram tanto sucesso nos Estados Unidos que os produtores, diretores e críticos, pejorativamente, os chamavam de *Spaghetti Western*. Nestes filmes, em especial os dirigidos pelo italiano Sergio Leone, estava um *cowboy* em uma nova proposta, com um novo estilo e forma de ver a vida e a morte.

Segundo Leone, aquele idealismo romântico que pairava sobre os cowboys de John Ford, Howard Hawks, Henry Hathaway e outros mestres do gênero, não condizia com época violenta em que eles haviam vivido... Daí a diferença entre seu filme e, por exemplo, um filme de Ford: quando um personagem deste último abria a janela, contemplava uma paisagem maravilhosa, antevendo um futuro próspero e cheio de felicidade. Em contrapartida, quando um cowboy do diretor italiano fazia o mesmo, estava sempre correndo o risco de levar um tiro no meio da testa (MANTOVI, 2003, p. 78).

Já na mesma década, os quadrinhos de faroeste, após uma fase de grande popularidade, passavam por uma baixa em suas vendas devido a grande fascinação agora pelos super-heróis. Retomando décadas anteriores, um dos grandes impulsos de vendas para esses gibis foi a popularidade do gênero nas telas.

Começou com ‘Tom Mix’ e ‘Red Ryder’ em 1940, mas caminhando de forma tímida até 1948, quando começou a explosão do gênero *western* nas páginas das revistas em quadrinhos americanas. Foram sete ou oito anos incrivelmente prósperos, mas a partir de 1956 o ritmo começou a diminuir. (SAMPAIO, 2006, p. 4).

Os produtores norte-americanos de cinema não conseguiam entender o tamanho sucesso do *bangue-bangue* à italiana. Os cowboys sujos, mal vestidos e violentos cada vez mais tomavam as salas de cinema não só nos Estados Unidos, mas no mundo inteiro. Foi algo que fez Hollywood repensar sua forma de fazer filmes.

¹⁷ O título “Meu Ódio será sua Herança” faz referência ao título, em português, do filme de Sam Peckinpah (*The Wild Bunch*, 1969) com vários elementos dos filmes de faroeste italiano.

Em meados dos anos 60, com medo de perder aquele duelo (e, acima de tudo, alguns dólares a mais), alguns diretores hollywoodianos deixaram o orgulho de lado e passaram a imitar abertamente os *Spaguetti Westerns*. (...) A boa acolhida da maioria desses filmes deixou claro que o público agora dava preferência a *Westerns* mais realistas e que aqueles cowboys imaculados, portando revólveres reluzentes de coroa de marfim, estavam com seus dias contados. (MANTOVI, 2003, p. 90 e 91).

Assim como o cinema de *western* já teve impacto sobre os gibis de faroeste em décadas passadas, nos anos 1970 não foi diferente. Porém isso ocorreu de forma distinta dos anos anteriores quando os *cowboys* americanos foram para nas páginas dos quadrinhos. Agora a grande inspiração era um *cowboy* italiano interpretado por um ator americano, Clint Eastwood. Eastwood foi o protagonista da série de filmes feita pelo diretor Sergio Leone conhecida como Trilogia do Dólar – Por um Punhado de Dólares (*Per un pugno di dollari*, 1962), Por um Punhado de Dólares a Mais (*Per qualche dollaro in più*, 1964) e Três Homens em Conflitos (*Il buono, il brutto, il cattivo*, 1965) – que tornaram o *Spaguetti Western* mundialmente famoso.

A nova audiência não parecia muito interessada em Roy Rogers ou Bonanza (clássicos das telas que foram também muito populares dentro das linhas da arte sequencial). Assim, a partir da décima edição de *All-Star Western*, que misturou elementos macabros com o realismo do ‘Banguê-Banguê à Italiana’ resultou em um novo e excitante gênero de história em quadrinhos: **‘Era um época em que Clint Eastwood estava fazendo aqueles anti-heróis nos spaghetti westerns (...) e o Jonah é um anti-herói’** – comentou DeZuñiga (GUEDES, 2006, p. 270).

Em 1972, na revista *All-Star Western* nº10, foi criado o cowboy Jonah Hex pelo escritor John Albano e o desenhista filipino Tony DeZuñiga. Mais que as características morais (ou falta delas) dos personagens dos filmes de faroeste italiano, Hex tinha um diferencial marcante também em sua imagem.

Já no primeiro episódio da série, Hex mostrava ser diferente, algo nunca visto em nenhuma outra história do gênero. Um pistoleiro com uma parte do rosto deformada e parecendo atormentado por um duplo aspecto de personalidade: o lado bom, humanitário e o lado do matador impiedoso. (SAMPALHO, 2006, p. 5).

A violência em atitudes, por seus atos sanguinários, e a estética, em seu rosto deformado, eram atrativo do personagem Jonah Hex, como também dos cowboys italianos nas telas. Tamanhas brutalidades nos gibis já tinham sido censuradas em décadas anteriores pelo “Código dos Quadrinhos”, mas agora eram outros tempos - tanto que a aprovação não começou pelo público e sim editorialmente.

[O *publisher* da DC Comics no período Carmina] Infantino também aprovava o excesso de violência das aventuras, tendo certeza que era isso mesmo que o público queria ver. Dada as devidas proporções, a série de Jonah Hex antecedeu – em quase duas décadas – o que seria lugar comum nas histórias do selo Vertigo, direcionando para leitores maduros. (GUEDES, 2006, p. 271).

O *western* foi tido para o crítico francês André Bazin como “o cinema americano por excelência¹⁸”. Parece muito estranho essa possibilidade da produção cinematográfica italiana influenciar tanto o gênero tão ligado aos norte-americanos tanto nas telas quanto nas páginas dos gibis. Dentro do campo da comunicação podemos recorrer aos Estudos Culturais para melhor entender.

A “cultura” nos estudos culturais é, ao mesmo tempo, antropológica e artística. Os estudos culturais podem ser definidos em termos de sua idéia democratizadora (herdada da semiótica) de que todos os fenômenos culturais são dignos de estudos. [...] Transformacionalistas, os estudos culturais chamam a atenção para as condições sociais e institucionais no interior das quais o sentido é produzido e recebido. Representam uma mudança de interesse pelos textos *per se* para um interesse pelos processos de interação entre textos, espectadores, instituições e o ambiente cultural. (STAM, 2003, p.249 e 250).

Dentro dos Estudos Culturais encontramos nas ideias do estudioso jamaicano Stuart Hall conceitos fundamentais para compreender a relação do consumo do público americano pelo faroeste italiano. No pós-moderno global a relação entre o compartilhamento de mercadorias e culturas pode nos situar o fenômeno em questão.

¹⁸ Frase que intitula o livro de J-L. Rieupeyout, *Le Western ou le cinéma américain par excellence*, da coleção 7° Art, Ed. du Cerf. Paris, 1953.

Os *fluxos culturais*, entre as nações, e o consumismo global criam possibilidades de ‘identidade partilhadas’ – como ‘consumidores’ para os mesmos bens, ‘clientes’ para os mesmos serviços, ‘públicos’ para as mesmas mensagens e imagens – entre pessoas que estão bastante distantes umas das outras no espaço e no tempo. À medida em que as culturas nacionais tornam-se mais expostas a influências externas, é difícil conservar as identidades culturais intactas ou impedir que elas se tornem enfraquecidas através do bombardeamento e da infiltração cultural. (HALL, 2004, p.74).

Da ideia de “identidade partilhada” podemos compreender como o *western*, em sua origem ligado a um período histórico, século XIX, de formação dos Estados Unidos da América, na sua difusão nas telas e nos quadrinhos expressam que “[...] as culturas nacionais tornam-se mais expostas a influências externas, é difícil conservar as identidades culturais intactas...” como foi quando os italianos começaram a produzir por sua indústria cinematográfica o gênero faroeste. E nessa forma de “identidade partilhada” abre-se a possibilidade da mistura entre elas. Assim aparecem mais dois conceitos de Hall - o “hibridismo” e o sincretismo.

Algumas pessoas argumentam que o ‘hibridismo’ e o sincretismo – a fusão entre diferentes tradições culturais – são uma poderosa fonte criativa, produzindo novas formas de cultura, mais apropriadas à modernidade tardia que às velhas e contestadas identidades do passado. Outras, entretanto, argumentam que o hibridismo, com a indeterminação, a ‘dupla consciência’ e o relativismo que implica, também tem seus custos e perigos. (HALL, 2004, p.91).

O “hibridismo” pode ser visto como ponto chave para compreender a produção dos faroestes italianos e a futura “aceitação” das mudanças na produção americana, como também na criação do personagem das histórias em quadrinhos, o cowboy Jonah Hex.

REFERÊNCIAS

- BAZIN, André. (1991). *O cinema: ensaios*. São Paulo, SP: Editora Brasiliense S.A.
- GUBERN, Román. (1979). *Literatura da Imagem*. Tradução: Maria Ester Vaz da Silva e Irineu Garcia. Rio de Janeiro: Salvat Editora do Brasil S.A.
- GUEDES, Roberto. (2006). “Tony DeZuñiga o criador visual de Jonah Hex”. In *Jonah Hex Showcase* volume 1 de 2. São Paulo, SP: Opera Gráfica Editora
- HALL, Stuart. (1997). *A identidade cultural na Pós-Modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A Editora
- JUNIOR, Gonçalo. (2009). *O mocinho do Brasil – a história de um fenômeno editorial chamado Tex*. São Paulo, SP: Editora Laços
- MARNY, Jacques. (1970). *Sociologia das histórias aos quadrinhos*. Tradução: Maria Fernanda Margarido Correia. Porto: Livraria Civilização-Editora
- MANTOVI, Primaggio. (2003). *100 Anos de Western*. São Paulo/SP. Opera Graphica Editora.
- RAMONE, Marcos. *Raios e Trovões! Os bons e velhos quadrinhos de western*. publicado na web em 08 setembro de 2004. Disponível em <http://www.universohq.com/quadrinhos/2004/western01.cfm> a <http://www.universohq.com/quadrinhos/2004/western04.cfm>. Acesso em: 20 out. 2012.
- SAMPAIO, Antônio Luis. (2006). “Jonah Hex de Michael Fleisher, Tony DeZuñiga & outros”. In: *Jonah Hex Showcase* volume 2 de 2. São Paulo, SP: Opera Gráfica Editora
- STAM, Robert. (2003). *Introdução à teoria do cinema*. Campinas, SP: Papirus (Coleção Campo Imagético).
- TRINDADE, Levi. (2010). “Um caçador de recompensas chamado Jonah Hex”. In: *Jonah Hex – marcado pela violência*. São Paulo, SP; Panine Brasil Ltda.

GRAFIC NOVELS NA ESCOLA: O QUE PROPÕEM OS SUPLEMENTOS DE LEITURA?

Angela Enz Teixeira¹⁹

RESUMO: As *graphic novels* começaram a despontar no Brasil na década de 1970, tendo oscilação nos investimentos das editoras para sua propagação, em virtude de questões econômicas, já que esse tipo de publicação é oneroso. No fim do século XX, as editoras, por notas introdutórias, veiculavam um *status* de maturidade dessas produções, tanto na forma (com qualidade diferenciada), quanto no conteúdo (mais artístico e literário), para atingirem o público adulto. Apesar dessa intenção, embora ainda em virtude de interesses financeiros, é notório, no século XXI, o alto investimento das editoras em *graphic novels* para adolescentes, com justificativas pedagógicas. Observando exemplares avulsos e inúmeras coleções de *graphic novels* que circulam no Brasil, entre elas, a coleção da Ática **Clássicos Brasileiros em HQ**, nota-se que a alta qualidade gráfica das obras mantém-se, enquanto os títulos, o público alvo e o espaço de circulação não. Nesse contexto, o tema proposto centra-se no uso das *graphic novels* em sala de aula. Como objetivo geral pretende-se refletir sobre a proposta do estudo de *Graphic Novels* trazida pelo suplemento de leitura anexado nas obras da Ática. Os objetivos específicos são: descrever a proposta de trabalho escolar trazida pelo suplemento de cada obra da coleção nominada, a fim de identificar o(s) conhecimento(s) enfocado(s) e averiguar a concepção da editora sobre a leitura de clássicos em quadrinhos. Quanto à metodologia, o *corpus* de análise constitui-se por 6 suplementos de leitura, logo, a técnica de coleta de dados é documentação indireta, originando um estudo documental, descritivo e qualitativo.

Palavras-chave: Editora Ática. Adaptação literária. Clássicos brasileiros. Suplemento de leitura.

Introdução

A arte sequencial não é literatura, mesmo possuindo pontos de convergência com ela, e sendo algumas obras em quadrinhos, principalmente as adaptações literárias, abordadas como tal. Eisner (2010, p.IX) tem a estética da arte sequencial como um veículo de expressão criativa “[...] uma forma artística e literária que lida com a disposição de

¹⁹ Doutoranda em Letras pela Universidade Estadual de Maringá – UEM, bolsista da CAPES. E-mail: angelaenz@globomail.com.

figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia”, com duas funções básicas: instruir ou entreter. E é nessa arte que o autor situa a *grafic novel* como um de seus veículos mais comuns, juntamente com a revista em quadrinho (em inglês, *comic book*; no Brasil, gibi), o quadrinho digital (ou *web quadrinho*), o manual de instruções e o *storyboard*.

Voltando-se para questões teóricas e para a evolução tecnológica e temática que revestem discussões sobre as várias artes, Hutcheon (2011) percebe a limitação da teoria de Gérard Genette (1979) – o qual, teoricamente, separa forma (prosa, poesia, imagens, música, sons), gênero (romance, teatro [comédia, tragédia], ópera) e modo (narrativo, dramático) – e decide misturar as categorias, na medida em que seu enfoque se fundamenta nas mudanças ocorridas no processo adaptativo entre os modos contar (representado pela literatura), mostrar (representado pelo cinema, balé, ópera etc.) e interagir (representado por parques temáticos e jogos). A partir disso, o produto *grafic novel* é aqui entendido como exemplo de arte do modo mostrar (já que seu diferencial está na linguagem icônica), embora seja uma mídia narrativa mista (por envolver duas linguagens) e se aproximar consideravelmente do romance literário, que pertence ao modo contar.

Entre os anos de 1940 e 1960, situa-nos Eisner (2010), as histórias em quadrinhos (HQs) traziam compilações aleatórias de narrativas breves com muita ação e estereótipos, cujo público alvo eram crianças na faixa de dez anos, estruturando o preconceito de o consumo de HQs por adultos ser sinal de pouca inteligência. Contudo, os artistas sequenciais começaram a investir sua criatividade em narrativas mais longas. Assim, no final dos anos de 1970, em consonância com as mudanças no perfil de autores, leitores e mercado, essas HQs mais longas foram ganhando espaço e, genericamente, eram chamadas de *grafic novels* (abarcando obras de ficção e de não ficção). Naquele contexto, além de o mercado ser favorável, Eisner (2010) dizia que a aceitação das *grafic novels* devia-se ao trabalho com temas mais abrangentes e relevantes e à frequente inovação quanto à abordagem desses temas. Inovação essa que o público brasileiro deste século XXI tem apreciado.

As *grafic novels* começaram a aparecer no Brasil na década de 70, tendo oscilação nos investimentos das editoras para sua propagação, em virtude de questões econômicas, já

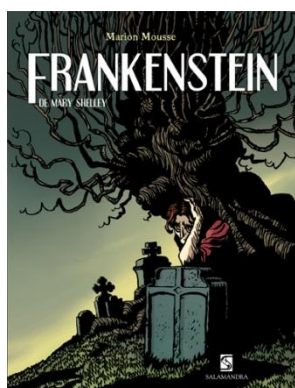
que esse tipo de publicação é oneroso, devido a sua natureza distinta, explica Vergueiro (2010). Mas foi somente nos anos de 1980, que a *grafic novel* começou a se consolidar, com a série *Graphic Novel* (de 1988), da editora Abril, que contou com 29 números, sendo o último lançado em 1992. O primeiro número trazia uma história dos *X-Men*, cujo diferencial era o tamanho maior que o usual, folhas presas com grampos e papel especial. As editoras, por meio de notas introdutórias, veiculavam a ideia do *status* de maturidade dessas produções, tanto na forma (com qualidade diferenciada), quanto no conteúdo (mais artística e literária), a fim de atingirem um público mais adulto.

A partir de então, Vergueiro (2010) salienta que houve a importação de obras sem super-heróis, tais como **O Edifício**, de Will Eisner. Em 1988, a editora Globo criou a *Graphic Globo*, contando com 11 números. Em 1990, a editora Nova Sampa lançou a *Sampa Graphic Album*, que trazia uma coletânea das primeiras histórias das Tartarugas Ninjas. Neste período, as publicações abarcavam tanto trabalhos norte-americanos quanto europeus.

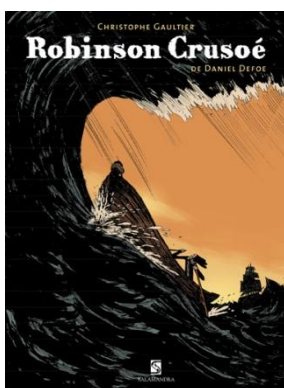
A despeito dessa intenção de atingir um público mais maduro, é notório, no século XXI, o alto investimento das editoras em *grafic novels* para jovens adolescentes. É o caso das editoras Intrínseca e Agir. A Intrínseca, em 2010, lançou a adaptação do livro de Stephenie Meyer, **Crepúsculo: Graphic Novel** volume 1, sendo atribuídas a edição de texto e as ilustrações à coreana Young Kim. Em 2007, a Agir lançou **O Alienista**, de M. de Assis, com roteiro e desenhos de Fábio Moon e adaptação do roteiro de Gabriel Bá. Ainda visando a lucros, tendo em vista que são empresas capitalistas, apesar das justificativas educacionais, notamos o empenho das editoras Ática e Moderna em levar as *grafic novels* para as escolas, a partir da divulgação em seus catálogos, enviados gratuitamente às escolas²⁰.

Em 2009, a editora Salamandra, divisão da Editora Moderna, trouxe ao Brasil, a coleção francesa **Ex Libris**, que se mantém com este nome, seu objetivo é a adaptação, em quadrinhos, de clássicos da literatura.

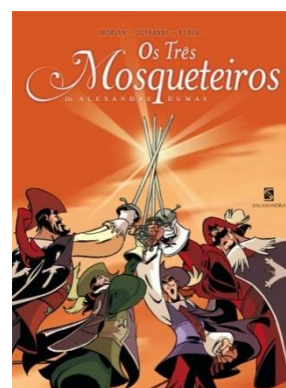
²⁰ Teixeira e Silva (2004) discutem como o discurso comercial se concretiza nos textos direcionados a docentes nos catálogos das editoras Ática e Moderna, utilizando-se dos pressupostos da análise do discurso.



2009, Marion Mousse



2009, de Christophe Gaultier

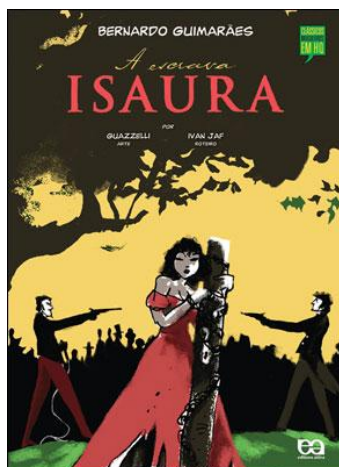


2011, de Jean David Morvan, Michel Dufranne, desenhos de Rubén

Figura 1: Exemplos da coleção **Ex-Libris** da Ed. Salamandra

Fonte: Site da ed. Moderna

Já a editora Ática criou a coleção **Clássicos Brasileiros em HQ**, com adaptações desde 2008.



2010, roteiro de Ivan Jaf, arte de Guazzelli



2010, roteiro de Ivan Jaf, arte de Rodrigo Rosa



2009, roteiro de Ivan Jaf, arte de Rodrigo Rosa

Figura 2: Exemplos da coleção **Clássicos Brasileiros em HQ** da Ed. Ática

Fonte: Site da ed. Ática

As editoras ainda oferecem *graphic novels* que não são adaptações. É o caso da tradução das obras francesas **Quando eu cresci** (2011, de Pierre Paquet e Tony Sandoval) e **Akissi: o ataque dos gatos** (2012, de Marguerite Abouet e Marthieu Sapin) e da estadunidense **Fantasmópolis** (2011, de Doug TenNapel), todas pela editora Ática, sob o selo **Agaquê**, que apresenta HQs inéditas voltadas para o público infanto-juvenil e adulto. Um dos títulos nacionais com esse selo é **O Cidadão Invisível** (2011, de Ivan Jaf e Eduardo Ferigato). Além da excelente qualidade gráfica dessas obras, seus temas são relevantes e os desenhos têm muita qualidade artística.

Os motivos que levam à adaptação são vários, pontua-os Hutcheon (2011): os atrativos econômicos, as restrições legais, o capital cultural e os motivos pessoais e políticos. Em relação às adaptações e às coleções mencionadas, vislumbramos, principalmente, a justificativa econômica vinculada à política e à cultural.



Figura 3: Quando eu cresci
Fonte: Site da ed. Ática

Os interesses políticos das editoras refletem-se em sua projeção nacional, que está estrategicamente atrelada ao capital cultural que oferta. Esse capital cultural específico das editoras mencionadas (Intrínseca, Agir, Ática, Salamandra/Moderna) torna-se atraente por envolver a manutenção de um cânone nacional e global muito valorizado, contribuindo para a visibilidade no mercado que a projeção política requer. E tudo isso converge para a situação econômica das editoras, que se mantêm, basicamente, pela venda de seus produtos, a partir de serviços²¹ e de uma “vitrine”²² variada e atraente. Nesse caso, a adesão do consumidor a certas adaptações é garantida pela seleção da obra de partida,

porque ou são apreciadas pelos jovens (**Crepúsculo**) ou pertinentes para a escola (clássicos).

Ao comparar exemplares dessas coleções às primeiras *graphic novels*, nota-se que a qualidade gráfica das obras, com forte apelo visual, mantém-se. O público alvo é que mudou: são os jovens escolares e também os professores, tendo em vista que o contato inicial para divulgação, culminando com venda, começa pelos catálogos – conforme Teixeira e Silva (2004). Nesse contexto, surge a pergunta: como se dá a abordagem das *graphic novels* na escola, a partir da mediação da editora Ática? Para viabilizar a execução desse trabalho, o tema proposto vincula-se aos suplementos de leitura que acompanham as obras da editora Ática. Nesse enfoque, o objetivo geral é refletir sobre a proposta do estudo de *Graphic Novels* da coleção **Clássicos Brasileiros em HQ** dessa editora, que conta com 8 títulos em circulação. Para tanto, os objetivos específicos são:



Figura 4: O cidadão invisível

Fonte: Site da ed. Ática.

²¹ Algumas editoras como a Ática e a Moderna, além dos catálogos, oferecem ao professor um apoio pedagógico a fim de implementar seu trabalho junto aos alunos, por meio de seus sites. Alguns dos materiais e serviços disponíveis são: propostas de trabalhos com certos livros e conteúdos, e-books, artigos, divulgação de eventos, tutoriais.

²² Termo usado pela editora Ática ao se referir à seção dos catálogos distribuídos aos professores que traz lançamentos de títulos, evidenciando, assim, a ideologia capitalista que subjaz o discurso dos catálogos, conforme Teixeira e Silva (2004).

- descrever a proposta de trabalho escolar trazida pelo suplemento de leitura que acompanha cada obra da coleção já nominada, a fim de identificar a regularidade nos exercícios, no que tange ao(s) conhecimento(s) enfocado(s);
- após identificar esse(s) conhecimento(s), averiguar a concepção que a editora tem sobre a leitura de clássicos em quadrinhos.

Em termos de metodologia, o *corpus* para análise é constituído por 6 suplementos de leitura, que acompanham 6 obras da coleção de 8 livros, pois, para as adaptações de **Dom Casmurro**²³ e **Noite na Taverna**²⁴ não foram produzidos suplementos. Como técnica de coleta de dados, foi feita documentação indireta, já que a investigação é documental. Quanto aos objetivos, este trabalho mostra-se descritivo e, em relação à abordagem, qualitativo. O método usado é o monográfico.

2 – Adaptação enquanto adaptação

“A adaptação é uma derivação que não é derivativa, uma segunda obra que não é secundária – ela é a sua própria coisa palimpséstica”.

Linda Hutcheon (2011, p.30)

A editora Ática chama de adaptação as obras em quadrinhos da coleção estudada. As adaptações são obras que, de forma anunciada, têm relação com textos que lhe são anteriores, os chamados textos originais, textos fontes, textos de partida etc., explica Hutcheon (2011). E essa relação palimpséstica²⁵ seria o ponto particularmente atraente no consumo de uma adaptação, como ressalta a autora, a partir de Ropars-Wuilleumier (1998 apud Hutcheon, 2011, p. 25):

Gostaria de argumentar que parte desse prazer advém simplesmente da repetição com variação, do conforto do ritual combinado à atração da surpresa. O reconhecimento e a lembrança são parte do prazer (e do risco)

²³ JAF, Ivan. **Dom Casmurro**. Arte de Rodrigo Rosa. São Paulo: Ática, 2012.

²⁴ SERIACOPI, Reinaldo. **Noite na Taverna**. Arte de Arthur Garcia et. al. São Paulo: Ática, 2011.

²⁵ Aqui entendida como relação de reconhecimento. Quando o receptor de uma adaptação conhece sua obra de partida, esta se faz presente em tal recepção. Por isso, Hutcheon achou adequado chamar as adaptações de “obras palimpsestuosas”, emprestando a expressão de Michael Alexander, citado por Ermarth (2001 apud Hutcheon, 2011, p. 27).

de experimentar uma adaptação; o mesmo vale para a mudança. A persistência temática e narrativa junta-se à variação material.

Nessa perspectiva, a adaptação tem um charme especial para seu público: o conforto do sabido com a expectativa pela novidade.

Com tal parâmetro, Hutcheon (2011, p. 61) teoriza que a adaptação é “[...] um tipo de palimpsesto extensivo, e com frequência, ao mesmo tempo, uma transcodificação para um diferente conjunto de convenções”. A *transcodificação* é entendida como a transposição de um código para outro, um processo complexo, subentendendo as dificuldades linguísticas, culturais, contextuais e intersemióticas que envolvem o processo de adaptação. Logo, a transcodificação, em alguns momentos, implica mudança de mídia, gênero, foco (evocando mudança de contexto) e idioma (o que supõe mudança de cultura).

No caso da transposição de literatura para HQ a fim de compor a coleção estudada, conforme a leitura do conjunto das obras de tal coleção, faz-se importante dizer que, na passagem da linguagem verbal para a linguagem mista dos quadrinhos (por envolver linguagem verbal e não verbal), houve uma atualização da linguagem verbal, tornando a obra resultante mais acessível e atraente para o público jovem atual. Vem à tona, com isso, o termo *intersemiótico*, que se refere às adaptações entre mídias, sendo mídia o: “meio material de expressão de uma adaptação” (Hutcheon, 2011, p.61). Desse modo, na adaptação de literatura para HQ, há mudança de mídia, do contar (com signos linguísticos) para o mostrar (com signos linguísticos e icônicos).

A adaptação parte de uma obra de arte anterior, mantendo uma relação de intertextualidade em sua extensão, mas não é sua reprodução. Por isso, a adaptação só é secundária em termos de cronologia: “[...] ser um segundo não significa ser secundário ou inferior; da mesma forma, ser o primeiro não quer dizer ser originário ou autorizado” (Hutcheon, 2011, p. 13).

Em consonância com esse posicionamento, citamos uma metáfora pertinente criada por Derrida (2002, p. 50) sobre a tradução ser como um filho: “Benjamin o diz, na tradução o original cresce [...] e eu acrescentei como um filho, o dele sem dúvida, com a força de falar sozinho que faz de um filho algo mais que um produto sujeitado à lei da reprodução”. Apropriando-nos dessa metáfora, queremos ressaltar o valor da adaptação a partir de sua

natureza palimpséstica: assim como um filho não pode ser considerado inferior ao pai ou à mãe (por não ser a cópia de nenhum dos dois), uma adaptação não pode ser considerada inferior à obra de partida, por ter nascido a partir dela, depois dela. Na sua singularidade, está seu valor.

Consequentemente, a adaptação pode ser consumida e estudada como obra autônoma. E, ainda, ser experienciada antes de conhecer/sem conhecer a obra de partida, “[...] desafiando a autoridade de qualquer noção de prioridade”, aponta Hutcheon (2011, p. 14).

É essa a situação comunicativa para muitos leitores de adaptação de clássicos das coleções mencionadas e de todas as outras, tornando-se, por vezes, a única versão usufruída – o que não é bom nem ruim, tendo a adaptação como obra autônoma. Por outro lado, a partir da leitura da adaptação, em casos em que a obra toca o leitor de um jeito que o faz desejar mais do mesmo (e isso não é exclusivo à obra de partida nem à adaptação), esse leitor pode voltar-se para traduções, para a obra de partida e/ou para outras adaptações, impregnando, de sua leitura primeira, essas outras, na busca do “prazer palimpséstico”, ou seja, o paradoxo que nos dá prazer no consumo de adaptações: uma dose do mesmo com outra do diferente. Note que, em tal situação prática, a hierarquia tradicional entre obra de partida e adaptação não é relevante. Pois, enquanto arte, a adaptação atingira, com sua estética particular, seu receptor, além de contribuir para o processo da sobrevivência da obra de partida, como o fazem as traduções, segundo Walter Benjamin (2001).

Não é de estranhar então que, embora reconheçamos que o estudo de uma adaptação possa ser do tipo comparativo com a obra de partida, reforçamos que tal estudo seria muito bem fundamentado no *corpus* intertextual e autônomo que uma adaptação é: marcando sua presença singular, com sua aura única, no tempo e no espaço, parafraseando Benjamin (1968 apud Hutcheon, 2011, p. 27). Consequentemente, como há obras de partida que nos deleitam esteticamente e outras que nos são insossas, o mesmo se pode dizer das adaptações, para cuja análise estética, o analista precisa estar ciente das particularidades do material de expressão que envolve cada mídia, já que a mídia, conforme W.J.T. Mitchell (2005, p. 204 apud Hutcheon, 2011, p. 61) “não fica entre o emissor e o receptor; ela os inclui e constitui”. Portanto, a mídia da arte consumida inclui seu receptor, porque

monopoliza sua atenção, retendo-o num mundo particular e virtual criado por ela – a partir de estratégias procedimentais diferentes, variando de uma mídia para outra – e o constitui, no sentido de que, neste ato de interação entre receptor e arte, o sujeito sai com uma nova experiência, tornando-o outro.

3 – As histórias em quadrinhos na escola

Como explicam Barbosa et al. (2012), embora novos gêneros em quadrinhos surgissem após a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), aumentando, com isso, sua popularidade e o número de leitores, o período de pós-guerra e início da Guerra Fria fez surgir um ambiente de desconfiança em torno dessas produções, originando trabalhos científicos²⁶ de consistência duvidosa, que diziam que HQs tinham efeito nocivo sobre seus leitores. Subjugados por essa visão, no final da década de 1940, editores norte-americanos elaboraram uma espécie de código de ética dos quadrinhos – o *Comics Code* – “que visava garantir a pais e educadores que o conteúdo das revistas não iria prejudicar o desenvolvimento moral e intelectual de seus filhos e alunos”, expõem Barbosa et al. (2012, p. 13). Mais tarde, foi produzido um código ainda mais detalhado, representado por um selo, que vinha afixado nas capas dos *comic books* (no Brasil, os gibis), para cuja elaboração, os preceitos do código foram observados. Esse contexto desfavorável resultou no fechamento de inúmeras editoras e numa produção de HQs insípidas, destituídas de criatividade.

Nesse clima desfavorável à leitura de quadrinhos por entretenimento, as HQs continuaram a ser usadas, especialmente, com fins utilitários. Barbosa et al. (2012) exemplificam esses usos: nos Estados Unidos, foram criadas HQs com personagens e eventos históricos, figuras literárias e narrativas religiosas. E ainda, em 1941, foram feitas adaptações de clássicos dos grandes nomes da literatura mundial, entre eles, Daniel Defoe,

²⁶ Um exemplo é o livro *A sedução dos inocentes* (1954), do psiquiatra Fredric Wertham, defendendo que os leitores de Batman poderiam ser levados ao homossexualismo, ao sentirem-se atraídos pela vida a dois de Batman e Robin.

Shakespeare, Jonathan Swift etc, para a coleção *Classics Illustrated*²⁷ que, inicialmente, tinha o nome de *Classic Comics*, especifica Zeni (2009). Nos anos 50, na China, com propósitos políticos-ideológicos, foram criadas campanhas “educativas” em quadrinhos. Em vários países do mundo, disseminaram-se manuais técnicos e de treinamento de pessoal aplicando-se a linguagem dos quadrinhos. Na década de 1970, acentuou-se o uso de quadrinhos em produções de suporte para o tratamento de temas escolares, com títulos muito variados, englobando conteúdos filosóficos e científicos.

Barbosa et al. (2012) demarcam que, nas últimas décadas do século XX, em decorrência do desenvolvimento das ciências da comunicação e dos estudos culturais, os meios de comunicação – cinema, rádio, televisão, jornais, HQs etc. – passaram a ser estudados em suas especificidades, entendendo-se melhor seu impacto na sociedade. Com isso, o *status* das HQs foi-se alterando, primeiramente na Europa, quando passaram a ser tratadas como uma forma de manifestação artística, com características próprias. Assim, de forma acanhada, começou a introdução efetiva da arte sequencial em materiais didáticos. No Brasil, esse uso se consolidou em meados de 1990, com o incentivo do Ministério da Educação para a diversificação da linguagem nos livros didáticos. E houve mais incentivo.

As HQs começaram a integrar as listas do Programa Nacional Biblioteca da Escola/PNBE²⁸ em 2006, com 10 obras, dos 225 títulos selecionados, especificam Vergueiro e Ramos (2009). Para o PNBE/2008²⁹, foram selecionados 7 títulos (sendo três adaptações de obras literárias); para o PNBE/2009, 15 títulos em quadrinhos para o ensino fundamental e 6, para ao médio (VERGUEIRO; RAMOS, 2009). Para o PNBE/2010, foram selecionados 9 títulos; para o PNBE/2011, 29; para o PNBE/2012, 7 (sendo três adaptações literárias)³⁰.

²⁷ Zeni (2009) informa que essa coleção foi trazida para o Brasil pela editora Brasil América Ltda. (RJ), nas séries *Edição Maravilhosa* (1949-1961) e *Álbum Gigante* (1949-1955).

²⁸ Atualmente, as obras do PNBE são distribuídas às escolas públicas federais e redes de ensino municipais, estaduais e do Distrito Federal que oferecem os anos finais do ensino fundamental e/ou do ensino médio. Em 2006, os alunos do ensino médio não eram contemplados.

²⁹ Vergueiro e Ramos (2009) expõem que para o PNBE/2007, os editais foram acompanhados do complemento “2008”, já que a distribuição seria naquele ano.

³⁰ PROGRAMA NACIONAL BIBLIOTECA NA ESCOLA (PNBE). Blog do Lagarto Negro. 21 ago., 2011. Disponível em: <http://lagartonegroblog.blogspot.com.br/2011/08/programa-nacional-biblioteca-na-escola.html> Acesso em 5 jul.2012.

O edital de resolução/CD/FNDE nº002, de 09 de fevereiro de 2006³¹, especifica as tipologias a serem adotadas, como segue:

- I – poesia;
- II – conto, crônica, teatro, texto de tradição popular;
- III – romance;
- IV – memória, diário, biografia;
- V – livros de imagens e livros de histórias em quadrinhos, dentre os quais se incluem obras clássicas da literatura universal artisticamente adaptadas ao público jovem.

Conforme a lista dos títulos selecionados para o PNBE (disponíveis na internet) e a partir dos dizeres que acompanham o texto dessa resolução de 2006, Ramos (2011)³² – que além de jornalista e professor universitário, integra o Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP – posiciona-se: “Observando criticamente, vê-se que a lista do PNBE ainda tende a ver os quadrinhos com ressalvas. Não se trata de leitura em si. Mas de ferramenta para se chegar à literatura”. Hutcheon (2011) fala desse engajamento, no meio escolar, das indústrias pedagógicas, para promover a leitura da obra de partida a partir da adaptação (feita em qualquer mídia), para tanto, disponibilizando planos de aula e *websites* para educadores. Tal atitude é chamada de “argumento do mérito”³³ e aqui no Brasil já é prática conhecida, tornando a adaptação um recurso educacional comprometido com a obra de partida –confirmando o posicionamento de Ramos (2011).

Vemos tal prática com ressalvas, pois, embora válida no que tange à ampliação da leitura, é prejudicial para a adaptação em si, já que a consideramos uma produção artística autônoma, merecedora de atenção pelo que é. Uma arte sendo consumida sistematicamente para promoção de outra arte é uma prática que promove a hierarquia entre elas; algo, no

³¹ O documento está disponível em:
http://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CE4QFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.fn.de.gov.br%2Findex.php%2Fresolucoes-2006%2F364-res00209022006%2Fdownload&ei=pM_0T9PEIYf88gT_5ZnQBg&usg=AFQjCNFfzXD2T0kfpN4Rd1NMjkGSBtqkLw Acesso em 5 jul., 2012.

³² RAMOS, Paulo. **PNBE 2012 diminui compra de quadrinhos**. UOL. Blog dos quadrinhos. 19 set., 2011. Disponível em: http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2011-09-01_2011-09-30.html Acesso em 4 jul, 2012.

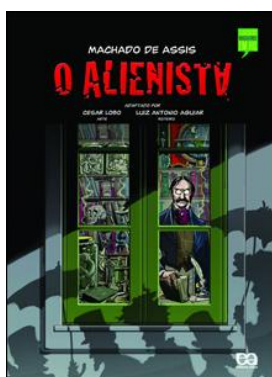
³³ Expressão de Philip Pullman, escritor britânico muito premiado. Entre suas obras, *Northern Lights* (1995) – título brasileiro: *A Bússola de Ouro*.

mínimo, duvidoso, tendo em vista a variedade material, ideológica, política e cultural que constitui cada uma, impossibilitando um parâmetro estável adequado para medir o valor de cada tipo. A possível hierarquia que se quer sustentar entre as várias modalidades de arte diz respeito à elite que a promove e consome, sendo a ópera e o balé mais valorizados que o cinema (mídia de massa), por exemplo. Tendo como premissa a constatação de Ramos (2011), aqui, cumprindo os objetivos de um artigo despretensioso com estudo ainda insipiente, mostraremos um recorte temático que abarca material já presente nas práticas escolares.

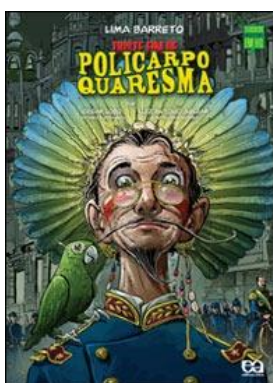
4 – Descrevendo a coleção

Os livros da coleção **Clássicos Brasileiros em HQ** são indicados para o Ensino Fundamental II, que corresponde a turmas de 6ª à 9ª série do ensino fundamental, e estão organizados na opção de literatura juvenil. Um fato curioso, a respeito de terminologias, é que, no site da editora Ática, a aba que o usuário deve selecionar para buscar os livros de literatura é a chamada “Paradidáticos”. Nessa aba, há as opções: Conheça nossas novidades; Literatura Infantil; Literatura Juvenil; Informativos Infantis e Informativos Juvenis. Isso nos faz pensar que a literatura serve de apoio aos ensinamentos escolares, ou seja, usufruto com fim utilitário.

Quanto ao formato, as dimensões das obras são 19,1cm x 26cm, com papel *cuchê* fosco 115g/m², ou seja, o formato é maior que parte das publicações direcionadas a jovens e o tipo de papel não é frágil, permitindo uma alta qualidade na cobertura das cores e nas definições dos desenhos. Mesmo com sofisticação na apresentação, o preço dos livros dessa coleção está na média das demais obras da editora: R\$28,50, em 2012.



2008, arte de César Lobo, roteiro de Luiz A. Aguiar



2010, roteiro e desenho de César Lobo, adp. e roteiro de Luiz A. Aguiar



2009, adp. e roteiro de Ivan Jaf, roteiro e arte Luiz Gê

Figura 5: Exemplos da coleção **Clássicos Brasileiros em HQ** da Ed. Ática
Fonte: Site da ed. Ática

Quanto à autoria, vale ressaltar que o nome de destaque é aquele que aparece em primeiro lugar, na ficha catalográfica.

Quadro 1: Dados das obras dos **Clássicos Brasileiros em HQ** da Ed. Ática

Título	Nome de destaque	2º Nome	Ano e Páginas	Movimento literário	Autor adaptado e ano de publicação da obra fonte
O Alienista	<u>César Lobo</u> Arte	<u>Luiz Antônio Aguiar</u> roteiro	2008, 72p.	realismo	Machado de Assis 1881 e 1882
O cortiço	<u>Ivan Jaf</u> Roteiro	<u>Rodrigo Rosa</u> arte	2009, 80p.	naturalismo	Aluísio Azevedo 1890
O Guarani	<u>Ivan Jaf</u> Adaptação e roteiro	<u>Luiz Gê</u> Roteiro e desenhos	2009, 96p.	Romantismo – 1ª fase	José de Alencar Em 1857, saiu como folhetim e como livro.
Memórias de um Sargento de Milícias	<u>Ivan Jaf</u> Roteiro	<u>Rodrigo Rosa</u> arte	2010, 80p.	Transição entre romantismo para realismo	Manuel Antônio de Almeida Em 1852-1853, saiu como folhetim. Em 1854, como livro.
Triste fim de Policarpo Quaresma	<u>César Lobo</u> Roteiro e desenho	<u>Luiz Antônio Aguiar</u> Adaptação e roteiro	2010, 80p.	Pré-modernista	Lima Barreto Em 1911, saiu como folhetim. Em 1915, em livro.
A escrava Isaura	<u>Ivan Jaf</u> Roteiro	Guazzelli arte	2010, 72p.	romantismo	Bernardo Guimarães 1875
Noite na Taverna*	<u>Reinaldo Seriacopi</u> Roteiro	<u>Arthur Garcia,</u> <u>Franco de Rosa,</u> <u>Rodolfo Zalla,</u> <u>Rubens Cordeiro,</u> <u>Sebastião Seabra,</u> <u>Walmir Amaral</u> arte	2011, 96p.	romantismo	Álvares de Azevedo 1855

Dom Casmurro*	<u>Ivan Jaf</u> Roteiro	<u>Rodrigo Rosa</u> arte	2012. 88p.	realismo	Machado de Assis 1899
----------------------	----------------------------	-----------------------------	---------------	----------	--------------------------

* Sem suplemento de leitura

Na coleção examinada, a atribuição de “autor” compete ao roteirista, exceto em **O Alienista** e em **Triste fim de Policarpo Quaresma**, que coube ao desenhista. Eis a dificuldade de nomear o autor da adaptação em *grafic novel*, pois, embora o trabalho envolva dois (ou mais) artistas – um da linguagem literária e outro da linguagem icônica –, um nome vai aparecer em primeiro lugar, numa disposição que lhe dá destaque. Em relação à posição de autoria dessa coleção, considerando as exceções já mencionadas, ela coube aos profissionais da escrita: Ivan Jaf (autor de mais de 50 livros) e Reinaldo Seriacopi (além de ser editor e jornalista, é coautor de um livro didático de história para o ensino médio). Todavia, podemos questionar essa decisão, se considerarmos que as ilustrações são o principal diferencial de *grafic novels*:

Um fator de impacto nas histórias em quadrinhos como forma de arte é inerente ao fato de que se trata de um veículo principalmente visual. O trabalho de arte domina a atenção inicial do leitor. Isso induz o artista a concentrar suas habilidades no estilo, na técnica e em recursos gráficos que têm como propósito deslumbrar o olhar (Eisner, 2010, p. 128).

Do ponto de vista do quadrinista Will Eisner (2010), o escritor e o artista (denominação que ele dá ao desenhista) deveriam ser a mesma pessoa; na impossibilidade disso, porém, ele diz ser a favor do artista, nos percalços decorrentes do processo de criação, em detrimento da soberania do escritor, isso porque o desenhista pode sim estar a serviço da história criada pelo outro, com muita qualidade, sendo desafiado a “[...] empregar ou elaborar um elenco mais amplo de recursos visuais e de inovações na composição” (Eisner, 2010, p. 135), podendo, então, contribuir para com a escrita, no papel importante que lhe cabe. Papel tão essencial que, no item “Segredos da Adaptação”, no “bônus” que vem no final do livro de **O Cortiço**, é divulgado que:

“[...] Rodrigo Rosa não seguiu à risca as orientações do roteiro: preferiu fazer só três quadros, em vez de quatro, para valorizar o humor nas cenas. As intervenções de um no trabalho do outro são muito frequentes na

produção de uma HQ; por isso, a pareceria tem de ser bem afinada, um contando com o outro na busca do melhor resultado” (JAF, 2009, s.p.).

Pelo que vemos na coleção analisada, podemos inferir que o nome de destaque pertence aos escritores por duas razões: uma é comercial, pois são autores conhecidos; a outra é cultural, por se tratarem de adaptações de cânones literários, parece que o escritor acaba sendo um profissional mais valorizado que o desenhista. A outra possível justificativa para o roteirista receber o *status* de autor poderia surgir na leitura do item “Segredos da Adaptação”, já mencionado, em que são trazidos roteiros de planejamento da HQ. Nesses roteiros, é mostrado que o roteirista descreve os quadros, para que o desenhista, a partir dessa descrição, crie as ilustrações, parecendo que este é subordinado àquele. Porém, no texto que compõe tal explicação, como visto logo acima, fica evidente que roteirista e desenhista trabalham em parceria e um interfere no trabalho do outro, buscando sempre coerência e qualidade no conjunto da obra. Assim posto, o problema da autoria permanece, embora ainda primemos pelo destaque no trabalho do desenhista, concordando com Eisner (2010).

Pelo quadro 1, ressalta-se que todas as adaptações são de cânones literários do século XIX e uma do século XX – **Triste fim de Policarpo Quaresma**. São títulos que integram, sistematicamente, as listas de leitura literária para vestibulares do país, inclusive, as do processo seletivo de inúmeras faculdades e universidades em 2012, conforme Dayse Luan (2011)³⁴. O fato de as obras de partida serem de valor estético reconhecido não garante o mesmo reconhecimento às adaptações. Em outras palavras: mesmo ainda não tendo um cânone de arte sequencial configurado teoricamente (embora, na prática, já tenhamos pistas), as adaptações quadrinísticas de obras clássicas só poderão ganhar destaque estético pelo trabalho surpreendente e inovador do(s) autor(es) envolvido(s) na construção da nova obra. O presente trabalho não versará sobre o valor artístico dos livros da coleção estudada, ficando essa informação como possibilidade temática para futuros trabalhos. Aqui, faremos apenas uma breve descrição estrutural das obras.

³⁴ LUAN, Dayse. **Obras literárias 2012**. Brasil Escola. Atualizado em 27/10/2011 14h09. Disponível em: <http://vestibular.brasilecola.com/blog/obras-literarias-2012.htm> Acesso em 20 de jun., 2012.

Por constituírem uma mesma coleção, além do entorno físico, todas as obras apresentam uma mesma estrutura organizacional interna:

- folha de rosto: como na capa, o primeiro elemento que aparece é o nome do autor da obra de partida, bem maior que os nomes do desenhista e do adaptador (nessa ordem, não obedecendo a hierarquia autoral da ficha catalográfica), os quais são introduzidos pela preposição “por”. Desvela-se, com isso, na valorização da obra de partida, um recurso de propaganda para promover (e vender) a obra adaptada;
- uma página introdutória, apresentando a obra, com um título chamativo, lembrando uma manchete;
- o romance em quadrinhos;
- o bônus: um recurso transmidiático no nome, já que bônus é recurso comum a DVDs.

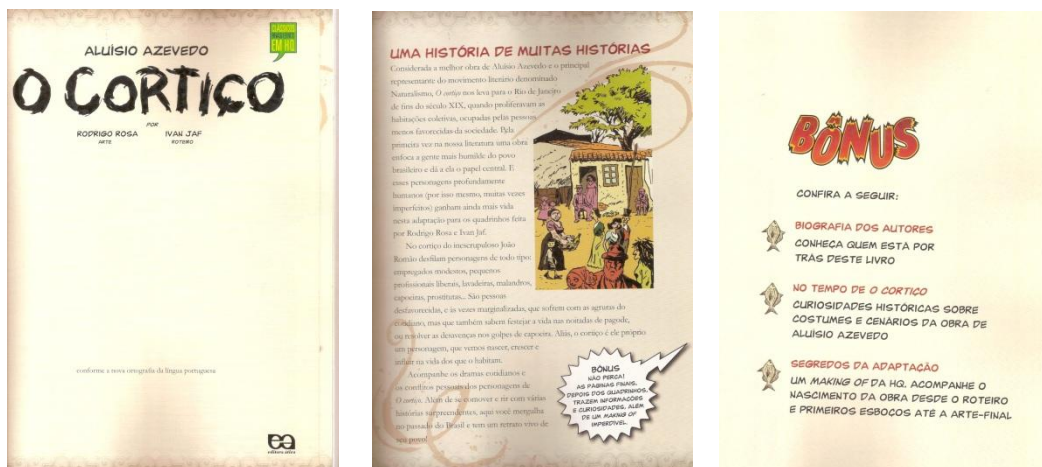


Figura 6: Folha de rosto, Apresentação e bônus do livro **O Cortiço**
Fonte: A autora

O conteúdo do bônus é assim distribuído em todas as obras:

- *Biografia dos autores – esse item toma apenas uma página, mas refere-se ao autor da obra fonte e aos dois profissionais que dão vida à adaptação: roteirista e desenhista;
- *No tempo de(o nome da obra adaptada) – nessa seção, a narrativa é contextualizada social e historicamente;
- *Segredos da adaptação – de 1 a até 4 páginas, nessa seção, há uma explicação sobre a relação entre roteiro e quadrinhos, dando uma ideia ao leitor sobre o processo

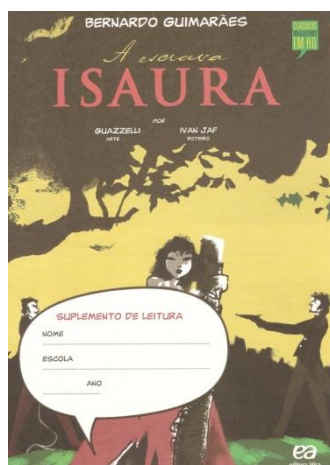
criativo da adaptação. Há um cuidado especial em mostrar a relação entre o texto de partida e o de chegada, para isso, em todas as obras, foi trazido um excerto do texto fonte com a reformulação em quadrinhos e foram ressaltadas as inserções feitas pelos roteiristas e desenhistas. Nessa parte, o leitor é chamado a prestar atenção ao cenário retratado em certos quadrinhos, cujos detalhes ilustram particularidades históricas, econômicas e sociais do contexto narrativo.

O “bônus” é uma seção atraente (porque ilustrada), organizada e interessante (referimo-nos aos “Segredos da adaptação”), que toma de 5 a 9 páginas da obra – o que corresponde a aproximadamente 9% do volume de páginas. Por suas partes constituintes e pelo conteúdo que cada uma traz, embora o termo “bônus” seja inovador para um livro, sua função de trazer informações extras sobre a obra lida e a obra de partida, com objetivos pedagógicos, não o é. Entendemos que essa seção, nos livros, constitui um artifício que situa a *grafic novel*, na escola, como objeto de estudo. O que não é ruim, desde que tal estudo seja adequado, como veremos adiante.

Com essa descrição da estrutura das obras, podemos ver que o livro em si ultrapassa a leitura literária com informações que, embora sejam dispensáveis à inteligibilidade do texto e à leitura por prazer, podem tornar o olhar do leitor mais atento, no que tange à artisticidade da história em quadrinhos, por mostrar alguns dos critérios de criação, seus fins e sentidos pretendidos, além de apresentar a obra de partida ao leitor.

5 – O suplemento de leitura

O formato dos suplementos de leitura é padrão, cada suplemento é composto por uma folha retangular que se dobra em três, multiplicando-se em seis faces. A primeira face reproduz a capa livro que acompanha, mas com um balão de HQ, solicitando nome, escola e ano do leitor, reafirmando-o, assim, como um estudante. Antes das questões, há um comentário sobre a leitura realizada e/ou um convite para o leitor resolver as atividades propostas. A figura 5 traz um exemplo dessa página com a reprodução desse comentário que está ao lado da figura que representa a escrava Isaura:



A escrava Isaura conta a história de uma bela jovem que, apesar de ter a pele branca, é escrava por nascimento. Ela enfrenta sua condição e a crueldade de seu senhor Leônicio, ao mesmo tempo que luta pela liberdade de amar o generoso Álvaro (ÁTICA, 2010, suplemento de leitura).



Figura 7: Capa e 1ª página do suplemento de **A escrava Isaura**
Fonte: a Autora

Todos os suplementos terminam com as “Atividades Especiais”, que são duas. A primeira chama-se “Criação de HQ” e motiva os alunos a criarem uma história em quadrinhos, individualmente ou em grupos. Tems são sugeridos (tendo em vista que não precisa ter relação com a leitura realizada), bem como estratégias para a elaboração do trabalho.

Em seguida, há a “Redação”, que, com enfoque na leitura, mas sempre se valendo da criatividade e imaginação do estudante, propõe a escrita de textos da seguinte natureza, conforme o quadro 2, mais a frente: mudar final ou parte do enredo (3 suplementos); escrever algum tipo de carta (2 suplementos); continuar a história (1 suplemento). Eis um exemplo:

“Mas e se...?”. Quando lemos uma narrativa, nossa criatividade logo começa a trabalhar. Como seria a história se as situações fossem diferentes? Agora, você pode contar a história de Isaura do seu próprio jeito. Escolha uma das situações abaixo para desenvolvê-la.

a) Caso Leôncio não a tivesse encontrado no Recife, como Isaura viveria nessa cidade?

b) E se Álvaro não encontrasse Isaura e ela acabasse casando com Belchior, como seria a vida dela e do casal?

Você pode combinar essas opções e também pensar em novas variações (ÁTICA, 2010, suplemento de leitura).

Em nenhum dos suplementos é sugerido que essa atividade seja feita em duplas/grupos, diferentemente da criação de quadrinhos. Assim, o professor teria uma avaliação em grupos e outra individual, caso resolvesse solicitar as duas produções. Tanto trabalhos em grupos quanto individuais são importantes para o desenvolvimento global do estudante, pois envolvem comportamentos distintos: de um lado, o diálogo, a concessão, a negociação com os colegas; de outro, a reflexão, a concentração, as decisões do estudo solitário.

Muitas das atividades trazem, nos enunciados, temas para debates interdisciplinares, envolvendo história, cultura, ética, embora, na prática, não oportunizem essas discussões. É o caso da proposta de redação seguinte, que traz o final decadente de **O cortiço**, que poderia ser trabalhado numa perspectiva crítica contextualizada, com olhar antropológico, por exemplo. Todavia, o que temos é uma proposta possível, que pode soar interessante para o aluno, mas que não solicita uma discussão atualizada como poderia, considerando que vivemos tempos violentos, permeados por injustiças. Como está, o tom do exercício é mais lúdico e moralizante por imposição, pois direciona a uma produção em defesa de Bertoleza, no lugar de levar o indivíduo a refletir sobre o assunto. Discutir sobre os comportamentos sociais torna-se importante, mas sem perder de vista que, no caso das obras de arte naturalistas, como **O cortiço**, as várias mazelas são o argumento constitutivo das narrativas e, como tal, o final fictício constrangedor é coerente (embora queiramos que na vida real não seja assim).



Figura 8: Última página do suplemento de **A escrava Isaura**

Fonte: a Autora

Você certamente não se conforma com o comovente fim de Bertoleza. Como também não aceita que João Romão tenha feito tudo o que fez e se saído sempre bem. Que tal parar na penúltima página da HQ e a partir daí mudar o destino de Bertoleza, fazendo-a dar o troco em João Romão? Você também pode seguir adiante e imaginar que ela se tornou uma criatura sobrenatural que passa a atormentar o velhaco. De qualquer forma, a justiça precisa ser feita, concorda? E está nas suas mãos fazê-la (Ática, 2009, suplemento de **O cortiço**).

Pelos dados do quadro 2, temos um panorama das redações solicitadas. Na terceira coluna, sobre as possibilidades de variação temática, verificamos que todos os suplementos trazem delineamentos para a produção textual, facilitando a tarefa para os alunos que têm mais dificuldade para a escrita. Embora somente a proposta de **A escrava Isaura** permita variações não sugeridas, valorizando os alunos mais criativos, a argumentação possível para o desenvolvimento das sugestões dos demais suplementos é variada e interessante. Nenhuma das propostas, contudo, instiga a escrita de um texto mais reflexivo, transpondo algum tema das obras para a realidade do aluno.

Quadro 2: Configuração das “Atividades Especiais” dos suplementos

Título	Gênero da produção textual solicitada	Possibilita uma variação temática não sugerida?	Instiga o pensamento crítico extra-textual
O Alienista	Carta, passando-se por um dos internos de Simão Bacamarte	Não.	Não
O cortiço	Mudar o final da história. Fazer Bertoleza se vingar de J.Romão ou transformá-la num fantasma para assombrar seu algoz.	Não, mas oferece 2 possibilidades.	Não
O Guarani	Mudar o final da história. Descrever as aventuras ou desventuras de Peri no RJ.	Não, mas oferece 2 possibilidades.	Não
Memórias de um Sargento de Milícias	Continuar a história. Mostrar a rotina de Leonardo, após seu casamento, evidenciando que ele está mais responsável ou que ele continua o mesmo.	Não, mas oferece 2 possibilidades.	Não
Triste fim de Policarpo Quaresma	2 possibilidades de carta: uma de Policarpo para Floriano Peixoto ou uma carta a Floriano P. pedindo a absolvição de Policarpo	Não, mas oferece 2 possibilidades.	Não
A escrava Isaura	Mudar parte do enredo. Como Isaura viveria no Recife, caso Leôncio não a tivesse encontrado? Ou: como seria a vida de Isaura com Belchior, se Álvaro não a encontrasse?	Sim.	Não

Poderíamos perguntar: qual a pertinência das “Atividades Especiais” propostas nos suplementos para com a leitura das *grafic novels* dessa coleção?

Pela abordagem feita, as “Atividades Especiais” trazem exercícios de produção textual que sugerem motivos e circunstâncias narrativas para aqueles que sentem dificuldade em desenvolver um texto, não sendo desinteressante, porém, para um aluno mais desperto para a escrita. Desse modo, as atividades podem ser prazerosas para a turma, e resultar em possibilidades variadas de soluções, desenvolvimento e conteúdo textual e, ainda, podem estimular a curiosidade dos alunos em ler o texto do colega. Atividades que envolvem criatividade e incitam curiosidade, estimulando o talento e o imaginário de cada um, além de proporcionar prazer e aprendizados múltiplos (escrita, argumentação, relacionamento interpessoal etc.), podem envolver o aluno com a obra lida, despertando-lhe o olhar para aspectos que, por vezes, sem a atividade, passariam despercebidos. E isso dá prazer. Logo, atividades com tais características podem encorajar leituras futuras, o que seria um aspecto positivo em relação à escolarização da leitura em quadrinhos, fazendo um contraponto com Magda Soares (2001), quando teoriza a adequação/inadequação da escolarização da leitura literária.

A autora diz que os textos literários não foram criados para serem objetos de estudo, dissecação e análise, eles existem para serem lidos e essa atividade de leitura costuma ser individual e isolada quando realizada em uma realidade não escolar. Ao acontecer na escola, porém, a leitura literária sofre mudanças: nem sempre é individual, nem pelo prazer de ler e, com frequência, há alguma verificação posterior. Isso porque as obras literárias, bem como as HQs, embora arte, ao serem manuseadas no espaço escolar, ganham o estatuto de objeto de estudo. Ademais, é próprio das escolas que o fluxo das tarefas e das ações seja ordenado por meio de procedimentos formalizados de ensino e da organização dos alunos em categorias – idade, grau, série, tipo de problema, etc. , legitimando essas instituições.

É a esse *inevitável* processo – ordenação de tarefas e ações, procedimentos formalizados de ensino, tratamento peculiar dos saberes pela seleção, e conseqüente exclusão, de conteúdos, pela ordenação e seqüenciação desses conteúdos, pelo modo de ensinar e de fazer aprender esses conteúdos – é a esse processo que se chama *escolarização*, processo

inevitável, porque é da essência mesma da escola, é o processo que a institui e que a constitui (Soares, 2001, p. 21).

Nessa perspectiva, o usufruto da arte – disponível em qualquer mídia –, no contexto escolar, requer uma didatização ou pedagogização para seu manuseio. Didatização que estabelece um compromisso entre aluno, obra de arte e escola e que estará atrelada a alguma espécie de avaliação menos ou mais formal.

A questão que se impõe, tomando por base os postulados sobre leitura literária de Soares (2001), não é a “escolarização da arte”, mas sua escolarização inadequada ou errônea: uma apropriação negativa resultante de uma deturpação, falsificação e distorção da obra de arte estudada pela sua didatização irrefletida, cujas consequências são a desfiguração e o falseamento da obra, além de não estimular o jovem às práticas para com a arte (consumo, produção). Para Soares, no que tange à literatura, uma escolarização adequada seria aquela que “conduzisse eficazmente às práticas de leitura literária que ocorrem no contexto social e às atitudes e valores próprios do ideal de leitor que se quer formar” (Soares, 2001, p. 47). Apropriando-nos desse posicionamento, uma escolarização adequada de HQs na escola, seria aquela que instrumentalizasse o aluno para a apreensão do código não verbal da arte sequencial, além de lhe instigar um olhar mais crítico para os assuntos que lhe dizem respeito em dado contexto.

Na escolarização da arte sequencial (e de outras artes), a habilidade e a experiência do professor são determinantes para o sucesso das práticas escolares, primeiro, para levantar questões acerca de assuntos pertinentes não trazidos pelos suplementos de leitura; em segundo, para não permitir a frequente reprodução de atividades (mesmo das que os alunos gostam), por duas razões:

- a) mesmo agradando a maioria, a atividade pode não ser tão prazerosa para todos, o que poderia constranger os mesmos alunos sistematicamente;
- b) a rotina do exercício poderia interferir no prazer da nova leitura, já que o aluno saberia o que teria que fazer em seguida. Alunos gostam de novidade: eis o desafio dos professores.

A seção chamada “Atividades Especiais” propicia uma escolarização parcialmente adequada. A escolarização é positiva, quanto ao aspecto de instigar a criatividade do aluno, e é faltosa no que tange a propiciar discussões críticas sobre temas relevantes da obra.

5.1 – As atividades do interior do suplemento

Afora as “Atividades Especiais” já mencionadas, a tabela 1 mostra que a proposta do conjunto de suplementos de leitura traz de 6 a 9 questões. Para compreensão da tabela, vale ressaltar que, a exemplo da questão nº 5 do suplemento de **O Alienista**, há questões com duas perguntas (A e B). Esses casos foram contados como duas atividades. A fim de entendermos a proposta da Editora Ática sobre o trabalho em sala de aula com os livros em quadrinhos, falaremos sobre o conjunto de questões dos seis suplementos envolvidos, ou seja, 48 questões. Cada linha traz o nome da obra que o suplemento acompanha, a descrição da solicitação das questões e, na linha seguinte, a diretriz da atividade (se é para enumerar, marcar X etc.).

Das 48 questões retratadas pela tabela, 23 são perguntas abertas (47,91%), aquelas que exigem resposta escritas, com descrições e/ou explicações. As 25 questões restantes (52,08%) variam entre a forma de ordenar ideias, relacionar colunas, assinalar alternativas corretas ou incorretas e completar lacunas. Vale ressaltar que essa variedade formal das atividades é atraente para o aluno, pela multiplicidade de habilidades monopolizadas: ora requer leitura atenta, ora observação de imagem, ora memória, ora articulação linguística. Além disso, há atividades que tomam menos ou mais tempo, o que pode fazer com que o discente, no pior das hipóteses, escolha fazer alguma atividade, em vez de nenhuma.

Tabela 1: Configuração das questões dos suplementos de leitura

		QUESTÕES							
Suplemento		1	2	3	4	5	6	7	8
O Alienista 9 questões		Memória sobre fala dos personagens	Interpretação de metáfora	Sobre o enredo	Sobre personagens	A e B Sobre o enredo	Interpretação das imagens + contexto	Atenção para adaptação elemento inserido	Descrição de personagens, por meio de imagens + contexto
		Enumerar colunas	Resposta escrita	Resposta escrita	Enumerar colunas	Resposta escrita	Marcar X na alternativa correta	Marcar X na alternativa correta	Resposta escrita
O cortiço 9 questões		Pensar a obra no movimento literário	Sobre trajetória de personagens	Sobre comportamento de personagem	A Interpretação de metáfora B Relacionar metáfora a imagem	Sobre personagem	Interpretação das imagens + contexto	Sobre personagens	Sobre personagem e contexto
		Marcar X na alternativa correta	Completar lacunas	Marcar X na alternativa correta	Resposta escrita	Resposta escrita	Resposta escrita	Marcar X na alternativa incorreta	Marcar X na alternativa incorreta
O Guarani 8 questões		Sobre enredo	Interpretação das imagens + contexto	A Sobre sentimentos de personagens	Interpretação das imagens + contexto	Interpretação das imagens + contexto	Sobre o enredo	Na sua opinião	-

			B exemplo no enredo					
	Ordenar eventos	Resposta escrita	Completar lacunas / questão aberta	Completar lacunas	Resposta escrita	Resposta escrita	Resposta escrita	
Memórias de um Sargento de Milícias	Sobre personagens	Sobre personagens + enredo	Interpretação de contexto com foco nos dias atuais	Pensar a obra no movimento literário	Interpretação das imagens, com fim em si	Sobre enredo	-	-
6 questões	Completar lacunas	Resposta escrita	Resposta escrita	Resposta escrita	Resposta escrita	Relacionar eventos e explicar		
Triste fim de Policarpo Quaresma	A Interpretação das imagens + contexto B Na sua opinião	A Na sua opinião B Interpretação das imagens + contexto	Sobre enredo	Sobre enredo	Interpretação das imagens + contexto	Sobre personagens + enredo	Interpretação	-
9 questões	A Marcar X na alternativa incorreta B redigir ou desenhar	Resposta escrita	Completar lacunas e explicar	Resposta escrita	Marcar X na alternativa incorreta	Resposta escrita	Marcar X na alternativa correta	
A escarva Isaua	Sobre enredo	Pensar no movimento literário	Vocabulário da obra de origem	Sobre personagens	Sobre contexto histórico do enredo	Interpretação das imagens + personagens	Na sua opinião	-
7 questões	Ordenar eventos	Marcar X na alternativa incorreta	Relacionar colunas	Relacionar colunas	Marcar X na alternativa incorreta	Resposta escrita	Resposta escrita	

LEGENDA

Na sua opinião...

Relativo a personagens

Interpretação das imagens

Sobre contexto histórico do enredo

Pensar a obra no movimento literário

Vocabulário da obra de origem

Sobre o enredo

Interpretação

Atenção para os procedimentos da adaptação

A partir da tabela 1, a fim de alcançarmos o primeiro objetivo específico proposto, montamos o esquema seguinte, cujo critério foram os conhecimentos solicitados pelas questões. Na distribuição, foram agrupadas solicitações que têm algo em comum.

Sobre o enredo 9
Relativo a personagens 13
Sobre contexto histórico do enredo 1
Pensar a obra no movimento literário 3

ENREDO

26 = 54%

Interpretação das imagens 12
Atenção para os procedimentos de adaptação 1

ARTE

13 = 27%

INTERPRETAÇÃO

Na sua opinião... 4

Interpretação 4

8 = 16%

ORIGEM	OBRA	DE
Vocabulário da obra de origem	1	1 = 2%

Figura 9: Configuração das questões do suplemento

Fonte: A autora

Pelo esquema, no cômputo geral, a ênfase é dada aos elementos da narrativa, ou seja, são questões de verificação de leitura, para o professor saber se o aluno leu a obra solicitada. Eis um exemplo, com enfoque nos personagens:

Tente resolver este exercício de memória, associando o nome de cada personagem à sua fala nos quadrinhos. (1) Simão Bacamarte (2) D. Evarista (3) Padre Lopes (4) Crispim Soares (5) Cesária, mulher de Crispim [...]
 () “E o que eu fiz? Nada! Nada, seu torpe bajulador! Disse *amém*, como sempre.” [...] (Ática, 2008, suplemento de **O Alienista**).

Somam 27% as questões que solicitam um olhar mais cuidadoso do aluno em relação à linguagem não verbal, o que é uma forma de aprender a avaliar arte sequencial, tendo em vista que tais questões chamam atenção para cor, expressão ou algum elemento criteriosamente selecionado pelo artista, ou seja, volta o olhar do aluno para o funcionamento do código da linguagem dos quadrinhos.

Em HQs, sentimentos e sensações podem ser indicados sem o uso da linguagem verbal. O mesmo acontece com movimento e velocidade. Observe o quarto quadro da página 6, o sétimo da [...]. Explique como tais aspectos estão neles representados (ÁTICA, 2010, suplemento de **Memórias de um sargento de milícias**).

Observe atentamente o conjunto formado pelos quadrinhos das páginas 74 e 75. Podemos verificar que os quadrinhos centrais têm cores mais vivas em relação aos outros. Na sua opinião, o que o desenhista pretendeu transmitir ao fazer essa distinção? (ÁTICA, 2009, suplemento de **O Guarani**).

Na adaptação de **O Alienista** para os quadrinhos, surgiu um personagem, em preto e branco, que não havia no original. Ele abre a história e depois, vez por outra, se intromete na narrativa. Veja com cuidado as aparições desse personagem e marque a alternativa que julgar correta (Ática, 2008, suplemento de **O Alienista**).

Os dois primeiros exemplos centram-se nos recursos do código das HQs para marcar tempo, movimento e velocidade – recursos diferentes, se compararmos a mesma situação numa mídia performativa, como explica Hutcheon (2011). Em sua vasta experiência como pioneiro da HQ, Eisner (2010), valendo-se da teoria da relatividade de Albert Einstein (segundo a qual o tempo não é absoluto, mas relativo à posição do observador), diz que essa teoria pode ser exemplificada pela arte sequencial, pois, quando o artista enquadra uma ação, mais que definir o perímetro, ele posiciona o leitor frente à cena, marcando a duração de certo evento, a partir símbolos, imagens e balões contidos na sequência: “A imposição das imagens dentro do requadro dos quadrinhos atua como catalisador” (Eisner, 2010, p. 26). Mesmo sem conhecimentos teóricos sobre os princípios dos códigos não verbal e verbal usados nas HQs, a resolução desses exercícios torna-se possível, pela resposta poder ser encontrada a partir de olhar inquiridor e atento por parte do aluno, validando a eficiência desse tipo de questão, por tornar o olhar do leitor mais atento ao código não verbal dos quadrinhos, evidenciando suas muitas formas de produzir sentidos.

O terceiro exemplo dá relevo a uma inserção de personagem feita pelo adaptador, algo que é estranho à obra de partida, portanto, podendo servir para discussões reflexivas sobre autoria, fidelidade e/ou sobre o *status* da adaptação como arte autônoma. Mesmo sendo um exercício objetivo, o enunciado oportuniza tal discussão, caso o docente deseje.

Somam oito as questões que instigam um posicionamento pessoal e interpretativo do aluno.

“A loucura, objeto dos meus estudos, era até agora uma ilha perdida no oceano da razão. Começo a suspeitar que é um continente!”. Agora que você sabe qual foi o personagem que falou essa frase, responda: o que ele quis dizer com essa afirmação? (Ática, 2008, suplemento de **O Alienista**).

Na legenda do quadro acima, para revelar a transformação ocorrida com o personagem, o narrador comenta que “Jerônimo abrigou-se”. a) Para você, qual é o sentido dessa frase? (Ática, 2009, suplemento de **O cortiço**).

O desfecho de **O Guarani** simboliza a formação da nacionalidade brasileira, que teria se originado do encontro de Peri (um indígena) com Ceci (filha do colonizador), os únicos sobreviventes. Peri, o herói da

história, é retratado como sendo bom, generoso, destemido, forte... enfim, com todas as qualidades que você pôde observar na HQ. Na sua opinião, por que ele foi caracterizado dessa maneira? (Ática, 2009, suplemento de **O Guarani**).

O primeiro e o segundo excertos pedem a interpretação da metáfora “é um continente” e “abrasileirou-se”, o que mostra a profundidade da linguagem verbal na HQ, uma atribuição que pode não ser pensada para esse tipo de texto, embora não rara. O suplemento de **O cortiço**, porém, pode induzir a respostas com o estereótipo negativo de que brasileiro não trabalha, é despreocupado e indolente, a partir da imagem do quadrinho a ser usado para a resposta que traz, ao fundo, o português Jerônimo numa rede, sem camisa, tocando um cavaquinho, com Rita baiana, à frente, cozinhando algo, tudo em oposição à imagem de homem forte e trabalhador que esse português tinha quando entrou na narrativa. É notório que a interferência do professor se faz importante nesse exercício para questões culturais.

Em contraste com essa perspectiva negativa, **O Guarani** projeta Peri como um herói brasileiro, logo na capa, como já visto na figura 5: com a claridade ao fundo, dando destaque ao seu corpo musculoso e olhar penetrante e resoluto, contrastando com a fragilidade da europeia Ceci, desmaiada em seus braços.



Figura 10: Representação de Peri
Fonte: **O Guarani** (2009, p.57)

Essa imagem de herói é evidenciada pela figura 10, a partir da roupa, do corpo, do cabelo e da postura de Peri com a espada, contrastando com o herói da figura 11: He-

Man³⁵. Talvez o imaginário do aluno do século XXI não se apegue a *He-man*, todavia, pelas características físicas e psicológicas de Peri, ele pode ser comparado com outra figura mais atual, com *status* de herói, o que apareceria em sua resposta ao exercício.



Figura 11: He-Man

Fonte: He-Man Ced Magic (on line)

De todas as 48 questões, apenas uma – a do suplemento de **A escrava Isaura** – voltava-se para a obra de partida, trazendo alguns excertos para o aluno. Eis a atividade:

Na adaptação para HQ que você leu, a linguagem de Bernardo Guimarães foi em grande parte atualizada. Leia as frases abaixo, retiradas do romance original, e identifique o significado da palavra grifada colocando as letras corretas nos parênteses.

- a) “[Henrique] era um elegante e bonito rapaz de vinte anos, [...] estouvado e vaidoso.” [...] (Ática, 2010, suplemento de **A escrava Isaura**).

Como visto, o enfoque da atividade é no vocabulário da obra de partida. Tal atividade conduz o aluno a atentar-se ao contexto do enunciado para apreender o possível significado dos termos sublinhados, não exigindo busca no dicionário, já que as opções com os significados são trazidas após os excertos, com uma letra para ser marcada na

³⁵ Inicialmente, em 1981, a Mattel fabricava uma coleção de brinquedos chamadas *Master of Universe* que eram acompanhados por mini-revistas em quadrinhos. Para impulsionar as vendas dos brinquedos, foi encomendada à *Filmation Studios* desenhos animados baseados nas revistas, imortalizando o personagem principal.

alternativa correspondente. Desse modo, a atividade envolve atenção e raciocínio lógico do aluno, sem exigir uma mera cópia de verbete, o que seria, além de enfadonho, menos produtivo intelectualmente.

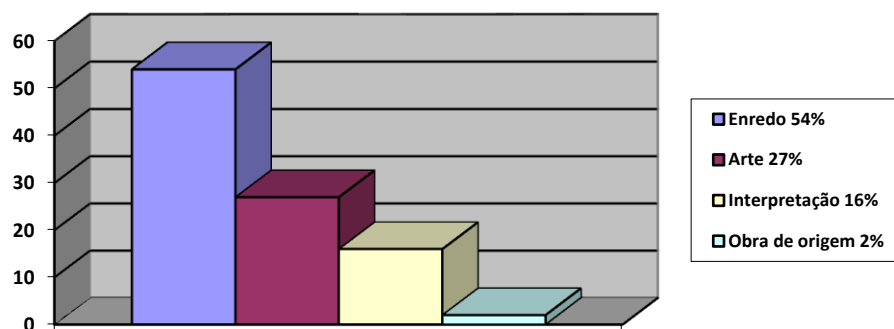


Gráfico 1: Enfoque das questões dos suplementos

Pela abordagem relacionada aos suplementos de leitura, ilustrada pelo gráfico 1, evidencia-se que as questões constituintes da primeira parte do suplemento visam verificar se a leitura foi ou não realizada. As atividades podem ser feitas individualmente ou não e tomam menos tempo para serem resolvidas que as “Atividades Especiais” e, como estas, não levam o aluno a discussões temáticas mais aprofundadas.

Considerações finais

Mediante a análise do conjunto de suplementos de leitura que acompanha os livros da coleção **Clássicos Brasileiros em HQ**, ao cumprir o primeiro objetivo específico, constatamos que os conhecimentos evocados pelos exercícios são, prioritariamente, em ordem de ocorrência decrescente, os relativos:

- ao enredo – mesmo as propostas das redações;
- à arte sequencial – incluindo as atividades de criação de HQ;
- à interpretação;
- à obra de origem.

Com isso, quanto à pergunta proposta na introdução deste artigo, sobre como se dá a abordagem das *grafic novels* a partir dos suplementos de leitura elaborados pela editora

Ática, verificamos que a primeira parte dos suplementos visa conferir a leitura dos estudantes, enquanto a segunda tem como objetivo a produção textual na forma de HQ e de narrativa ou carta. A abordagem dos suplementos é didática, ou seja, busca chamar a atenção do estudante para a leitura realizada da mídia em mãos, mas sem perder de vista a obra de partida, ficando o “bônus”, que aparece no final das obras, com o papel paradidático, aquele de comentar e trazer à tona a obra de partida e aspectos extratextuais a ela ligados.

Em relação ao segundo objetivo, podemos afirmar que a concepção que a editora Ática tem sobre a leitura de clássicos em quadrinhos, considerando os suplementos e os bônus, é predominantemente tradicional, no sentido de focalizar a verificação de leitura do aluno, atendo-se, principalmente, ao enredo. Quanto à postura de trabalho com adaptação em *grafic novel*, vimos que há questões que chamam a atenção para o código não verbal dos quadrinhos e para o trabalho do desenhista. Entretanto, a *grafic novel* proveniente da adaptação mantém a função de chamariz para leitura da obra de partida, por meio da alusão/comparação feita com as obras fonte nas atividades, pelo destaque do autor e do título da obra de partida na capa da adaptação e em comentários editoriais na quarta capa de todos os livros: “Pela arte dos quadrinhos, os livros dessa série levam o leitor a se envolver com os grandes clássicos da literatura brasileira”. Essa postura se justifica no movimento de manutenção de um cânone que se dá pela repetição dos mesmos títulos, ano após ano, nas listas de leitura literária para vestibulares. Com atenção a essas listas, as editoras investem numa produção com público bem definido e garantido, inovando na reapresentação dos mesmos títulos. O prejuízo causado por esse contexto, a nosso ver, em não raros casos, é um leitor que lê por obrigação, numa prática de leitura castradora, porque fechada para a arte do texto. E, então, chamamos a atenção para o profissional da educação, cuja função, às vezes, se atém a preparar o aluno para o vestibular (o que já basta para certas instituições, pais e alunos), quando poderia/deveria ultrapassar esse fim, fundamentando sua ação mediadora com o pressuposto de lidar com arte enquanto arte, em sala de aula, mostrando o que nela há de peculiar e único, instrumentalizando o aluno para o pleno usufruto da mídia estudada – com o passar dos anos de estudo, claro.

A proposta dos suplementos é elementar, pois prioriza, excessivamente, a verificação de leitura, em detrimento do incentivo a discussões temáticas mais aprofundadas, refletidas e pertinentes ao contexto do aluno, inclusive, justificando a perenidade da obra de partida e também sua recriação em outra mídia.

Mesmo com lacunas, as propostas têm seu mérito. Um deles refere-se às “Atividades Especiais”, que extrapolam o texto lido, exigindo participação e criatividade dos alunos, além de permitir a socialização por meio de trabalho em grupo. Outro aspecto positivo dos suplementos são as questões (mesmo que poucas) que chamam atenção para a adaptação enquanto arte, enfocando os recursos criativos do desenhista, bem como as peculiaridades da linguagem não verbal no ato comunicativo. Pensamos que questões relativas à arte sequencial poderiam ser melhor exploradas, mesmo que oralmente pelo professor, pois as soluções e ações artísticas das *grafic novels* mencionadas merecem mais atenção no processo de escolarização, dando condições para a formação de um apreciador de arte sequencial mais preparado para construir as significações textuais, a partir da linguagem da mídia que ele tem em mãos.

Devido às lacunas no trabalho que propõem, os suplementos não eximem o professor de sua reflexão para elaboração das aulas com as *grafic novels* da coleção citada, já que não buscam o aprofundamento de temas mais delicados, o que nos é caro, enquanto formadores de cidadãos críticos e mais atuantes, socialmente. Sendo assim, para uma escolarização mais adequada das *grafic novels* citadas, entendemos que os suplementos podem ser usados com inserções de discussões mais reflexivas por parte do professor, concernentes a desígnios voltados à formação humana, à ética, à socialização, preenchendo os espaços deixados pelos suplementos. Em outras palavras: um trabalho de pós-leitura com uso exclusivo dos suplementos seria, a nosso ver, restritivo, quanto aos termos já comentados.

Uma constatação que merece destaque é que, tanto o texto da resolução do Programa Nacional Biblioteca da Escola PNBE/2006 quanto o enquadramento das *grafic novels* na seção de literatura no portal da editora Ática³⁶ mostram que, na prática, a

³⁶ Apenas no suplemento de **A escrava Isaura**, em “Atividades Especiais”, o primeiro exercício é chamado de “Arte Sequencial”, diferentemente da denominação usada nos demais suplementos: “Criação de HQ”.

produção chamada *grafic novel* está sendo situada na arte literária. Isso implica dois fatores, podendo o segundo derivar do primeiro:

- a) o uso de teorias sobre a escolarização da literatura como parâmetro para subsidiar os trabalhos com *grafic novels* em sala de aula;
- b) o descuido para com a linguagem icônica e para com as peculiaridades da arte sequencial na escolarização de *grafic novels*.

Não vemos a primeira implicação como negativa, porque as artes sequenciais e a literatura têm afinidade, especialmente, as *grafic novels*. Logo, pensamos ser válido ter, como parâmetro, as várias teorias que embasam os trabalhos dos professores de literatura, na condução de suas atividades com essa outra mídia. Mas a reflexão deve preceder a aplicação dos postulados teóricos, ou seja, o professor precisa adaptar tal teoria para trabalhar a obra em quadrinhos escolhida. Com isso, insistimos que é particularmente mais frutífero lidar com a adaptação enquanto arte, uma obra autônoma (no sentido de que todo seu arranjo tem coerência e significa por si, caso o leitor não conheça a obra de partida), não obstante seu caráter palimpséstico (que se manifesta na leitura do sujeito que conhece a obra de partida), portanto, merecedora de atenção em sua especificidade, para não ser apenas pretexto para outra leitura.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Alexandre et al. (Org.) (2012). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4.ed. 1ª reimp. São Paulo: Contexto. (Coleção Como usar na sala de aula).

BENJAMIN, Walter. A tarefa: renúncia do tradutor. In: HEIDERMANN, Werner (Org.) (2010). *Clássicos da teoria da tradução*. 2.ed. Florianópolis: UFSC, Núcleo de tradução. p.189-215.

EDITORA Ática. Disponível em:
<http://www.atica.com.br/SitePages/Colecao.aspx?cdColecao=376&Exec=1> Acesso em 27 jun.2012.
EDITORA Moderna. Disponível em: <http://www.moderna.com.br/literatura/literatura.htm#> Acesso em 27 jun.2012.

EISNER, Will (2010). *Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. Tradução Luís Carlos Bortes, Alexandre Boide. 4.ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes.

HE-MAN and the Masters of the Universe. Ced Magic. Disponível em: <http://www.cedmagic.com/featured/he-man/he-man-power.html> Acesso em 26 jun.2012.

HUTCHEON, Linda (2011). *Uma teoria da adaptação*. Trad. André Cechinel. Florianópolis: Ed. da UFSC.

LUAN, Dayse (2011). *Obras literárias 2012*. Brasil Escola. Atualizado em 27/10/2011. Disponível em: <http://vestibular.brasilecola.com/blog/obras-literarias-2012.htm> Acesso em 20 de jun., 2012.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO FUNDO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO CONSELHO DELIBERATIVO. Resolução/CD/FNDE nº002, de 09 de fevereiro de 2006. Dispõe sobre o Programa Nacional Biblioteca da Escola PNBE/2006. Disponível em: http://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CE4QFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.fnde.gov.br%2Findex.php%2Fresolucoes-2006%2F364-res00209022006%2Fdownload&ei=pM_0T9PEIYf88gT_5ZnQBg&usg=AFQjCNFfzXD2T0kfpN4Rd1NMjkGSBtqkLw Acesso em 5 de jul., 2012.

PROGRAMA NACIONAL BIBLIOTECA NA ESCOLA (PNBE). Blog do Lagarto Negro. 21 ago., 2011. Disponível em: <http://lagartonegroblog.blogspot.com.br/2011/08/programa-nacional-biblioteca-na-escola.html>. Acesso em 5 jul.2012.

RAMOS, Paulo (2011). *PNBE 2012 diminui compra de quadrinhos*. UOL. Blog dos quadrinhos. 19 set., 2011. Disponível em: http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2011-09-01_2011-09-30.html. Acesso em 4 jul, 2012.

SOARES, Magda. A escolarização da literatura infantil e juvenil. In: EVANGELISTA, Aracy Alves Martins; BRANDÃO, Heliana Maria Brina; MACHADO, Maira Zélia Versiani (Orgs.) (2003). *Escolarização da leitura literária: o jogo do livro infantil e juvenil*. 2.ed. Belo Horizonte: Autêntica. p. 17-48.

TEIXEIRA, Angela Enz; SILVA, Rosa Maria Graciotto (2004). Catálogos de Livros Juvenis: formações imaginárias de editoras em relação a si, ao professor, à leitura e à literatura juvenil. *Revista Teoria e Prática da Educação*. Maringá, v.7, n.2, p. 143-153, maio/ago. ISSN 1415-837X.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Ao largo da crise: bons ventos para as histórias em quadrinhos comerciais no Brasil*. Congresso da LASA (Associação de Estudos Latino-Americanos), Toronto/Canada. Out. 2010. Disponível em: <http://lasa.international.pitt.edu/members/congress-papers/lasa2010/files/1379.pdf> Acesso em 08 jun.2012.

_____; RAMOS, Paulo. Os quadrinhos (oficialmente) na escola: dos PCN ao PNBE. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Orgs.) (2009). *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Contexto. p. 9-42.

ZENI, Lielson. Literatura em quadrinhos. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Orgs.) (2009). *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Contexto. p.127-158.

O GROTESCO E A MONSTRUOSIDADE FEMININA EM *Y: O ÚLTIMO HOMEM*

Anne Caroline Quiangala³⁷

É o nosso mundo agora, querida. Nós podemos ser o que quisermos.
(Hero, em YUH #40, p.19)

O romance gráfico *Y: O Último homem*, roteirizado por Brian K. Vaughan e quadrinizada por Pia Guerra é uma distopia³⁸ na qual o planeta Terra é assolado pelo que acredita-se ser uma estranha praga que extingue todos os seres que têm cromossomo sexual Y, os machos. Porém, há notícia de um último homem (Yorick Brown) e seu macaco capuchinho (Ampersand), que deverão servir de base para o repovoamento masculino por clonagem.

Esse projeto de repovoamento está relacionado às questões políticas internacionais e, por tal, sofre investidas violentas como a destruição do laboratório da cientista encarregada da pesquisa e da clonagem, Dra. Alison Mann, onde ela deveria descobrir a causa da "praga" e realizar a clonagem; o que a obriga a ir para outro laboratório, situação que configura uma *quest novel*, um romance aos moldes do jogo de interpretação, RPG (*role playing game*³⁹). E, como pra toda demanda faz-se necessário alguém que lute, a agente secreta do governo 355 é escalada para escoltar Yorick, Mann e Ampersand.

É nesse contexto da jornada que se observa a pluralidade de representações de femininos e feminismos possíveis, dentre eles as *Filhas das Amazonas*, uma gangue violenta.

Assim, mais do que observar o mapeamento de feminismos dentro da realidade caótica na trama, esse trabalho analisa as representações femininas pela perspectiva proposta por Mary Russo em *O Grotesco Feminino*: de deformidade social; essa, além da

³⁷ Anne Caroline Quiangala é bacharelanda em Letras pela UnB. E-mail: quiangala@gmail.com

³⁸ Tanto utopia quanto distopia são termos usados no contexto ficcional. Na Utopia há uma realidade idealizada positivamente, portanto, impraticável. Já a Distopia apresenta uma utopia negativa ou um futuro abominável numa espécie de alerta sobre a realidade presente em forma de crítica. Diferente da *Vertigo Encyclopedia*, acredito que YUH é sim uma distopia.

³⁹ A demanda do Santo Graal é uma emblemática *Quest Novel*; Essa narrativa sobre Rei Artur e seus cavaleiros é retratada na série *As Brumas de Avalon*, de Marion Zimmer Bradley. Conforme a lenda, os cavaleiros da Távola Redonda andam pelo mundo em busca do cálice que Jesus usou na última ceia para beber vinho. Recuperar esse objeto e fazer o Rei Artur a beber nele é a única forma de restaurar a sua saúde.

imagem assimétrica, é pensada por Russo a partir dum potencial metafórico que relaciona o grotesco às forças sociais deformadoras aplicada às mulheres na Pós-Modernidade.

O *corpus* empregado nessa análise é composto pelos dez volumes publicados no Brasil pela Editora Panini, que compreendem a totalidade da obra. As brochuras compreendem as sessenta edições publicadas nos Estados Unidos entre dois mil e dois e dois mil e oito, sob o selo adulto Vertigo, da DC Comics.

1 - Alteridade

*Lonely as I am
Together we cry⁴⁰
(Under the bridge - Red Hot Chilli Peppers)*

Com a morte dos homens, o mundo passa a viver uma crise de valores identitários ou *perda histórica da fé na razão e identidade masculina* (RUSSO, 2000, p. 42), isso porque a identidade feminina é construída a partir da diferenciação do (suposto) essencial, o homem. YUH nos mostrará possibilidades de identidades femininas na ausência concreta da lógica masculina de dominação. Uma hipótese possível é a de que com o fim da categoria dominante, aquelas que são inferiorizadas pela denominação exterior terão a possibilidade de ter outro destino coletivo.

Na quarta capa de YUH #1, vários dados nos são lançados, dentre eles que com a praga, noventa e cinco por cento dos pilotos comerciais, caminhoneiros e capitães de navio, oitenta e cinco por cento dos representantes governamentais e cem por cento dos sacerdotes católicos, imãs muçulmanos e rabis judeus ortodoxos morreram. Em contraponto, as mulheres representam quantitativamente cinquenta e dois por cento da população mundial antes da praga. Esses dados mostram a assimetria entre o percentual de mulheres e sua função social. Uma sociedade com homens e mulheres que tem cem por cento de homens exercendo determinada função profissional ou religiosa faz isso porque não prevê a extinção ligada ao sexo.

⁴⁰ Tradução livre: Sozinho é como eu sou/juntos nós choramos.

A princípio somos levadas a pensar que o fim dos homens seria o fim da tradição sexista, porém, muitas das mulheres adultas remanescentes construíram suas identidades a partir dos homens e identificam-se com uma outridade, como veremos nas representações. Sobre a questão, a filósofa Simone de Beauvoir afirma:

Nenhum sujeito se coloca imediata e espontaneamente como inessencial; não é o Outro que definindo-se como Outro define o Um; ele é posto como Outro pelo UM definindo-se como Um. Mas para que o Outro não se transforme no UM é preciso que se sujeite a esse ponto de vista alheio. (1980, p. 10).

Desde a transição da sociedade neolítica, matricêntrica, para a Antiguidade, há uma tradição patriarcal. Enquanto naquela organização social, a cosmogonia é explicada pela existência de uma Deusa Mãe ou do Casal Criador, no patriarcado são substituídos pelo Deus único e fundador. Essa passagem religiosa é também econômica, pois das comunas passa-se à propriedade individual; as sociedades simbolicamente centradas no corpo gerador da mãe, tornam-se centradas no falo. Essa ruptura gerou a dicotomia natureza/emoção e cultura/razionalidade associadas respectivamente ao feminino e ao masculino. Desse modo, o poder ligado à civilização (capital e ciência) passou a ser associado aos homens.

É durante o Iluminismo (século dezoito) que as heranças feudais se dissolvem, quando os Estados Nacionais estavam em processo de consolidação, e a influência da Igreja diminui. Com o advento do Estado laico, o modelo de mulher associado à virgem Maria perde a função social de estabelecer alianças e, através da beleza e da razoável instrução e cultura, passa a ser um elemento que evidencia o sucesso dos homens a quem se vinculam: pai ou marido.

Com o fim da Idade Média, o poder centrado na figura do rei é invalidado e, junto a ele, a lógica aristocrática. Nesse novo contexto, a burguesia se apropria dos meios de produção e já se vê a acumulação de capital suficiente para alçar o poder político. Assim, cria-se outra forma de relação de trabalho, remunerada, que dá origem às classes sociais. Estas serão outra categoria de manutenção dum ideal de Outro.

Dessa forma, no primeiro momento, tudo o que não fosse o homem modelo passou a ser o Outro. Isso não se restringe à diferença de gênero, mas também étnica e religiosa. Por outro lado, o contato com outras etnias não europeias, proporcionada pelo capitalismo primitivo, foi o contingente que ampliou a margem padrão do poder econômico e sócio cultural.

Porém, uma tendência dos grupos marginalizados, na contemporaneidade, é deixar a passividade de ser denominado Outro e denominar aquele que é dotado de privilégios. bell hooks, escritora negra estadunidense, fala a respeito disso em *Alisando nossos cabelos*: devemos fortalecer a identidade a partir do que somos, e não do que não somos.

Em YUH, nota-se, assim que se dá a extinção, que o problema central é a identidade feminina construída a partir do olhar do "Outro". Todos os ofícios de grande importância e responsabilidade, anteriormente associados à virilidade e à substância (RUSSO, p. 43) passam a ser demandas das pessoas que permaneceram. Não é simplesmente uma questão de ocupar esses cargos vazios, mas de ressignificação identitária feminina.

A inferiorização da mulher, segundo Sonia Luyten, é especialmente visível na composição da personagem feminina⁴¹ na literatura ocidental:

A personagem feminina”, como afirma Ruth Silviano Brandão, construída e produzida no registro masculino, não coincide com a mulher (Brandão, 1989 p.17-18). Através de toda a história da Literatura Ocidental podemos verificar o quanto é verdadeira esta frase a partir do momento em que nos debruçarmos sobre algumas obras clássicas. Em "Metamorfoses" de Ovídio é no espelho das águas onde Narciso se contempla que vai emergir a face feminina dos textos literários. É a ninfa Eco que apenas repete o que Narciso diz, ela é apenas um eco da voz alheia e, como diz Brandão, e de sua repetição nascem todos os equívocos e paradoxos que ilustram a fala da mulher em textos feitos por homens (BRANDÃO, 1989. p.18 *apud* LUYTEN, p. 1).

O ponto chave desse artigo é observar o corpo das principais personagens do sexo feminino na trama como materialização do pensamento desviante. Pensamento esse

⁴¹ Cabe citar que a diferenciação entre Feminino e Mulher é proposta por Simone de Beauvoir em *o Segundo sexo vol. 1*. Já no primeiro capítulo ela separa o corpo (sexo) da performance (função) social esperada (gênero).

deformado pelas forças sociais que podem tornar-se visíveis na superfície, na carne, o que Mary Russo denominou Grotesco feminino em sua obra homônima, de 2000.

Diegeticamente, o senso comum das remanescentes é a identificação com o destino da mulher ligada ao útero, de modo que várias delas, ao encontrar o (suposto) último homem, Yorick Brown, se veem impelidas a unir-se a ele e, assim, concretizar a quimera de unidade dual anatômica.

Avançada a leitura, percebemos outras tendências, ora radicais, ora conservadoras, tendências que vão ao encontro de outra problemática: a normatização. Tanto o mundo *real* (extradieético) impõe um padrão usando mecanismos publicitários como YUH mostra diversas tentativas de normatização, sendo a mais marcada representada pelas Filhas das Amazonas (FDA), uma caricatura do Feminismo Separatista.

O universo verossímil e apocalíptico de YUH evidencia que o binarismo sexo/gênero não foi resolvido como afirmam algumas teóricas pós-feministas. Assim que as mulheres se veem sem homens, há um caos generalizado devido a falta de comando; posteriormente, os papéis de gênero vão surgindo como prática cotidiana.

2 – Filhas das Amazonas (FDA)

Desde os relatos helenísticos, as mulheres amazonas são identificadas como inferiores porque fundam uma sociedade alheia às "civilizações" (aqui pensando na sociedade patriarcal, detentora da razão científica) de modo subsistente.

A localização geográfica onde supõe-se que elas tenham habitado não é consenso, porém um local aceito⁴² como região das amazonas é a Ilha de Lesbos (1- e daí lésbicas; 2 - já configurando voluntário ostracismo) por ser uma sociedade feminina e, (segundo versões) pela compleição física marcada pela retirada de uma das mamas. O que motiva essa *mutação* é a praticidade adquirida para o exercício de arco e flecha. Buscar essa praticidade é inversamente proporcional à maternidade, o que, segundo Beauvoir, caracterizaria uma não-mulher, pela lógica hegemônica dual (1980, p.7).

⁴² Nos quadrinhos temos a referência à Ilha como local de nascimento da Mulher Maravilha e a mãe, Hipólita.

Sabe-se, também, que as amazonas eram hábeis arqueiras, o que causava temor nos guerreiros continentais; Sem contar o infanticídio de meninos senão entrega aos pais. Essas ações representam amplamente a negação do gênero atribuído à fêmea segundo a lógica patriarcal⁴³.

Essa visão negativa das Amazonas foi mantida na criação da personagem *Mulher Maravilha* [Fig. 1] (DC Comics), nos anos 40. Se por um lado ela reconfigura o pensamento de que a mulher pode e deve ocupar todos os espaços sociais - inclusive de fala - por outro reafirma o estereótipo de amazona (masculinizada). Tal referência, em nosso primeiro olhar, fará crer que As Filhas das Amazonas se apropriam da identidade masculina, porém, essa é apenas a camada de leitura mais exterior.



Figura 1 - Mulher Maravilha (por Alex Ross)

As Filhas das Amazonas se apropriam (e atualizam) do mito grego e fundam um grupo de resistência no mundo pós-praga; Assim como as amazonas, as FDA são armadas de flechas; enquanto aquelas cavalgavam, o transporte das FDA é a motocicleta. São definidas por Alex Irvine na *Vertigo Encyclopedia*:

The Daughters of the Amazon. A militant organization headed by a woman known only as Victoria, who believes that the plague was Mother Earth's reaction against the diseased aberration of the Y chromosome. Like the mythical Amazons, they cut off a breast at initiation. Many of the Daughters are survivors of some kind of abuse; others find the

⁴³ Amazonas, as mulheres guerreiras. disponível em: <eventosmitologiagrega.blogspot.com.br/2011/06/amazonas-as-mulheres-guerreiras.html>. Acesso em 22 set. 2012.

organizations a haven where their general hatred of men is supported and encouraged (2008, p. 1999)⁴⁴.

Desde a primeira aparição das FDA podemos perceber a sua atitude de violência (YUH, #4, p.1-2) não apenas em relação aos homens, mas também à extensão deles como monumentos, bancos de esperma, e a nostalgia das mulheres remanescentes (YUH, #4, p.11-17). O posicionamento político das FDA pode ser entendido como uma forma de separatismo lesbofeminista definido pela filósofa Marylin Frye da seguinte maneira:

A separação feminista é, como se sabe, uma separação de vários graus os modos dos homens e das instituições, relacionamentos, papéis e actividades que são definidas-pelos homens, dominadas-pelos-homens e que operam para o benefício dos machos e a manutenção do privilégio macho -- sendo que esta separação é iniciada ou mantida, de acordo com a sua vontade, por mulheres (O separatismo masculinista é a segregação parcial das mulheres dos homens e dos domínios machos pela vontade dos homens. Esta diferença é crucial.). A separação feminista pode assumir várias formas. O terminar ou evitar relações íntimas ou de trabalho, proibir alguém de entrar na sua casa; excluindo alguém da sua companhia, ou da sua reunião; retirar-se da participação nalguma actividade ou instituição, ou evitar essa participação; evitar a comunicação e a influência vindas de certos quadrantes (não ouvir músicas com letras sexistas, não ver televisão); recusar empenho ou apoio; rejeitar ou ser malcriada para com indivíduos ofensivos (FRYE, 1977⁴⁵).

Em YUH, observaremos duas principais tendências das sociedades femininas. Um traço comum a ambos os grupos é o conflito com as leis e consequente desvio da normatização de gênero. São elas as já citadas FDA e uma aldeia de ex-presidiárias que vivem de maneira harmônica, evoluída e sustentável (YUH, #7). Enquanto as primeiras representam a descrição de barbárie feminina - o descontrolo ou a *histeria* - as segundas são pacíficas embora tenham infringido as leis e, consequentemente, agido de maneira *não feminina*.

⁴⁴ **Tradução Livre:** As filhas das Amazonas. Uma organização militar liderada por uma mulher conhecida como Victoria, que acredita que a praga foi uma reação da Mãe Terra para com a doentia aberração do cromossomo Y. Como as míticas Amazonas, elas retiram uma das mamas durante a iniciação. Muitas das Filhas das Amazonas sobreviveram a algum tipo de abuso; outras encontraram na organização um local seguro onde todas as mulheres não apenas odeiam os homens, mas têm esse ódio encorajado.

⁴⁵ Marylin Frye in **Difusão Lesbofeminista Herética**. Disponível em: <we.riseup.net/assets/99745/separatismo%20e%20poder%20portugues.pdf>. Acesso em 22 set. 2012.

Pela escolha da referencia às Amazonas notamos uma óbvia centralidade na história eurocêntrica, embora haja aderência de mulheres de outras etnias. O núcleo que salvará o mundo da praga é estadunidense, centrado num homem branco, jovem e de classe favorecida (Yorick Brown), embora de posicionamento não muito governista.

Notamos que, praticamente, não há gordas ou idosas; Prática muito próxima do grupo ucraniano *Femen* cujos objetivos não são explícitos, mas cujo discurso possibilita uma leitura de exclusão étnica, social, morfológica e, sobretudo, o traço do Pós-Feminismo: a (suposta) superação das questões levantadas nos anos 50 (binarismo sexual) e a possibilidade de escolher ser um "estandarte de feminilidade" (*ser mulherzinha*⁴⁶).

2.1 – Victoria

Numa primeira leitura entenderíamos que Victoria, a líder das FDA, corresponde simplesmente a um modelo masculino de poder, muito próxima da conduta totalitária. Essa leitura é reforçada pela vestimenta militar e a maneira como conduz o grupo. Victoria faz longos discursos para a multidão de seguidoras, em que tanto incita o ódio aos homens quanto usa o humor como ferramenta retórica [Fig.2]. É *maternalista* e, como todo/a bom/boa líder, sabe recompensar bem as pessoas a que seguem com reforços positivos e afetuosidade.

Partindo das ditaduras conhecidas para analisar as FDA entenderíamos que Victoria é uma líder enérgica buscando um "ódio às avessas", porém, retomando Frye, o radicalismo feminino é uma prática consciente e libertadora, de assistência mútua, espécie de estratégia de sobrevivência no mundo. As FDA, então, buscam pela separação, uma identidade e modo de vida independente dos resquícios do que a filósofa entende por separatismo masculino.

⁴⁶Carol Teixeira in Palestra **Filosofia do Rock**: Madonna e os paradoxos do Pós-Feminismo. Curadoria de Márcia Tiburi. Disponível em: <www.youtube.com/watch?v=cps5s8KMqQc>. Acesso em 22 set. 2012.

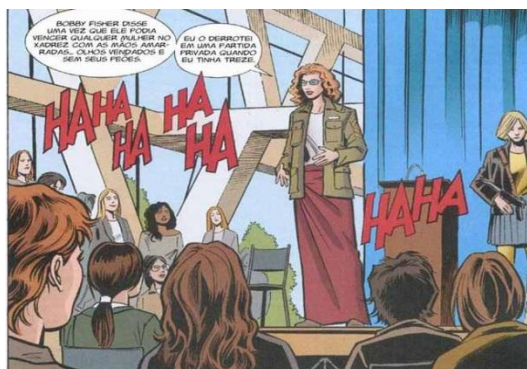


Figura 2 - Victoria (YUH #4, p. 20 - detalhe)

2.1.1 – Victoria e Hero

O universo infantil de Hero é povoado pela "Rainha Vitória", uma estátua com quem ela conversa numa espécie de faz de conta (em que ela dubla a sua voz e a da rainha) e tem um "grupo secreto" no qual tenta inserir o irmão. Quando Yorick começa a chorar com medo da estátua que supostamente fala, Hero dialoga polifonicamente: "*Desculpa, Rainha Vitória*", "*Tudo bem, Hero. Seu irmão é muito mau e levado. É por isso que mamãe e papai tem que passar todo o tempo com ele*", "*Acho que sim. Vovô diz que os meninos são feitos de pedaços de lesmas. Mas não sei pedaços de quê. Eu...eu não gosto muito do vovô*" [Fig. 3].

Nesse quadro temos dois importantes ganchos para a trama que farão sentido na fase adulta de Hero. A rainha Vitória é uma amiga amorosa, espécie de alternativa à indiferença dos pais da menina. Em segundo lugar, as duas juntas são um grupo, memória que será imprescindível a Hero para iniciar-se junto às FDA. A relação de amizade e companheirismo para com o irmão também é notável, uma vez que ela o leva à presença da rainha. Esta, porém, julga Yorick como aquele que detém privilégios em face da irmã. Por fim, temos a relação do sexo masculino com lesmas, algo nojento e fálico⁴⁷ nos dá indícios do abuso sofrido pelo avô.

Uma breve análise da imagem nos mostra dois pontos focais, isto é, o olhar é captado para dois elementos: a face oculta da Rainha Vitória de frente pra quem lê na parte

⁴⁷ Simone de Beauvoir ao contrariar a teoria freudiana de "inveja do pênis" se refere ao órgão como *excrecência* e *frágil caule de carne*, portanto, não invejável, mas um atributo do qual se tem nojo (1980, p.62).

superior e, abaixo, a de Hero ao contrário. A posição da estátua é semelhante à de Nossa Senhora das Graças [Fig. 4], com os braços abertos, simbolizando a distribuição de bênçãos. Assim como a santa é coroada, também há nobreza na escultura. Ambas têm como cenário o céu aberto, que traz uma relação de divindade, em YUH, não seria exagero dizer *salvação*.

No momento em que Hero encontra as FDA pela primeira vez (YUH, #26, p.13), o que a incentiva é, sobretudo, a associação da líder Victoria à rainha Vitória.

Também sabemos na sequência que Hero está há dias sem se alimentar, o que nos sugere catatonia e propensão à programação mental⁴⁸.

A polissemia do vocábulo *vitória* leva-nos a crer - primeiro - na relação com a Rainha Inglesa que, até o século XIX, foi a monarca mais longeva. Durante a Era Vitoriana a Inglaterra passou pela modernização promovida pela Revolução Industrial. Essa rainha representou o progresso econômico britânico e, por isso, depreendemos que houve, pelo povo, uma associação daquela figura à segurança e abundância - semelhante relação faz Hero à escultura e à líder das FDA.

⁴⁸ Em YUH #31, p. 18, Yorick diz à irmã: [...]pressupondo que realmente você sofreu uma lavagem cerebral [...] você está desprogramada agora, certo?".



Figura 3 - YUH, #26, p.13 – detalhe

Em segundo lugar, *Vitória* tem o sentido de superação, o que também se relaciona bem com a personagem FDA.



Figura 4 - YUH, #26, p. 4 - detalhe



Figura 5 - Nossa Senhora das Graças

Outro exemplo de carisma da líder Victoria é a recompensa (num mundo apocalíptico em que bens triviais são mais valorizados) em forma de chocolate, que Hero Brown recebe como bônus pelo comportamento agressivo e reforço positivo pela suposta confiança. Victoria nutre, como uma mãe, e privilegia Hero, pois só ela recebe chocolate: "[...] *Eu iria gostar se você não contasse as suas irmãs sobre isso*" [Fig. 5].

Figura 6 - Victoria recompensando Hero (YUH, #6, p. 11 - detalhe)

3 - Hero

"...Mas coloque macacos suficientes numa sala e mais cedo ou mais tarde você terá Shakespeare"
(Toyota -YUH #42 p.19)

Hero - Heroi - é o nome da irmã mais velha de Yorick. Filha da congressista Brown e de um professor de literatura, ela não se sentia adequada dentro da ética e moral burguesa que lhe foi imposta no ambiente familiar. Se por um lado deveria ser uma garota adequada por outro, toda vez que se refere ressentidamente ao avô⁴⁹ que abusou dela (insinuação do "fantasma" de Victoria em YUH #30, p.16), é rapidamente desencorajada pela indiferença com que a família lida com o tema (o que é percebível durante uma visita

⁴⁹ Hero faz referência ao suicídio do avô como forma de arrependimento em YUH #31, p.19. Podemos supor que ele se arrependeu do que fez com ela, mas não é explícito.

ao asilo, em YUH #18). Ao longo da trama, esse silenciamento torna-se a justificativa para a agressividade e, por vezes, misantropia.

O primeiro contato que temos com a agressividade da personagem (YUH, #4) é no momento de aderência à irmandade das *Filhas das Amazonas* (FDA). Seis horas depois que Yorick se depara e luta com as FDA, em Washington, somos transportadas para o Centro de Convenções de Baltimore onde ocorre uma iniciação das FDA. No exato momento do discurso em que a líder Victoria está fazendo piadas sobre homens, as mulheres agredidas por Yorick adentram feridas e com a informação de que ele está se dirigindo a Boston. Victoria então pergunta sobre quem conhece a região e, vemos de costas, uma voluntária; Ela recebe um imediato reforço positivo da líder: "*Obrigado, amor. Me perdoe, você é nova, não é? Qual o seu nome?*"

Nesse quadro, temos a centralidade em Victoria e Hero. Vemos Hero em primeiro plano à esquerda com a mão levantada, se voluntariando. À direita Victoria acolhe uma jovem ferida e podemos observar atrás dela as várias silhuetas de moças anônimas. Nesse quadro temos então a imagem de que Victória representa um apoio afetivo e abrangente para as FDA.

O tipo de enquadramento que foca as personagens (plano médio) [Fig. 7] corrobora a tensão da página tanto pela quebra do clima de humor, como por suspender a resolução da líder até a página seguinte.





Figura 7 - YUH, #4, p. 21 (detalhe)

A página seguinte é uma *splash page*, quadro de página inteira cujo propósito é ilustrar um momento dramático extraordinário na trama (JANSON, 2005, p.75). É exatamente quando descobrimos que a voluntária chama-se Herói e é a irmã do último homem. A perspectiva usada nessa página é a partir de um ponto de fuga sobre a cabeça de Hero, o que empurra as demais mulheres para trás, destacando aquela personagem dentre muitas, com rosto, mas sem nome. Podemos depreender das expressões que estão todas num mesmo nível de surpresa e ansiedade, os olhos provavelmente na direção de Victoria. Segundo o desenhista Klaus Janson:

Cada uma das formas deve ter seu próprio ponto de fuga. Apenas lembre-se que todos os pontos de fuga devem estar partindo da mesma linha do horizonte. Esta regra é especialmente importante quando se desenha mais de uma pessoa em uma cena. As pessoas naturalmente não ficam organizadas simetricamente de modo que fiquem todas alinhadas a um único ponto de fuga. A única exceção seria um agrupamento militar (JANSON, 2005, p. 49).

Dessa forma, o enquadramento mostra a intenção bélica da irmandade feminina (paramilitar). Também podemos depreender pela caracterização da mulher à esquerda de Hero as suas tendências políticas por meio das roupas uma vez que a linguagem dos quadrinhos usa de convenções para comunicar de forma imediata. A mulher a esquerda de

Hero veste uma regata feminina e a parte de baixo pode ser uma saia, roupas que estão dentro da performance ligada ao sexo. No traje inferior, uma gravata pendurada mostra o deslocamento do item masculino, o que sinaliza a negação dos princípios emanados daquele gênero. Esse visual rasgado, montado e individual dialoga com a filosofia do *faça você mesmo* própria ao movimento *punk* que, segundo Queila Ferraz:

[...] foi o movimento de estilo jovem, que nasceu em 1977, em Londres. A palavra significa podridão, sujeira, insanidade. O movimento levantou a bandeira da desilusão, sendo seu lema: **No future**. Surgiu durante a crise econômica inglesa da década de 70, com o desemprego e as novas formas de pobreza. [...] Este grupo adotou um traje anárquico, louco, desesperado e rasgado, moda dramática e sentimental. O vestuário Punk era um traje-cenário: botas de couro, correntes, [...] e tatuagem. O couro é o material nobre para o vestuário deste grupo. Como a pele é o couro de cada um, assim como se estampa um tecido ou camiseta, a própria pele que deve ser estampada em forma de tatuagem; é na pele que se sofre, onde estão os hematomas, por isso, a roupa-pele é rasgada: o hematoma da roupa. A agressividade do grupo é extensiva ao corpo de cada membro dele (FERRAZ, 2009 - negrito da autora).



Figura 2 - YUH, #4, p. 22

Há nessa cena dois pontos focais, isso é, dois elementos que captam imediatamente o olhar; O primeiro é o rosto de Hero numa expressão facial que parece maravilhada e, quando olhamos as demais faces, as expressões são as mesmas, o que causa imediata sensação de massa; O segundo ponto é o dorso de Hero que podemos ver devido a camisa

masculina entreaberta; a mão da personagem está apoiando a abertura como que tentando evidenciar a cicatriz gerada pela extração da mama esquerda. Mostrar a cicatriz - símbolo da iniciação - enquanto diz o próprio nome mostra que Hero sente uma forte necessidade de aceitação. Este ponto é um fato que explorarei adiante.

2.1 – Hero & Yorick em dupla negação

A família Brown não é particularmente um lar acolhedor para Hero (YUH #26), apesar de Yorick dizer que o pai gostava mais dela (YUH, #10, p.5), quando indagado posteriormente pela 355 sobre o porquê de não tê-la matado (já que ela matou uma mulher com quem Yorick se envolveu - Sonia) ele responde com pesar: *"Porque minha mãe--**nossa** mãe ensinou a Hero e a mim que ninguém deveria morrer pelos seus crimes.../ melhor deixá-los apodrecer na cadeia pelo resto de suas vidas miseráveis"* (YUH, #10, p.16).

Salvo a diferença anatômica definida pelo sexo, Yorick e Hero possuem semelhanças físicas evidentes, como altura, porte e, especificamente, a cor do cabelo, um tom de marrom que não encontraremos em nenhuma das demais personagens. Essa repetição de traços fenotípicos justificada pelo parentesco é a resolução gráfica em YUH para a divisão do eu (RUSSO, 2000, p.52), o duplo.

A tonalidade capilar será um elemento que intuitivamente levará o/a leitor/a a fazer a relação fraternal de Hero e Yorick, fato que tem seu apogeu no quadro a seguir:

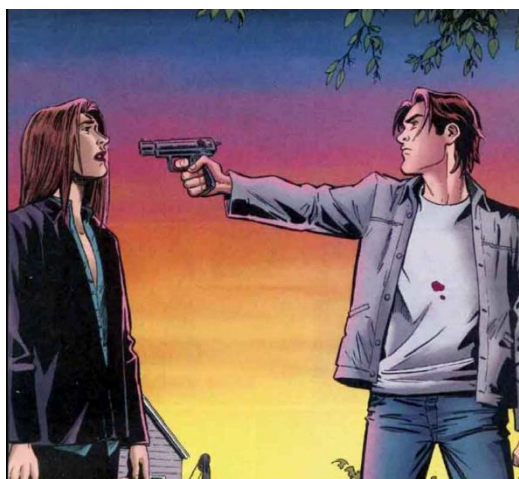


Figura 8 - YUH, #9, p. 23 (detalhe)

Essa imagem é uma forte evidencia de que os irmãos são o que a teoria do fantástico chama de duplo (MAGALHÃES, 2003, p. 28). Ambos constroem as personalidades tomando o outro como referencia sendo assim, o *estranho familiar* ao qual se referia Freud (FREUD *apud* RUSSO, 2000, p.46). O embate entre Hero e Yorick é o reconhecimento do eu-no-outro que, na trama, ficará evidente quando Hero se desvincula das FDA. Enquanto Hero veste tradicionais roupas de cowboy e sai por aí em sub-missões⁵⁰, Yorick simplesmente é escoltado. Podemos dizer, que ao longo da trama Hero age conforme a sociedade esperaria do gênero masculino (proteger, lutar, matar) enquanto Yorick age de modo contrário, o que podemos caracterizar como *donzela em perigo*, termo recuperado da literatura Gótica.

O quadro acima mostra os irmãos num impasse; o objetivo de Hero era matar o irmão (como se vingasse a si mesma) e, assim, eliminar os machos, de fato; o objetivo de Yorick era vingar o assassinato de Sonia. É uma cena dramática, como o enquadramento mostra: o céu indica uma temperatura amena e vê-se a fachada da casa indicando a distância. Com o uso de plano médio nesse requadro, o que se sobressai é Yorick apontando a arma para a irmã, aflita. Essa cena é a clássica tentativa de resolução do duplo,

⁵⁰ Temos na trama uma grande Quest Novel que é a jornada em busca das condições propicias para a clonagem de seres humanos. Associadas a ela temos subtramas como a jornada de Hero em busca e escolta de Beth 2, grávida de Beth Júnior, - filha de Yorick - para o laboratório das geneticistas judias Heidi e Heather. Com a invasão das soldados israelitas, surge outra demanda: busca por Beth 1 e, depois, por Yorick.

porém, como a própria personalidade se baseia no exterior, uma vez destruído o outro, ambos serão destruídos. Talvez por isso, o rapaz desiste.

Outro elemento que eles têm em comum é o nome tirado de peças shakeasperianas, o que Yorick entende como a fonte das personalidades deles. Guilherme Smee afirma:

O nome Yorick vem da peça Hamlet, de William Shakespeare. O personagem era o bobo da corte do príncipe da Dinamarca e é dele a caveira que Hamlet segura quando questiona sua situação. Essa cena de Hamlet será, mais tarde, repetida pelo próprio Yorick. Já o nome da irmã do protagonista, Hero, vem de outra peça do bardo inglês, Muito Barulho por Nada. O pai do protagonista era professor de literatura inglesa (disponível em: www.fanboy.com.br/modules.php?name=News&file=article&sid=844).

Mais tarde, fora da vila das ex-presidiárias, 355 diz a Yorick sobre Hero: "*[os olhos de Hero] estavam sem vida, Yorick, claramente ela não era a mesma pessoa. Mas depois de uns meses de desprogramação --*" (YUH # 10, p.16).

Na edição #1 (YUH, p.24), somos introduzidas à personagem Hero, em Boston. Ela está transando com um bombeiro dentro da ambulância, veículo de trabalho dela que é paramédica. Nessa passagem identificamos que a profissão escolhida por Hero está relacionada ao seu nome como afirma Yorick e, mais ainda, ela assume pra si a carga da ordenação. Em YUH #56, p. 6) Beth 2 diz que a gravidez foi escolha dela e que não sabe se Yorick está pronto pra isso. Hero diz, simplesmente que vai coloca-las na vida dele e que se ele não tiver preparado ela lhe ensinará o que é ser um "mau-devedor".

Durante o ato, a mãe de Hero liga informando sobre a comemoração do aniversário do seu pai. Hero responde: "*Bom, se o professor quisesse que as crianças o amassem ele não deveria ter nos dado esses nomes idiotas - sim, tô brincando! Tchau mãe!*" (YUH, #1, p. 25). Mais tarde, (em YUH #40, p.19) Beth 2, grávida de Yorick, pergunta à Hero se ela tem uma sugestão de nomes shakespearianos e Hero responde: "*Urg, tenha dó! [...]*"

Tais nomes serão rejeitados também por Yorick em outro ponto da história e essa repetição das atitudes só aumenta a familiaridade apesar da diferença de personalidade.

Na página seguinte, ela é rejeitada pelas companheiras de trabalho e temos um contraste de condutas femininas: a mulher emancipada, *com moralidade sexual masculina*,⁵¹ (Hero) e duas que a julgam pela liberdade exercida.

Podemos pensar a monstrosidade de Hero a partir da visão romântica de monstro representada pelo *Frankeinstein*, que Célia Magalhães (2003, p. 25) afirma ser aquele que se rebela e, sobretudo, rompe as ligações de sangue com os pais. A rebeldia de Hero contra os pais consistirá, primeiramente em tornar-se paramédica, uma profissão desprestigiada frente a posição social exercida pela mãe congressista e o pai professor de literatura.

2.2 – As forças deformantes

A não-mulher, segundo Simone de Beauvoir é aquela fêmea que não exerce a função de gênero esperada. Nesse sentido, Hero é uma não-mulher. Durante a trama, o corpo *quase-inessencial*, porém Outro, de Hero é entendido desde a infância como menos vantajoso, uma vez que os pais a ignoravam e não ao Yorick.

No arco *A jornada da Heroína* (YUH #26,) Hero é criticada por seu pai pela escolha da profissão (motorista de ambulância) e acusada de seguir o namorado (Joe). Em resposta temos uma fala direta que evidencia seu desamparo não apenas em relação à sua família, mas também aos homens: "[...] Joe não é "outro **garoto**", pai. Ele me respeita por eu ser quem sou, o que é mais do que posso dizer de qualquer um dos **outros** homens na minha vida" [...] "Esquece! Tô tão cansada da **ficção** que é essa família" (p. 8).

Exercer uma profissão socialmente pouco valorizada, em detrimento da vida de escritora é a inserção voluntária a um grupo não aceito. Ou seja, devido a sua atitude surpreendente, Hero se autodenomina *freak*, um monstro, (RUSSO, 2000, p.91). O corpo de Hero destoa do cânone⁵² e, por isso, pode ser considerado filobático, isso é, dotado de

⁵¹ "Fácil é um adjetivo que se utiliza para descrever uma mulher que tem a moralidade sexual de um homem" (**Feminist politics** - Le butcherettes - tradução livre).

⁵² Segundo Russo (2000, p.21) o corpo clássico é *transcendente e monumental, fechado, estático, contido em si mesmo, simétrico e liso; relacionado ao racionalismo e à cultura superior regulados e normatizados pela burguesia*.

simpatia pelo perigo e pela aventura mortal, pra além de mera acrobacia⁵³ (RUSSO, 2000, p.50).

Somado a invisibilidade familiar, há o abuso sofrido na infância quando não tem meios para lidar com ele, e devido a omissão dos adultos próximos, é uma pressão que ela teve que viver sozinha desde muito cedo. Durante a fase adulta, ela sofre pressões continuadas e o único amparo é Victória e as FDA. Victoria a força a entrar em conflito aberto com o irmão usando programação mental⁵⁴ (YUH #8, p.2-4). É nesse contexto violento que Hero vive após sua que torna o seu corpo marcado pelo desvio.

O desvio é, para as FDA, um protesto na carne; As mulheres exercem a função social de alimentar física e emocionalmente a todas as pessoas que precisam e é contra essa regra que as FDA lutam; a retirada da mama mostra a indisponibilidade para esse papel.

Ampliando essa questão de função e cânone do corpo proponho o diálogo com a [Fig. 9] que é uma ficção fotográfica em que o corpo desvia por doar-se excessivamente, o oposto de Hero, mas não menos grotesco.

Com o abandono do grupo, Hero mais uma vez está só e podemos perceber que ela vive com o fantasma da Victoria. Já que ela está morta aparece como sintoma de *transtornos mentais*⁵⁵ que Hero controla sozinha. Na resolução da trama podemos entender essa desprogramação como experiência necessária para sobreviver à adversidade crescente.

De modo geral, o desfecho que Hero Brown alcança é o mais próspero de todo o grupo que contribuiu para a resolução da demanda. Enquanto o que se espera é que o corpo filobático, metaforicamente, caia de grande altura, senão despenque, Hero faz o contrário. Ela não apenas sobrevive, praticamente intacta, como recebe louros no fim e tem um final afetivo com a ex-noiva de Yorick - Beth 1.

⁵³ Russo explica a diferença entre o Essencial (profissional e progressivo) para a Acrobacia (exibicionista e que mostra possibilidades). Quanto ao corpo Filobático esse executa acrobacias mais perigosas que a Acrobacia e, portanto, é o corpo cujo destino provável é a morte (2000, p.57).

⁵⁴ A única referência direta ao fato é a fala de 355, porém, as alucinações após a morte de Victoria fortalecem essa possibilidade.

⁵⁵ "Transtornos mentais" como depressão, ansiedade, insônia, fadiga e irritabilidade ocorrem muito mais nas mulheres (ZANELLO, p.307, 2010).



Figura 9 - "Dadivosa", Adriana Varejão

3 - Dra. Mann/Ayuko Matsumori

Dr. Mann Dr. Mann
Get me out of trouble if you can
Doctor you can take me by the hand
Help me save my baby
Help me save my baby⁵⁶
(**Dr. Mann** - Barry Gibb)

Ayuko Matsumori é a única filha de uma cirurgiã chinesa e do cientista japonês (Dr. Matsumori). A relação conjugal dos pais de Ayuko parece retratar o conflito entre essas duas nações. Esse fato repercutirá na personagem como a maior força deformadora.

Nota-se que o primeiro nome dos pais das personagens centrais, e também o sobrenome das mães, não é revelado. Ao longo da trama de YUH, temos acesso ao passado de Hero e Yorick, Mann, 355 e Alter. Por mais que os pais tenham sido afetuosos (no caso da 355), as personagens recusam inexoravelmente os modelos da geração que a precede. Nesse sentido, o primeiro nome passa a ser, para a presente geração, uma forma de identificar-se ativamente; por um lado negando a origem, por outro, absorvendo influências externas.

Quando criança, Ayuko presencia o pai sendo tocado intimamente pela jovem assistente Ming, fato que só é explicado nos capítulos finais da série. Portanto, ela entendia

⁵⁶ Tradução livre: Dr. Mann, Dr. Mann/ Tire-me desse problema/ você pode me pegar pela mão/ Ajude-me, salve meu bebê.

que o pai simplesmente se envolvia sexualmente com suas jovens assistentes. No fim da trama, perceberemos que essa dúvida não é totalmente respondida, mas sabemos que a relação com a Dr. Ming é não apenas financiadora como voluntária para a experiência de clonagem do Dr. Matsumori e que ela morre em decorrência da gravidez do clone de Ayuko (YUH #51, p.11).

Depois que descobriu as traições do marido, a mãe de Ayuko caiu numa sobrevida, refugiando-se no cultivo de plantas medicinais e, de certa maneira, indiferente à filha. Nesse ponto, temos uma referência à vida da pintora Vanessa Bell (irmã de Virgínia Woolf e integrante do famoso grupo Bloomsbury). A pintora era emocionalmente reprimida, guardava os verdadeiros sentimentos e se concentrou no ofício como alternativa à infidelidade matrimonial de Cliver Bell (CURTIS, 2005, P.77). Com o passar do tempo foi se tornando mais distante, o que gerou em sua filha, Angelica, grande frustração (CURTIS, 2005, p.83). Quanto a Ayuko, já adulta, ela desabafa para sua namorada Rose sobre a ânsia por afeição maternal e confiança: *"Eu já falei, ela [minha mãe] era cirurgiã, mas o primeiro amor da minha mãe sempre foram as **plantas**. O meu pai ficava sempre em segundo lugar e eu em terceiro, bem longe"* (YUH #46, p. 20).

O ressentimento com o marido repercutiu na filha, que cresceu com uma visão negativa (mas tolerante) dos homens, tomando seu pai como exemplo. Esse fato é perceptível em YUH # 47, p. 8, quando a mãe explica sobre feromônios, a menina pergunta, em chinês ou japonês⁵⁷: *"Os meninos-traça se enganam por causa de um cheiro [das meninas-traça]?"* a mãe responde: *"Não, eles se enganam por causa de **sexo**. Como qualquer macho"*. Ayuko continua: *"Ah. Mas se só mata os meninos, como matamos as meninas?"* e a mãe lhe responde: *"Não é preciso, Ayuko. Assim que todos os machos morrerem...a mãe natureza dará conta do resto"*. Esse diálogo também soa como um dos presságios da distopia que motiva a trama.

⁵⁷ Quando as personagens falam algum idioma que não seja inglês, as falas vêm entre dois sinais de pontuação (chevron), ou seja, <>. Como a Dra. Matsumori diz em YUH #44, que só falará com a filha em japonês ou em chinês, depreendemos que se aplica nesse caso.

3.1 – A identidade racial, nacional e sexual como confronto

Nos primeiros volumes de YUH, não sabemos a história das personagens. Antes de terem história o que podemos supor sobre elas é a soma do corpo (a carne/substrato) e da corporalidade (linguagem corporal, a maneira como o substrato inscreve-se/é inscrito simbolicamente).

No caso da Dra. Allison Mann, seu corpo é conflituoso no sentido de representar a junção de duas culturas distintas (chinesa e japonesa). Para um olhar ocidental *lato senso*, no entanto, ela é oriental e, conseqüentemente, julgada por lentes de estereótipos relacionados ao desenvolvimento tecnológico e às artes marciais [Fig. 10]. Durante um diálogo com Yorick, (YUH #6, p.7-9) percebemos que, em muitos aspectos, a Dra. Allison corresponde à expectativa comum de nível intelectual já que é muito jovem (trinta e um anos) e catedrática de Harvard, enquanto o Sr. Brown só conseguiu esse cargo depois dos quarenta numa universidade pouco prestigiada.

Quando criança, o professor a dispensa porque já sabe tudo (YUH #47, p. 5). Durante a adolescência, Ayuko/Allison vocifera ao pai que não precisa abrir os livros porque é muito inteligente (YUH # 47, p.12). Nessa segunda ocorrência, já há indício da estratégia identitária de Allison: afronta o pai através da quebra da tradição de disciplina.



Figura 10 - Dra. Allison Mann (detalhe)

3.1.1 – Mãe

A Dra. Matsumori se muda junto ao marido e a filha para Los Angeles porque as experiências científicas de clonagem do Dr. Matsumori infringem as leis japonesas. Essa submissão da mãe irrita profundamente a filha.

A exemplo da tradição dos sapatos chineses que deformam, mas deixam os pés em dimensões aceitáveis para aquela sociedade, a mãe de Ayuko a obriga a conversar em chinês ou japonês numa tentativa desesperada e repressora de manter a tradição (YUH, #46). A maneira como transmite a tradição à filha inibe as possibilidades de escolha da garota na construção da própria personalidade, de modo que o horizonte de Allison é a identidade oposta duplamente: à mãe e ao pai.

3.1.2 – Pai

É capitalista e belicista com um plano megalomaniaco que ocasiona a "praga", como uma disputa, resultado do desafeto com a filha. Assim que Dr. Matsumori descobriu que a filha estava perto de clonar a si mesma ele a sabotou. Ele produziu um soro que tem efeitos adverso ao genoma dos mamíferos e injetou num macaco capuchinho por saber que Allison os usava como cobaias. A estratégia do cientista era fazer do macaco um vetor (como o gato na toxoplasmose) e, assim, transmitir à sua filha grávida uma disfunção genética. A questão é que o macaco não chegou a tempo de influenciar a filha de Allison, e o que explica a expansão da praga é um fundamento budista, segundo o Dr. Matsumori: *toda a vida está conectada* (YUH #51, p.16).

De modo geral, aspectos da identidade de Mann são reações contra o pai. Essa ruptura emocional influenciará na maneira dependente como Allison se insere em relacionamentos amorosos, e na escolha da profissão de bioengenhreira, que possibilitará um embate direto pelas pesquisas vanguardistas.

A voluntária mudança de nome mostra a relação conturbada com o pai. Na tentativa de exorcizar o passado, Ayuko modifica seu nome para Allison (que pode ser tanto feminino quanto masculino) Mann (que contém "homem", como visível no episódio *Unmanned* (YUH #1): "sem homens" ou "despovoado"). Em YUH #6, p.8 ela responde a Yorick: "[...] troquei [o sobrenome] no primeiro ano em Berkeley. Por causa do teatro chinês de Mann em Los Angeles. Eu queria algo diferente e pseudo asiático para insultar o meu pai". O primeiro nome, Allison, a identifica com a nacionalidade estadunidense embora a etnia - junto ao sobrenome *kitch* - indique outra coisa.

O Dr. Matsumori é um biogeneticista renomado que pesquisa clonagem humana. Com o intuito de competir com o pai, Allison faz pesquisas de clonagem (ilegais) até gerar um clone de si mesma. No início da série, ela está em trabalho de parto e, no exato momento que dará luz à sua clone, ocorre a praga (YUH #1. p. 21) o que leva a crer que ela foi a culpada, e a guardar esse segredo por muito tempo, com medo de má interpretação e afastamento de 355 e Yorick.

A trajetória da Dra. Allison, em parte, também pode ser relacionada ao romance *Morte em Veneza* do escritor Thomas Mann. O protagonista, assim como Allison, vive uma crise após a morte do filho, o que o torna emocionalmente desértico. A Dra. Mann não morre pela praga, mas o fato de ter-se arriscado a gerar um clone de si mesma que falece causa uma forte frustração, sentimento tanto de perda como de fracasso técnico. Num olhar profundo, podemos entender que a trama traz uma solução punitiva à Allison pelo desenvolvimento dessa tecnologia transgressora: ela torna-se estéril e morre antes da sua companheira, Rose (embora Rose continue no projeto de repovoamento, a vivência do amor é interrompida). Refiro-me à punição considerando a intenção de Mann tornar-se mãe e não reduzindo a sua existência a um útero.

A desmedida do Dr. Matsumori foi esquecer de prestar a atenção no soro injetado na filha, porque além de ela poder matá-lo com um bisturi, ainda lhe diz: "*você nunca prestou muita atenção mim*" (YUH # p.5).

Em suma, o pai sente-se humilhado por estar tecnicamente atrás da filha e a sabotagem numa tentativa que, segundo ele, mantém a honra dela (#, p.). Como se não fosse honrado ser mais bem sucedida que os progenitores. Outro ponto crucial de Allison é que seu engajamento para o retorno dos homens tem um intuito utópico de pacificação e igualdade, impossível no mundo pré-praga.

3.2 – Allison e o Amor

Num primeiro momento, Allison tem uma visão de amor biológica, influenciada pelo que vivenciou com seus pais, o que é perceptível em YUH #42, p.14. Mann diz a Yorick: "*Ampersand não é capaz de amar. Acredite em mim, depois de anos trabalhando com essas coisas eu posso afirmar que capuchinhos não são diferentes de quaisquer outros animais. Eles só ligam pra comer, trepar e dormir.*". Então 355 responde: "*Uhh... Alguém nunca teve um cachorrinho quando pequena*" e Allison retruca: "*Tive [...] mas eu nunca confundi sua 'lealdade' com qualquer outra coisa que não fosse um monte de instintos [...]* Amor não é uma "emoção", é uma ideia mamífera abstrata associada a um imperativo

biológico que eles [animais] não conseguem compreender" e completa dizendo que Yorick, queira ou não, é igual ao macaco Ampersand.

A cena descrita acima ocorreu em consonância com a decepção com 355, que, após a relação sexual [Fig. 11], deixou Allison sem o amparo que a última almejava. Esse tipo de decepção, no amor, ocorreu na sua primeira relação homossexual durante a graduação. Mercedes terminou o relacionamento com Allison quando ambas estavam prestes a se formarem. A explicação dada é que foi um jogo, e que precisavam ter uma vida adulta. Ironicamente, diz ainda: *"[...] eu gostaria de sentir o mesmo que você sente por mim, mas não é assim que a biologia funciona"* (YUH # 47, p.15).

Intuitivamente, Mann procura pelo amor através dos relacionamentos. A cisão com Mercedes a feriu pela indiferença que sofrida depois de anos de construção de confiança. Em relação à 355, no episódio YUH #23, vários anos antes do *affair*, quando o grupo está tentando ir Boston, Allison chama 355 para conversar e diz que mentiu/escondeu sobre a experiência de clonagem para não ser mal interpretada pela agente, porque gostaria que a soldado gostasse dela (p.11). Somente em YUH #33 haverá uma ligação sexual entre 355 e a Dra. Mann, um ano depois. Devido ao caráter de urgência sexual e (talvez) pela não intenção de relacionamento afetivo, a agente prefere não conversar mais sobre o assunto. Esse mal-estar corrobora a desconfiança da Dra. Mann em relação aos relacionamentos. Então, quando a Dra. Allison conhece a soldado Rose, não se permite imediatamente a viver a potencialidade do que sente.



Figura 11 - Allison e 355 (detalhe)



Figura 12 - Rose e Allison (detalhe)

Quanto a Rose, surge como invasora no navio Baleia com destino a Yokogata, no Japão, para aonde Ampersand foi levado (YUH # 31 e #32). Rose era uma tenente da real marinha australiana (#34, p.7), de modo que se aproximou inicialmente do grupo com o intuito de saber o paradeiro do (suposto) último homem. Conseguiu a confiança de Mann, mas se apaixonou por ela, e escondeu que continuava trabalhando para a marinha. Quando Mann descobriu a omissão, todo o ressentimento passado com relações amorosas, vem a tona; Rose, no entanto, explica-se e, desfazendo-se das mentiras, permite a Allison sentir-se confiante para amá-la.

Em YUH #52, p.16, após 355 desculpar-se com Allison por não ter confiado em Rose, a Dra. confidencia que Rose faz bem pra ela e, além do mais, a total confiança no ofício da Dra. também fortalece os laços de afetuosidade e, nesse sentido, Rose confia a ponto de voluntariar-se à gravidez de clones, mesmo ciente dos riscos.

Enfim, a identidade lesbiana de Allison é ignorada pelo Dr. Matsumori todas as vezes que é citada; já a Dra. Matsumori diz que seja o que for, fica feliz pela filha ter encontrado alguém que a ame, para amar.

5 - Conclusão

Compreendi que a grande maioria das mulheres simplesmente não tinha as escolhas que eu havia tido; que as mulheres são, de fato, definidas e tratadas como um segundo sexo por uma sociedade patriarcal, cuja estrutura entraria em colapso se esses valores fossem genuinamente destruídos. Mas assim como para os povos dominados econômica e politicamente, o desenvolvimento da revolução é muito difícil e muito lento (BEAUVOIR).

A distopia de *Y: o Último Homem* faz pensar na diversidade de femininos e de feminismos que existem e são invisibilizados pelas visões essencialistas no mundo pré-praga, que corresponde a nossa realidade atual. Assim que os homens são extintos escancaram-se as possibilidades de ser do sexo feminino mesclando-se visões de gêneros e de pós gêneros, porém, as hierarquias de poder são atualizadas. Percebemos a hierarquização tanto no plano das representação de mulheres gordas, idosas, portadoras de deficiência, judias e muçulmanas (pouca aparição ou estereotipia) quanto das ideologias das personagens. Em YUH #26, p.19, Natalya diz: *e eu pareço uma judia pra você, sua maluca? Eu sou da Rússia [...]* .

Essa distopia, portanto, nos leva a perceber as múltiplas visões de femininos, sempre marcados por traços deformadores oriundos da realidade das múltiplas e simultâneas opressões. Os homens foram extintos, mas seus ideais, sua lógica permanecem vivos através de muitas mulheres e, dessa forma, somente os corpos estão feneceram. No fim da série, fica evidente que leva bastante tempo para o repovoamento masculino, e, portanto, para uma total descolonização é preciso muito mais tempo, um tempo inimaginável e - quase - infinito.

REFERÊNCIAS

BEAUVOIR, Simone de. (1980). *O segundo sexo: lendas e fatos*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 3.ed.

CASTRO, Maria da Glória de. (2008). *Interdito no ideal de nação: a lesbiana existe para a literatura brasileira?* In: Estudos de literatura brasileira contemporânea, nº 32, jul/dez, 2008, semestral.

CURTIS, Vanessa. (2005). *As mulheres de Virginia Woolf*. São Paulo: A Girafa Editora.

FERRAZ, Queila. Punks e Rockers – *Origens e conceitos do movimento*. Disponível em: <www.fashionbubbles.com/historia-da-moda/punks-e-rockers/>. Acesso em 30 set. 2012.

HOOKS, Bell. *Alisando nossos cabelos*. Disponível em: <www.criola.org.br/mais/bell%20hooks%20%20Alisando%20nosso%20cabelo.pdf>. Acesso em 21 set. 2012.

JANSON, Klaus. (2005). *Guia oficial DC comics*. Desenhos. São Paulo: Opera Graphica Editora.

LOPES, Romildo Sergio. (2011). *Minorias raciais x maiorias excluídas: o papel do negro*. As representações sociais de raça nas histórias em quadrinhos. Anais eletrônicos da 1º Jornadas Internacionais de Quadrinhos, USP/São Paulo.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. (2011) *A mulher e as histórias em quadrinhos: Sua produção e retratação no ocidente e no oriente*. Anais eletrônicos da 1º Jornadas Internacionais de Quadrinhos, USP/São Paulo.

MAGALHÃES, Célia. (2003). *Os monstros e a questão racial na narrativa modernista brasileira*. Belo Horizonte: Editora UFMG.

IRVINE, Alex. (2008). *Vertigo encyclopedia*. London: DC comics.

RUSSO, Mary. (2000). *O grotesco feminino: risco, excesso e modernidade*. Rio de Janeiro: Rocco.

SANTOS, Lilian. (2011). *A (in)visibilidade lésbica no Brasil: um estudo sobre a produção e expressão do homoerotismo feminino nas histórias em quadrinhos*. Anais eletrônicos da 1º Jornadas Internacionais de Quadrinhos, USP/São Paulo.

SMEE, Guilherme. Y: o último homem. <www.fanboy.com.br/modules.php?name=News&file=article&sid=844>. Acesso: ago. 2012.

VAUGHAN, Brian K.; GUERRA, Pia. *Y: o último homem*. São Paulo: Panini Comics, série em 10 volumes.

ZANELLO, Valeska. (2010). *Mulheres e loucura: questões de gênero para a psicologia clínica*. in *Gênero e Feminismos: convergências (in)disciplinares*. Brasília: Ex-libris.

Le Butcherettes: <www.musica.com/letras.asp?letra=1647711>

DESENHOS DO ISOLAMENTO:
PERSONAGENS DE *JIMMY CORRIGAN*, DE CHRIS WARE

Breno Couto Kümmel⁵⁸

RESUMO: *Jimmy Corrigan, o menino mais esperto do mundo*, de Chris Ware, está entre as obras de quadrinho mais impressionantes já compostas; até leitores que não apreciam seu estilo ornamentado ou seu conteúdo deprimente tendem a reconhecer seu valor como obra de arte e esforço autoral. Entre suas características marcantes estão a narrativa ficcional (relativamente incomum em quadrinhos que se pretendem “sérios”), o virtuosismo formal e certo hermetismo da narrativa. Proponho aqui uma leitura mais aprofundada desse livro de Chris Ware, buscando um entendimento mais extenso de seu conteúdo e de suas técnicas composicionais. O foco principal da leitura será os personagens. Como é uma obra que tematiza a solidão e o isolamento e que ainda por cima tem como título o nome de um personagem, a expectativa e até mesmo possível primeira leitura é a de que se trata de uma narrativa focada em apenas uma pessoa e uma subjetividade. No entanto, uma leitura mais atenta mostra uma composição narrativa mais complexa e ambiciosa, em que a experiência de isolamento do protagonista é contraposta com a experiência de outras personagens que, mesmo permanecendo eternamente distantes de Jimmy, conseguem mesmo assim expressar na obra seus problemas de comunicação e busca de sentido em suas vidas. Assim sendo, mesmo em toda sua solidão e desajuste no mundo, ao leitor é possível perceber que Jimmy Corrigan não é tão isolado quanto sua experiência de vida o leva a crer.

Palavras chave: Quadrinhos. Jimmy Corrigan. Chris Ware. Subjetividade. Solipsismo

I – Consagração autoral, ou o herói dos quadrinhos sem heróis

“FÃS DE LITERATURA, POESIA e ARTE – para não mencionar música, teatro, cinema, gastronomia e fantoches...” – Capa de coletânea de Ware lançada em 2005

Chris Ware tem se destacado no mundo dos “quadrinhos sérios”, ou romances gráficos, com uma obra consistente, meticulosamente ponderada e impressionante, a ponto de não ser grande ousadia dizer que até o leitor que não se interessa pelo conteúdo de seus livros tende a admitir que neles há muito de admirável. Este reconhecimento se dá pelo menos em parte pelo fato de não haver quase nenhuma outra obra de ampla difusão que

⁵⁸ Graduado em Letras português pela UnB, mestre em literatura brasileira pela UFMG. E-mail: breno_k@yahoo.com

com tanta continuidade explore as formas do quadrinho, expandindo suas capacidades e expressividades: o virtuosismo formal é patente e, em se tratando de uma forma bastante jovem e de “respeitabilidade” mais jovem ainda, bastante salutar. Em sua obra encontramos quadrinhos estruturados em forma de fractais (como a que narra a história de um irmão mais velho morto no treinamento militar para a 2ª guerra mundial), histórias cujos painéis na página formam uma imagem só, diagramas complexos sem ordenação de leitura imediatamente discernível, e outras experimentações fascinantes.

Trata-se de um trabalho que se beneficia daquilo que Jessica Abel e Matt Madden, editores da série anual “Best American Comics”, descrevem como sendo certa facilidade/acessibilidade maior da forma quadrinesca, o fato de que é possível pegar “um quadrinho da prateleira e saber [no] instante em que nós abrimos em uma página aleatória que estamos apaixonados” (2009, vii). O esmero técnico de Ware é óbvio e inquestionável, e tem alcançado enorme reconhecimento, ultrapassando o mundo dos quadrinhos e sendo capaz até de trazer para esta forma artística atenção de pessoas que anteriormente não dava muito crédito a suas potencialidades.

Scott McCloud, autor do famoso *Understanding Comics*, lança em 2000 uma espécie de manifesto pela forma quadrinesca chamado *Reinventing Comics*, em cujas páginas lança o desafio aos autores de quadrinhos para suplantar a predominância esmagadora da forma simples do quadrinho de super-herói (que ele qualifica de “fantasias de poder adolescentes” e de “escapismo”) e procurar criar “verdadeiras obras de arte”, que buscassem transmitir entendimentos de mundo e de experiências e não a encenação sensacionalista de vontades impossíveis de jovens frustrados. McCloud reconhece a existência de algumas iniciativas anteriores dotadas desta natureza mais séria, como *Maus*, de Art Spiegelman, e a obra de Will Eisner, mas lamenta que elas não parecem ter servido de inspiração para o estabelecimento de um sistema artístico muito contínuo: “*Maus* chegou às livrarias em 1986, e seu autor, como Eisner antes dele, esperava que uma enchente de outras obras igualmente sérias e ambiciosas seguiriam. Infelizmente, a “enchente” foi mais como uma goteira” (McCloud, 2000, p. 30)⁵⁹.

Com sua clareza e simplicidade costumeiras, ele posteriormente declara:

⁵⁹ Todas as traduções do inglês neste texto são de minha autoria.

Quadrinhos contemporâneos ainda têm muito a que crescer (...) a literatura dos quadrinhos tem até agora demonstrado apenas a menor fração de seu potencial (...) diversos assuntos explorados em outras mídias permanecem praticamente intocados pelos quadrinhos (...) Os quadrinhos acabaram de começar a sair de seu casulo escapista e respirar o ar do cotidiano (...) o potencial para comunicar ideias – talvez sua maior promessa – é, até hoje, somente seu segredo mais bem guardado. (McCLOUD, 2000, p. 52-53)

Doze anos depois, podemos ver que a tediosa segunda parte do livro de McCloud, dedicada às inovações tecnológicas que lhe eram contemporâneas, não é a única desatualizada: atualmente os quadrinhos já tem como superado este caráter assistemático do aparecimento de obras que não se enquadrem nos moldes escapismo explicitamente comercial. Até mesmo se quisermos nos abster de passar juízo qualitativo a respeito dessas obras que buscam esta “seriedade artística”, podemos recuperar uma das limitações então vigentes apontadas por McCloud, a falta de diversidade de origens de pontos de vista autoral (predominância ou quase totalidade branca, masculina, etc), e lembrarmos-nos de obras como *Fun Home* ou *Persepolis* (para citar dois sucessos de vendas e crítica) para ser possível constatar de forma inequívoca que tivemos pelo menos algum progresso significativo nesta arte. Em livrarias não mais encontramos só de vez em quando um espaço “embrionário” (palavra de McCloud) para quadrinhos, e sim nos surpreendemos quando uma livraria não dispõe dos lançamentos da Companhia dos Quadrinhos, Conrad, etc.

Bem Schwartz, editor de uma de uma das mais renomadas casas norte-americanas de quadrinhos, a Fantagraphics Books, esboça na introdução de *The Best American Comics Criticism* a nova realidade dos quadrinhos nos Estados Unidos:

quadrinhos literários conseguiram entrar no *mainstream* da cultura americana. The New Yorker – cuja circulação semanal supera a venda mensal do mais bem-sucedido quadrinho de super-herói – abraçou a estética literária, frequentemente mostrando capas e ilustrações desenhadas por Clowes, Ware, Adrian Tomine, Seth e Ivan Brunetti, e às vezes até mesmo quadrinhos narrativos de Ware, Crumb e Spiegelman. Burns ilustrou toda capa até hoje da revista literária *The Believer*, e a revista libertária *Reason* publicou dúzias de opiniões e peças

jornalísticas de Peter Bagge em forma quadrinesca. No *New York Times*, Marjane Satrapi escreve op-eds, Alison Bechdel escreve resenhas em forma quadrinesca, e sim, Ware, Seth e Jaime Hernandez aparecem como quadrinistas de domingo – uma raridade na história daquele jornal. O Museu Whitney, Irmandades de Guggenheim, o show de 2005 de Mestres da Arte em Quadrinhos fizeram uma turnê nacional, etc... (Schwartz, 2010, p. 12-13)

Schwartz, provavelmente exagera um pouco na busca por precisão, mas ainda assim não é de todo descartável a colocação central de sua apresentação que diz que foi a publicação feita por Pantheon Books em 12 de Setembro de 2000 dos livros *David Boring*, de Daniel Clowes e *Jimmy Corrigan* de Chris Ware que fez com que “quadrinhos expandissem em distribuição, acesso, interesse público para seu status atual” (Schwartz, 2010, 11). O romancista Rick Moody, em resenha do livro *Epilético*, de David B., diz que foi “com o advento de *Jimmy Corrigan* que os quadrinhos e quadrinistas se tornaram assunto inescapável em círculos literários” (Moody, 2010, p. 228). É claro que ainda se encontra algum preconceito com o assunto com frequência cansativa, mas pelo menos nos meios intelectuais que se mantêm informados no que diz respeito ao que há de mais recente em produção artística já não se depara com tantas reações incrédulas quando se trata com seriedade a forma dos quadrinhos.

Apesar de certo exagero retórico, os dois críticos/resenhistas reconhecem que não se trata de dizer que foi *Jimmy Corrigan* o primeiro feito e apresentado como “quadrinho sério” (como já se falou de *Maus* e Will Eisner), e sim do impacto cultural mais abrangente e contínuo feito a partir de sua publicação, de como certa vontade artística se tornou menos atípica⁶⁰. É possível ainda pegar exemplos externos ao mundo americano (mesmo que ainda dentro da anglofonia) ao lermos o posfácio do recente quadrinho *Blue*, de Pat Grant. Nele, o autor brevemente relata sua experiência de juventude com os quadrinhos, de como sua infância de anos 90 em uma pequena cidade remota da Austrália não lhe deu acesso muita da produção “clássica” em quadrinhos e que seu esforço de recuperação de tempo perdido não foi tão classicamente enriquecedora como esperava:

⁶⁰ Fala-se aqui do contexto americano, claro, com toda a clássica dificuldade de enxergar muito além de suas fronteiras (cercadas e vigiadas): Rick Moody chega até a ignorar a tradição francesa do quadrinho ao falar de Daniel B., dando a entender implicitamente que os franceses estavam aprendendo alguma coisa com os americanos, deixando de lado qualquer menção a L’Association, etc.

(...) eu comecei a me educar em quadrinhos. Eu busquei os reverenciados trabalhos do século 20, levando para casa o que tinham me descrito como obras seminais de quadrinhos anglófonos. É uma linhagem que foi escrita e reescrita (...) essas obras foram descritas como sendo inspiradoras dos quadrinhos contemporâneos que eu amei, mas o sentimento que eu tinha o lê-las era um de decepção e confusão. Havia uma séria desconexão entre o meu gosto e as opiniões comumente expressadas dos fãs verdadeiros de quadrinhos. Será que ninguém mais via que Frank Miller era um racista perigoso? Que Cerebus era tão ruim que era quase ilegível? Que claro, aquelas páginas de Jack Kirby desenhadas tinham um *visual* ótimo, mas ora essa, mesmo assim não era tão bom? (...) eu cheguei tarde ao mundo dos quadrinhos americanos. *Jimmy Corrigan* já estava nas estantes. Eu comprei principalmente porque gostei do design do livro e acabou sendo primeiro quadrinho realmente grandioso que eu já li. O catálogo inteiro do século 20 foi algo que eu perdi, eu tentei alcançar eu realmente tentei, mas eu não entendia” (Grant, 2012, 3ª página do posfácio)

Podemos já ver em Pat Grant, nascido em 1982, uma segunda geração de quadrinistas que não enxerga mais seu trabalho como uma subversão de certa continuidade de escapismo e sim uma continuidade em relação aos primeiros esforços mais autorais. De fato, todas as primeiras páginas de auto-ironia terrivelmente ácida em *Jimmy Corrigan* em relação à forma do quadrinho (“Bom para mostrar coisas, deixando de fora palavras grandes (...) pessoas burras estão adorando. Especialmente pessoas que compram muitas coisas. Isto pode ser um estouro”) soariam bem mais forçadas e afetadas se fossem publicadas hoje do que em 2000. A retórica calculadamente derrotista de Ware⁶¹ mais recentemente se volta para a validade de sua iniciativa artística particular e não mais a validade dos quadrinhos.

Parece que, dentro dos limites do contemporâneo e de uma forma artística que ainda está em processo de solidificação (ainda encontramos textos surpresos com a capacidade de quadrinhos serem mais que infantis ou juvenis), Chris Ware certamente conta com um espaço privilegiado, sendo até possível dizer que é quase como um autor canonizado ainda

⁶¹Um ensaio interessante sobre este assunto, que traça certa genealogia discursiva estadunidense desta prática, é o “Chris Ware’s Failures”, de David M. Ball, na coletânea *Drawing as a way of thinking*.

em vida⁶², e, a julgar pela regularidade de produção (um lançamento por ano) e pela qualidade desta produção mais recente (cada vez mais ambiciosa) pode-se dizer que ele se encontra no auge de sua carreira.

II – O lado negativo, ou seu excesso, e outras características marcantes

“I-I... I-I just want people to li-i-i-ike me...” – Jimmy Corrigan

Ainda assim, quando o assunto é obra de Ware e parte de sua recepção podemos ver que a velha e (nos meios críticos) frequentemente tripudiada separação entre forma e conteúdo pode se mostrar de alguma validade ou pelo menos alguma presença, uma vez que é sobre o conteúdo que por vezes é possível encontrar detratores.

Em meu texto sobre quadrinhos apresentado na II Jornada de Estudos sobre romances gráficos, falei que o *Jimmy Corrigan* (e neste momento, com mais leitura do resto de sua obra, posso estender para seus outros livros também) organiza um de seus principais impactos estéticos no fortíssimo (quase insuportável) contraste entre a beleza imediatamente cativante do traçado e das cores em tom pastel (um amigo meu descreveu que olhar para uma página de Jimmy Corrigan é quase como o equivalente visual de receber um abraço) com a feiúra e tetricidade crônica das narrações de abandono, isolamento, alienação, depressão, morte, dificuldade/impossibilidade de estabelecimento de comunicações significativas com outras pessoas e de uma ao mesmo tempo generalizada e profunda falta de lugar no mundo. É como se por motivos insondáveis alguém houvesse adestrado uma criancinha adorável a relatar aterrorizantes histórias de tortura física ou psicológica.

É possível expandir esta comparação visual/temática vendo outro contraste entre a enorme variabilidade formal nas composições visuais com certa insistência quase irritante e pelo menos um pouco doentia em tratar continuamente de temas dessa natureza, quase sempre sem progresso, muito menos redenção. Como colocou um crítico de jornal, é como

⁶² Na divulgação da obra mais recente de Ware, *Buildingstories*, consta declaração de Seth, quadrinista autor de *It's a good life if you don't weaken* diz que “Chris Ware realmente mudou as regras do jogo. Depois dele, muitos quadrinistas começaram a ter que correr atrás e dizer “puta merda, tenho que tentar mais””.

se a amplitude de expressão emocional de Ware fosse de uma nota só, sendo possível acrescentar a esta descrição que existe apenas variação entre oitavas diferentes. Em tom jocoso, Scott McCloud diz em seu “manual” *Making comics* que ainda que seja importante para o quadrinista saber uma grande variedade de expressões faciais, nem sempre todas elas serão utilizadas e nem sempre serão tão matizadas quanto possível: “Maus tem só algumas expressões [faciais] básicas, enquanto o personagem de Chris Ware, Jimmy Corrigan, fica praticamente só com esta⁶³”(2006, 100). Toda a pirotecnia formal do autor talvez serviria para esconder ou escamotear um fundo repetitivo e invariável, uma técnica impressionante ofuscando uma falta de conteúdo, ou falta de capacidade de articular mais de um conteúdo.

Trabalhos mais recentes de Ware, ainda não editados no Brasil, ampliam esse espectro emocional de forma imediatamente identificável, como na empatia com que o autor cria o personagem Chalky White, ou na surpreendente felicidade encontrada por Jordan Lint com sua esposa após ser forçado a abandonar a incipiente carreira de produtor musical. Ainda que suas vidas estejam longe de ser um retrato da perfeição (e talvez certa felicidade sirva para maior contraste com o trágico que nelas irrompe), não se percebe o que poderia ser chamado de “sadismo narrativo contínuo e repetitivo” de Ware ao tratar das misérias emocionais de *Jimmy Corrigan*.

Em síntese, a história de Jimmy Corrigan é uma que começa mal e praticamente só piora. Abandonado pelo pai antes que pudesse formar uma memória dele, Jimmy cresce para se tornar um adulto isolado, patologicamente introvertido e desesperado para conseguir superar a barreira entre ele e o mundo, em especial entre ele e o sexo oposto⁶⁴, continuamente idealizando uma realidade alternativa em que não é tão sozinho e patético e que conta com um amor que não seja o opressivo e vigilante de sua mãe idosa, que o atazana com ligações telefônicas insistentes, querendo controlar de longe sua vida. O mundo sempre o assusta, a rejeição (potencial) o aterroriza, é um homem sem amigos, sem relacionamentos com seus vizinhos e seus colegas de seu trabalho de escritório. A “trama”

⁶³ Uma expressão que poderia ser descrita como “pânico acuado”.

⁶⁴ No breve “teste de aptidão” que figura nas páginas de letreiras apertadas no início do livro, encontramos a seguinte síntese: “6. A presença de membros do sexo oposto e/ou atrante faz você se sentir a) esquisito b) terrível c) aterrorizado d) desesperançado e) com vontade de se matar 7. A possibilidade de encontrar contato pessoal e/ou social com membros do sexo oposto ou atraente é a) risível b) incompreensível c) tudo no que você pensa d) a, b, e c. e) a,b,c,e d.”

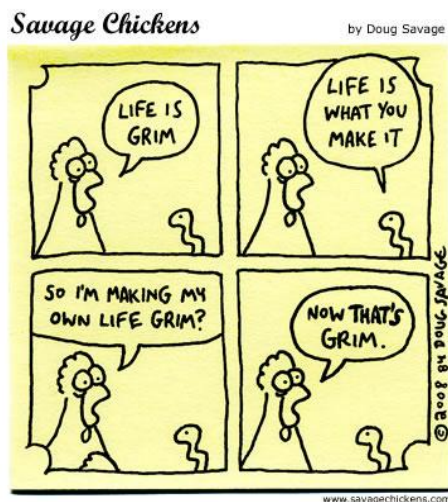
do quadrinho é o contato feito pelo seu pai, que, depois de mais de trinta anos, deseja conhecê-lo. Continuamente assombrado pelo espectro desta rejeição primordial, o abandono paterno, Jimmy aceita o convite em uma tentativa de preencher este vazio ou pelo menos se livrar deste fardo de ausência. No entanto, o encontro é uma sucessão de interações desajeitadas e artificiais, em que nem amor e nem ódio encontram qualquer expressão minimamente satisfatória. O filho não consegue conjurar nada para dizer de sua revolta ou tristeza ao pai, que busca compensar os anos de abandono com gestos como um café da manhã em que um prato tem suas tiras de bacon soletrando a palavra “oi”. O encontro termina com o pai de Jimmy batendo o carro em uma árvore e morrendo no hospital e nosso protagonista retornando a sua vidinha sem sentido de isolamento urbano e serviço de escritório.

O tom essencial da narrativa parece ser indiretamente descrito em uma paródia de propaganda situada em coletânea posterior de Ware, *Nosso relatório anual para acionistas e livro de diversão de tardes de sábado chuvosas* (2005):

“Agora você pode ganhar mais dinheiro do que seus avós ganhavam. Você também pode dirigir muito rápido, e você pode mudar seu sexo. Você pode achar amigos sem ter de ir para a igreja, e pode ver filmes em sua própria casa. Você pode pegar fotos de gente pelada em quase qualquer lugar, e você pode xingar alto livremente. Você pode comprar jantar em uma caixa e não ter de lavar nada depois de comer. Você pode voar para qualquer cidade que quiser e encontrar um parceiro sexual, ou você pode falar com ele no telefone. Você pode ter uma luz brilhando vinte-quatro horas por dia sem ter de limpar fuligem das paredes, (...) Você pode esticar a sua cara até ela ficar apertada como quando ela era nova e você pode adoecer e não morrer por um tempo muito muito longo. Você pode até lavar suas roupas em uma máquina então por que você não pode descobrir uma forma de ser feliz o tempo todo? Você pode nos dar dinheiro, se você quiser, também. Wafers para os brônquios de Dr. Linn, Alivia e acalma, 25 centavos a caixa” (Ware, 2005).

Isto é, vive-se um mundo de impressionantes avanços tecnológicos e de pleno liberalismo da economia e, se compararmos com épocas anteriores, também de costumes, um mundo onde o indivíduo supostamente seria livre para fazer aquilo que quer, sem a opressão de violência física de um Estado ou de uma ideologia una e de abrangência

universal para ditar explicitamente quais rumos tomar. Ainda que ocasionalmente se sofra a censura social por desviar da norma implícita, a possibilidade de se tomar um caminho próprio e pessoal nos dias atuais é certamente maior do que foi para nossos pais e avós. Um mundo onde todos são livres para serem quem eles quiserem ser, supostamente. Não haveria qualquer motivo razoável para qualquer insatisfação, já que (no contexto da história) pessoas não vivem mais sob problemas como fome, frio ou autoritarismos declarados. Qualquer problema certamente se resume ao âmbito pessoal, meras neuroses de gente neurótica, fazendo lembrar um quadrinho bastante expressivo da webcomic “SavageChickens”, de Doug Savage: “A vida é terrível / A vida é o que a gente faz dela/ Então sou eu que faço minha vida terrível? / Isto sim é terrível!”:



Como é possível perceber por este resumo de enredo e tom, trata-se de uma história focada sobre uma pessoa e em um tom só (ou um tom predominante), uma narrativa em que não há previsão de uma discussão acirrada sobre quem seria o personagem principal e relativamente pouco espaço para discussão de impressões emotivas transmitidas pela leitura narrativa. O próprio título do quadrinho é o nome do personagem, o subtítulo deixando claro nas primeiras páginas que a amargura (por vezes finamente irônica, outras vezes declaradamente sarcástica, e, em outras, pura) será a tônica dos acontecimentos: “o garoto mais esperto do mundo” não é mais um garoto, e nem é (e nada indica que um dia já foi) muito esperto.

Na leitura feita por mim no ano simpósio do ano passado identifiquei que a narração do quadrinho se organiza de forma semelhante ao que se convencionou em literatura de chamar de fluxo de consciência: há certa liberdade no relato em se desprender da descrição dos acontecimentos do mundo exterior, das ações do mundo físico e material, e mergulhar na subjetividade e no inconsciente, colocá-los como mais do que meros qualificativos que figuram entre linhas de diálogo e descrições de ações e alçá-los a uma importância igual ou até maior que a do “mundo externo”. Em se tratando de uma história tão parca de acontecimentos marcantes e de tramas envolventes, esta decisão autoral é uma benção e sem dúvida um dos pontos fortes do livro, fazendo com que o isolamento e o deslocamento de Jimmy Corrigan se distancie de uma possível primeira impressão de predomínio do humorístico e tome os contornos verdadeiramente aterrorizantes e tétricos que tornam o livro tão impactante e até mesmo um pouco difícil de ler.

Em *Jimmy Corrigan*, é plenamente possível (e recorrente) a narração dos eventos do mundo exterior ser interrompida pela encenação de um dos delírios opressivos ou de oprimido de Jimmy: o receio que sente ao se hospedar com o pai, um homem do qual ele não tem a menor memória e portanto lhe é um completo estranho, aparece como um quadrinho-interrupção em que o pai surge de nada enfiando uma faca no pescoço do filho. No quadrinho seguinte, na mesma página, Jimmy está como no quadrinho anterior ao surpreendente ataque: sentado, esperando, entre o tédio e o desconforto. Não há marcação de enquadramento, coloração, posicionamento ou traço dos personagens: a experiência subjetiva tem tanta realidade (ou maior, pela atenção que chama do leitor) quanto os eventos externos relatáveis, aquilo que poderia ser filmado de maneira direta por uma câmera de vídeo.



65

Citar esta página como exemplo é produtivo para mostrar a técnica narrativa do autor, uma vez que antes deste “delírio” do ataque, Jimmy conjectura a respeito do pai mobiliando o apartamento chinfrim em que se encontra, e estas conjecturas aparecem marcadas pelo clássico enquadramento da nuvem. Esta nuvem serve não só para marcar o caráter de conjectura da cena (uma vez que este caráter é menos diretamente discernível que um quadrinho-assassinato em que as imagens posteriores mostram não ter acontecido) como também estabelece o que poderia ser chamado de hierarquia de emotividade na representação da subjetividade do protagonista, os pensamentos mais pontiagudos sendo representados de forma mais impactante.

Trata-se, claramente, de uma narrativa em que o elemento visual é muito mais do que uma ilustração da história, um quadrinho em que qualquer leitura séria é incapaz do

⁶⁵ Faz-se necessário frisar que a baixa qualidade do scan das páginas utilizadas neste ensaio acaba apagando consideravelmente as cores do original. É como o equivalente de uma tradução de má qualidade.

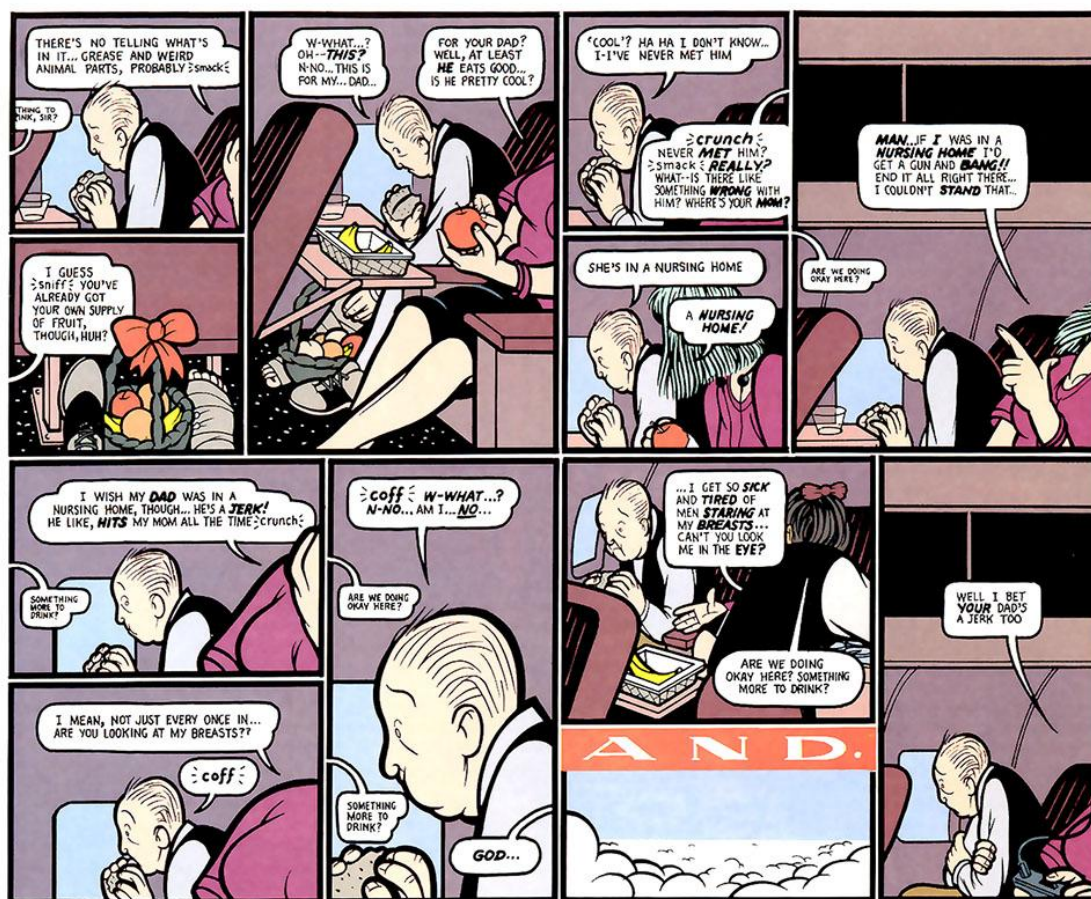
terrível qualificativo que diria que um quadrinho é bom quando “poderia ser um romance de boa prosa”, falso elogio que na verdade desmerece a forma quadrinesca. Em Jimmy Corrigan, muitíssimo é dito não por escrito (apesar do claro talento do autor para expressão verbal) e sim mostrado, fazendo uso dos recursos intrínsecos à forma. Ainda que *Maus*, frequentemente apontado como o primeiro romance gráfico amplamente aclamado pela crítica, seja um mostruário impressionante de jogos visuais, a narrativa de sobrevivência do Holocausto feita pelo avô ancora muito do quadrinho no plano verbal, do romance em primeira pessoa, relato autobiográfico ou da transcrição do depoimento, as imagens frequentemente servindo de ilustração, ainda que expressiva, do que é dito (no quadrinho, escrito) pelo sobrevivente. Estes jogos visuais de Spiegelman são em parte desnudados pelo próprio autor na coletânea *Metamaus*, lançada no vigésimo quinto aniversário do quadrinho, mas além de fazer com que o quadrinho suba em nosso conceito, o que acaba por acontecer é mostrar como esses jogos visuais são secundários na leitura do relato do holocausto, quase como se fossem plenamente dispensáveis.

Parece justificável, portanto, a qualificação feita à Jimmy Corrigan de que se trata da “primeira obra prima formal” dos quadrinhos: o elemento visual é trazido à tona, completamente entranhado, inseparável do “conteúdo” do quadrinho, sendo impossível a reescritura da obra em uma outra forma narrativa de maior aceitação, sendo impossível que uma leitura (que seja atenta no nível mais superficial) deixe de perceber esse radicalismo nos deslocamentos visuais e narrativos.

No entanto, persiste ainda o desconforto ou contra-argumento da impressão de certa estreiteza emocional e temática da narrativa, ou, para aproveitar a colocação anterior, a forma como a situação do protagonista do quadrinho começa mal e consistentemente vai piorando, de certa tristeza incansável, um relato contínuo de formas de sofrimento que não inspiram imediatamente a identificação de problemas sociais, ativismos políticos, vontades de mudança, certas formas de sofrimento ficam só como sofrimento mesmo. Com a exceção contínua do pai, da filha adotiva de seu pai e de seu avô, praticamente nenhum outro personagem na narrativa de Jimmy tem nas páginas do quadrinho o rosto desenhado, encenando assim não só a dificuldade de sua timidez patológica de encarar as pessoas face a face como também reforçando o isolamento emocional do personagem, em que todas

estas personagens secundárias aparentam ser livres da parte do corpo que com mais eloquência denuncia nossas fraquezas, pessoas outras que existem apenas como espécies de manequins vivos que nos impõem suas vontades, opiniões e certezas aparentemente tão mais sólidas que as nossas.

Como exemplo do tipo de interação com o mundo externo (ou outra pessoa) que o Jimmy sofre (e não há verbo mais apropriado), podemos citar a viagem de avião em que o encaminha para o encontro ao pai, em que é despertado pela aeromoça oferecendo as opções de lanche e é interpelado pela sua vizinha de poltrona que questiona sua escolha de lanche: “sabe, você não deveria comer essa coisa... é ruim para você”. Quando Jimmy responde a uma pergunta dela dizendo que sua mãe está em um asilo para idosos, também critica “Um asilo! Cara, se eu estivesse um asilo eu arranjaría uma arma e BANG!! Terminaria tudo ali mesmo.... Eu não aguentaria...”. A conversa se encerra (depois de durar pouco menos de duas páginas) com ela ofendida ao acusar Jimmy de olhar para os seios dela “Eu fico tão irritada e cansada de homens olhando para os meus seios. Você não pode me olhar nos olhos? (...) Aposto que seu pai é um babaca também”. O dedo dela aparece clicando no walkman, sinalizando a instauração do silêncio provavelmente para o resto da viagem.



O mais próximo que consigo chegar de expressar o quão tétrico é o quadrinho é citar o final da história de Jimmy, em que depois de tudo dar tão errado e se revela ao leitor, em vários quadrinhos repetidos, os pensamentos suicidas de Jimmy, aparece nas duas últimas páginas da história do protagonista, no último painel-duplo narrativo de sua história (e é produtivo lembrar aqui que o que consta fisicamente nas páginas em quadrinhos não é arbitrário, não se sujeita a variações entre traduções e escolhas editoriais diferentes) uma nova colega de trabalho, que pergunta se ele está bem, que se apresenta de forma amigável e com a qual Jimmy tem uma breve conversa sobre jantares solitários de noites Ação de Graças. A pergunta no final, “você já teve o jantar de ação de graças em um restaurante?” soa como um convite, e a neve no fundo deixa de ser fria e escura para ser “bonita”, na palavra/pergunta dela.

Se a opção pela sutileza pode ter deixado dúvidas ao leitor mais literalista ou negativo, ao virar a página temos o painel do “The End” com um Jimmy sendo resgatado

pelo super-herói. Parece que, finalmente, tudo vai dar certo. Jimmy foi resgatado de sua miséria interna.

No que possivelmente é uma das conquistas narrativas mais específicas do livro, trata-se de um final inteiramente feliz que não é feliz, ou que não passa para o leitor a sensação que finais felizes geralmente passam (especialmente ao fim de histórias sofridas como a de Jimmy). Depois de tanta miséria emocional e negatividade, tanta lentidão⁶⁶, um desenvolvimento súbito e completamente contrário, como uma nota que destoa, tanto destoa que se desconfia de erro do instrumentista. O final feliz soa fajuto, postiço, não convence. A imagem da página final, do super-herói carregando o menino Jimmy acaba sendo ótima metáfora de irreabilidade, a solução mágica do final parece tão verossímil quanto ser salvo por um vigilante voador. O leitor fica perplexo, no lugar de aliviado ou feliz pelo personagem que tanto se arrastou por tantas páginas. Um defeito na técnica narrativa, fazendo lembrar um pouco talvez o famosamente péssimo último capítulo de *Crônica da Casa Assassina* em que o autor parece esquecer ao que veio.

Trata-se, portanto, de um quadrinho tão triste que nem mesmo a colocação de um final feliz nas últimas páginas consegue salvar qualquer coisa, o leitor ergue uma sobrancelha ou dá de ombros e sai pensando em erro artístico. Desenha-se a salvação de Jimmy, mas acaba que não convence. Se dermos mais um salto interpretativo, é possível ainda dizer que o livro simula no leitor um dos mais terríveis efeitos da depressão, que é a incapacidade de acreditar na realidade de alguma coisa boa quando esta coisa boa acontece, desconfiança assassina frequentemente capaz de destruir as saídas que por ventura surgem no meio da implacável coerência e terrível mesmice do isolamento.

⁶⁶ Um ponto não frisado por esta minha interpretação, mas Jimmy Corrigan é um quadrinho lento. Muito lento. Como uma espécie de aviso aos navegantes, Chris Ware coloca logo nas primeiras páginas uma sequência de 5 quadros, que ocupam quase uma página inteira, que mostra simplesmente uma gota d'água se formando no batente de uma janela, caindo e batendo na parte de baixo da moldura. Metade do espaço visual dado a este desenvolvimento final que presenciamos na vida de Jimmy. Sobre a lentidão neste quadrinho, há o ensaio "Chris Ware and the Pursuit of Slowness", de Georgiana Banita, na coletânea *Drawing as a Way of thinking*.

III – A saída do outro

“você também.” – Amy Corrigan

Futuras releituras do quadrinho, no entanto, acabam mostrando possíveis aberturas de interesse em meio a esse mar de desgraça. Em primeiras incursões, frequentemente buscamos uma *ideia geral* da obra, especialmente se ela se mostra particularmente complexa como *Jimmy Corrigan*. Quantos leitores terão atravessado todo o minúsculo texto das primeiras páginas do livro antes de ir para as páginas de quadrinhos “de verdade”? Quanto tempo terão passado no diagrama da segunda página, que tem o globo terrestre como centro e narra a história de imigração da família de Corrigan e é provavelmente incompreensível do início ao fim (onde seria o início e o fim?) para quem não conhece a história? Quantos perceberão a simetria existente entre a primeira e a última página da história de Jimmy (ambas isentas de figuração humana, apenas pontos mínimos, estrelas ou neve, formando algo como uma textura), etc?

Sei que é uma obviedade gritante dizer isto, mas na primeira leitura pegamos apenas umas primeiras impressões da obra, e nesta busca da ideia geral, frequentemente operamos em nossa leitura a feitura de um “resumo”, de como quem busca uma resposta à burocrática pergunta “no fim das contas, sobre o que que é este livro?”. É como se sacudíssemos o livro tentando livrá-lo de penduricalhos e buscássemos o que ele teria de mais básico, “mais importante”, como quem diz “vamos logo, vamos logo”. Em um mundo de milhões de livros que urgem e rugem por nossa atenção e tempo, parecemos sempre apressados para o próximo título, o próximo avanço em nosso esforço de adquirir bagagem de leitura.

Não é necessário frisar no abstrato o quanto pode se perder por esta operação da busca por um resumo, embora ela me pareça meio inevitável. Mais produtivo é ver como no caso de *Jimmy Corrigan*, e no resumo feito por mim nas páginas acima (e também na minha apresentação do ano passado), é possível perceber o apagamento de certas características que na verdade são de importância enorme para uma interpretação inteira da obra.

De novo arriscando começar por uma simplicidade na verdade simplória, no resumo eu disse que *Jimmy Corrigan* é a história de Jimmy Corrigan, sua miséria emocional, um livro em que não apresenta a possibilidade de se questionar quem é seu protagonista. Não se trata de dizer aqui que este resumo está equivocado. No entanto, pelo próprio procedimento de resumir o livro, foram omitidos pontos que agora se mostram importantes para mostrar uma possível saída daquilo que se qualificou anteriormente de certa estreiteza emocional e temática da obra.

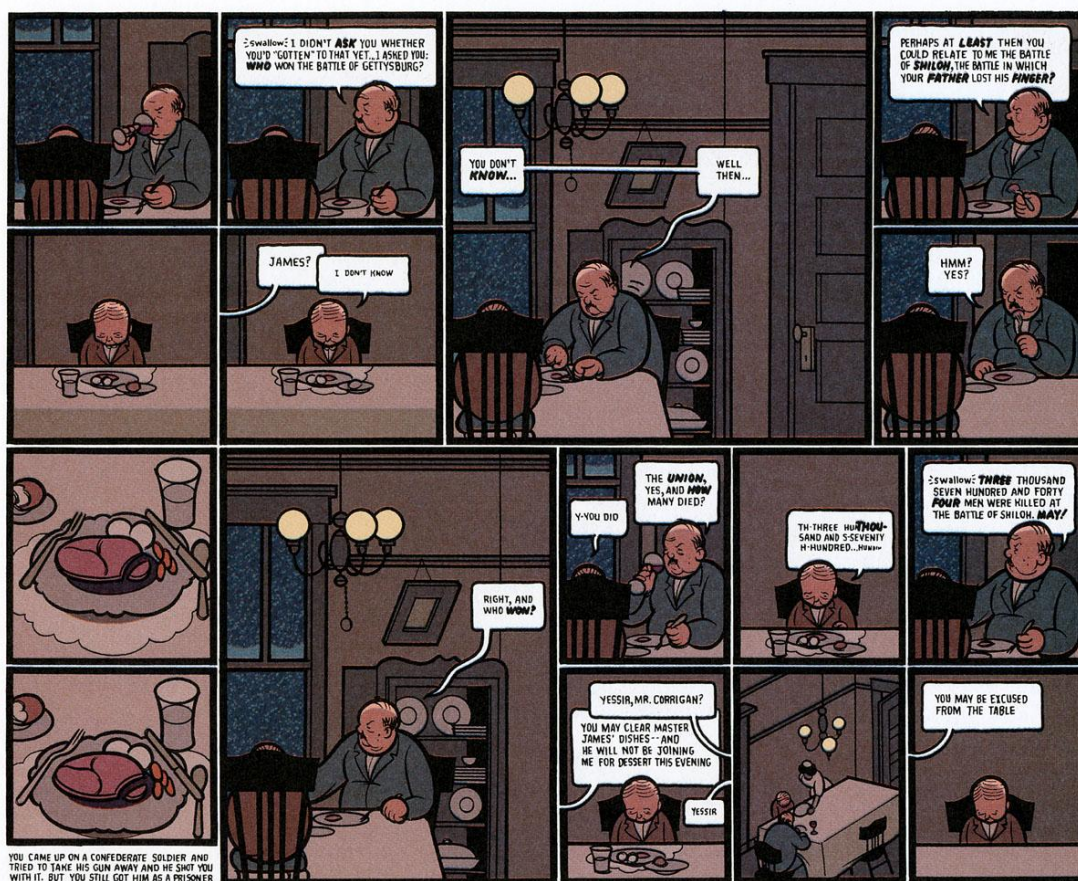
O que se perde neste resumo plausível e razoável da estória são as outras estórias entranhadas no livro que perdem espaço para a “principal” simplesmente por ocuparem um número menor de páginas e menos tempo do leitor. Falo aqui das histórias do avô de Jimmy, homônimo, e da filha adotiva de seu pai, que Jimmy acaba por conhecer só por causa do acidente que acaba por deixar órfãos os dois.

A história do avô é um espelho da história de Jimmy, simultaneamente idêntica e invertida. São ambas histórias de abandono, no entanto uma é marcada pela ausência total, ausência que beira a inexistência, enquanto outra é marcada pelo ato em si de largar a criança, de soltá-la e deixá-la a sua própria sorte. De Jimmy-neto, temos pouquíssimas imagens de sua infância, todas posteriores ao ato covarde de seu pai, enquanto de Jimmy-avô temos *principalmente* as imagens da infância, o tormento do autoritarismo violento, ressentido e mau de seu pai.

A própria técnica narrativa diverge entre essas duas histórias-siamesas. Com o protagonista, temos o elemento visual com uma dominação absoluta, páginas e mais páginas de silêncio ou de diálogos sem muito conteúdo, que só colore este silêncio. O máximo que temos de narração de terceira pessoa são como quadros de palavra que guiam a passagem do tempo ou complementam a ligação entre ações, como “MAIS TARDE” ou “E” ou “MAS”. Nas partes que mostram a infância do avô do protagonista, irrompe uma pesada narração cheia de exageros de floreios e surpreendentemente expressiva (pelo menos para aqueles que desconfiavam que certa excelência de silêncio decorria de alguma incompetência verbal do autor), misturando terceira e primeira pessoa, entre a descrição, explicação e revelação daquilo que está oculto por trás daquilo que é desenhado. Não se trata aqui de descrever uma separação perfeita, uma vez que ouvimos as palavras de Jimmy

em alguns de seus momentos de distração, e sim de mostrar o contraste entre a preponderância de duas formas narrativas que se complementam, assim como as duas histórias de abandono se complementam.

As histórias de infância são pesadas com narração meio barroca e pesadas com um isolamento mais terrível (por ser infantil) e pelo abuso paterno, que acorda o filho com um “levanta, levanta seu maldito filhinho de uma puta” e que pede para a empregada doméstica negra retirar o prato do jantar da mesa e deixá-lo ir dormir com fome por não cumprir o dever filial de recitar detalhes da batalha da guerra civil que contou com a participação paterna.



Há também o relato das vivências de escola como garoto novo da turma, um flerte estranho com uma agressiva menina ruiva (possível intertextualidade com a ruivinha de outro menino careca e depressivo, famoso pelo cachorro multi-talentoso) e uma breve tarde

na casa de um colega imigrante italiano⁶⁷, em um dos momentos mais desgraçadamente dolorosos do livro em que o menino entrevê a felicidade em família e é interrompido pelo pai que reivindica violentamente seu filho só para abandoná-lo ao orfanato pouco tempo depois. O pai leva o filho para o alto de um prédio do festival dos quatrocentos anos do descobrimento das Américas e, enquanto o menino está encantado com o panorama urbano visto de tão alto, vai embora, deixando ele lá.

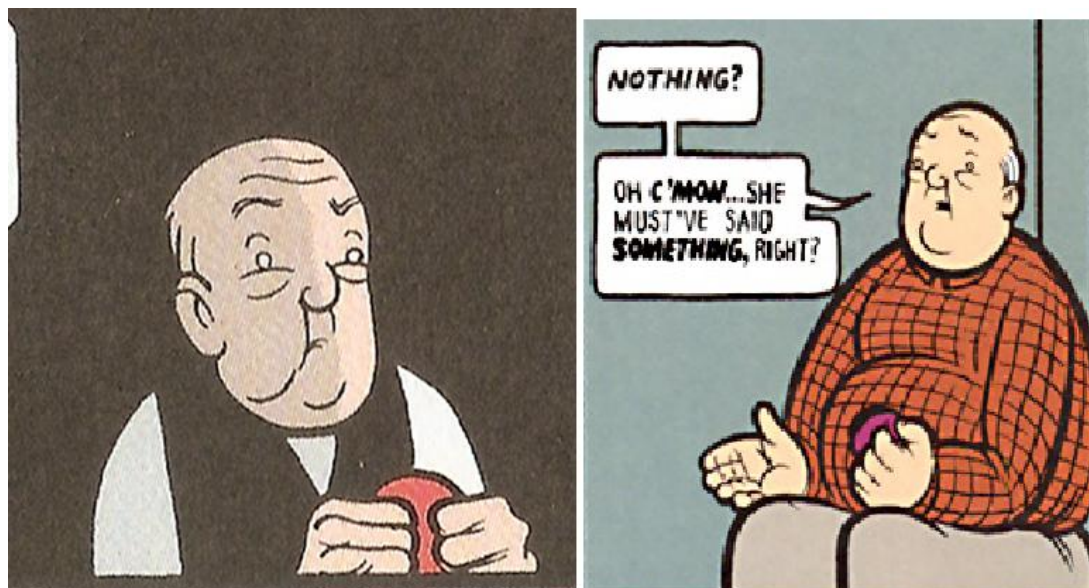
Diferente do abandono do neto, que nunca conheceu a figura paterna, acompanhamos o relato do viver sob uma figura paterna odiosa, bruta, violenta, que ao fim descamba pro abandono. Em vez do desajuste social adulto, em que podemos ver com certa antipatia ou resistência ou até mesmo desqualificar seus sofrimentos como fruto de fraqueza ou do patético, temos o desajuste infantil de um menino cuja mãe morreu no parto e que faz que o leitor deseje que de alguma forma o pai também tivesse acompanhado a mãe.

Creio que é frutífero termos em conta na leitura justaposta destas duas histórias a forma do desenho. Ainda que se trate de um traço que cai pro icônico, praquilo que simplifica, e que se trate de membros de uma mesma família, que compartilham código genético, ainda assim é importante frisar o efeito de leitura que se produz pelo fato de Jimmy-avô e Jimmy-neto, quando crianças, sejam desenhados de *forma idêntica*, como se um mesmo personagem viajasse por tempos e contextos, quase arquétipo. Fortalece-se esteticamente a união entre os dois personagens e suas duas experiências miseráveis de vida, para além da mera co-presença em um mesmo livro e um laço consanguíneo, que sequer poderia se firmar com muita força dado o abandono de Jimmy-neto.

Como falei em meu texto do ano passado, este efeito é um triunfo da forma do quadrinho, uma vez que o simples recurso da re-utilização do nome mostra bem menos conexão do que a *repetição* do desenho para representar personagens diferentes que passam por experiências parecidas, em momentos distantes. Como reforço de uma ideia de uma escolha narrativa deliberada e não mero acidente ou inevitabilidade da forma icônica, é útil citar uma tirinha publicada na já citada coletânea de 2005, em que Ware retoma o

⁶⁷ A questão da imigração é um elemento de interesse no livro, analisado de forma apropriada mas sem grandes surpresas no ensaio “Confronting the intersections of Race, Immigration and representation in Chris Ware’s Comics”, de Joanna Davis-McElligatt, na coletânea *Drawing as a Way of Thinking*.

personagem de Jimmy Corrigan para mostrá-lo em idade avançada, provavelmente próxima à idade do pai na época do encontro frustrado, e vemos um Jimmy sexagenário diferente do pai sexagenário (sofrendo de menos sobrepeso se for necessário citar textualmente um elemento).



Era, portanto, plenamente possível desenhá-los parecidos, e no entanto a *escolha* de Ware foi a de desenhá-los idênticos, reforçando o laço e imprimindo na mente do leitor certa unidade que talvez facilite a operação de realce do protagonismo no livro do homem que vai ao encontro frustrante de seu pai.

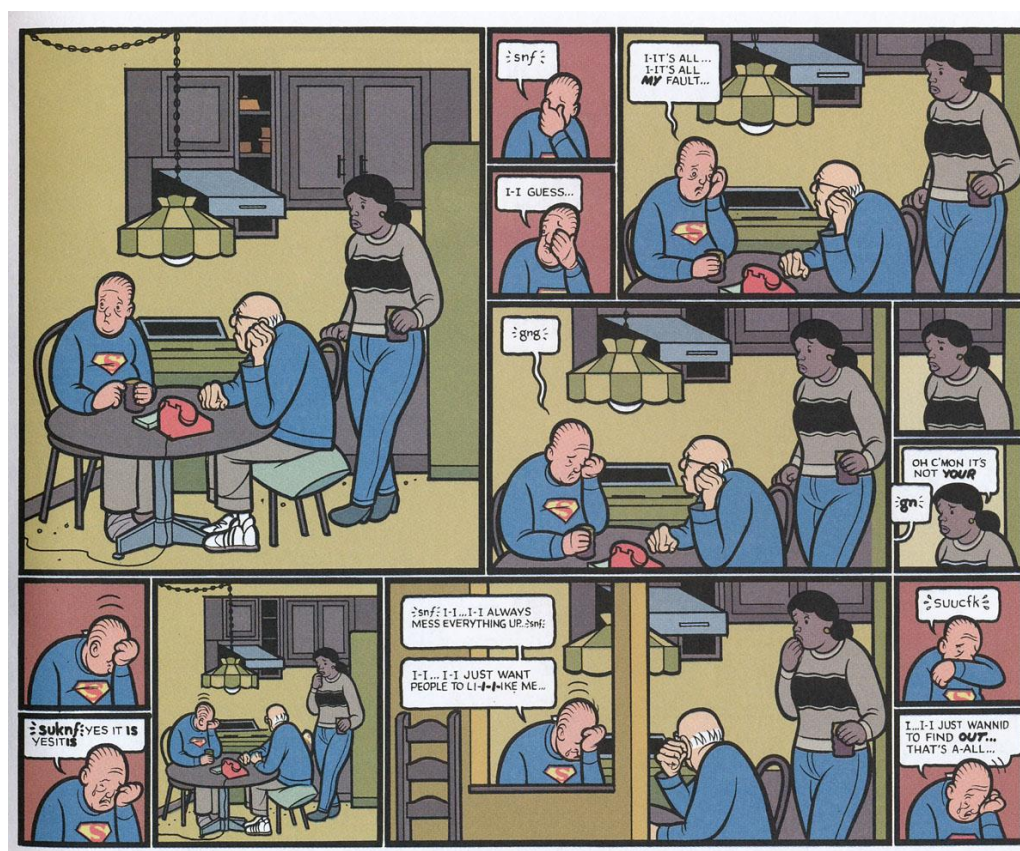
Com grande riqueza artística e narrativa, o saldo desta união visual e de convívio de histórias é incrivelmente ambíguo: vemos o Jimmy-avô quase-centenário como uma figura que, com o perdão da expressão vulgarizada pelo sobre-uso midiático, conseguiu vencer na vida, sobreviver emocionalmente ao abandono sofrido(bem mais terrível que o de Jimmy-neto), vida de orfanato, conseguiu encontrar o amor (ou pelo menos uma esposa para algum mínimo de convívio) e criar um filho (como Jimmy-neto sonha/delira em ter), ainda que este filho tenha se tornado em um canalha. Ao fim de sua história, o leitor descobre que o narrador era o próprio avô relatando sua infância para sua neta-adotiva para um daqueles insípidos projetos escolares, e relemos toda a narração floreada como sendo espantosamente despida de ressentimentos excessivamente amargos, como talvez seria de

se esperar, (como quando relata o choro do pai violento diante da morte iminente da mãe⁶⁸, ou a solidão dele sem a esposa morta no parto) e inteligência e *insight* surpreendentes.

Ao mesmo tempo em que se mostra a possibilidade de se superar as dificuldades que nos são impostas em nossas vidas, e que estabelece uma conexão além da genética ao desenhar os dois personagens de forma idêntica, indicando que este outro Jimmy dos anos 1980⁶⁹ possivelmente poderia também superar seus traumas e neuroses, esta conexão tão forte se enfraquece pela narração dos próprios acontecimentos do “enredo principal” do livro, quando Jimmy-avô e Jimmy-neto trocam um quase nada de palavras, a experiência do outro, ainda que semelhante, se mostra totalmente distante ou até mesmo inacessível, a comunicação cerceada por palavras banais que, embora não esvaziadas de bons sentimentos, são incapazes de realmente fazer efeito. O desabafo patético e terrível de Jimmy (no par de páginas que provavelmente contém o maior número de fundos vermelhos para retratar o desespero emocional de Jimmy), que diz que “Eu sempre estrago tudo. Eu-eu... eu-eu só quero que as pessoas goo-o-ostem de mim” é seguido pela pergunta de Amy “nós gostamos de você, não gostamos?” e as verdadeiras palavras do avô “Hein? Eu nem conheço ele”.

⁶⁸ “Nada preparou este garoto para os choros desavisados de uma criança antecipando a morte iminente de sua mãe”. Não digo que as palavras do livro são exatamente as palavras do avô para sua netinha adotiva, mas as palavras do livro *decorrem* das palavras à netinha: se lemos certa empatia à contrapelo nas belas palavras escritas em letra cursiva e de posicionamento expressivo no espaço dos desenhos, não vejo como um salto interpretativo exagerado pensar que esta empatia estava presente nas palavras de Jimmy-avô para o projeto de sua neta adotiva.

⁶⁹ No caminho para o hospital, Amy Corrigan é parada por um policial que a interpela sobre excesso de velocidade. Vemos a carteira de motorista dela, que vence em 1989, e o policial não menciona nada sobre ela estar vencida, só a deixa com um aviso de que a velocidade limite das vias diminui quando neva.

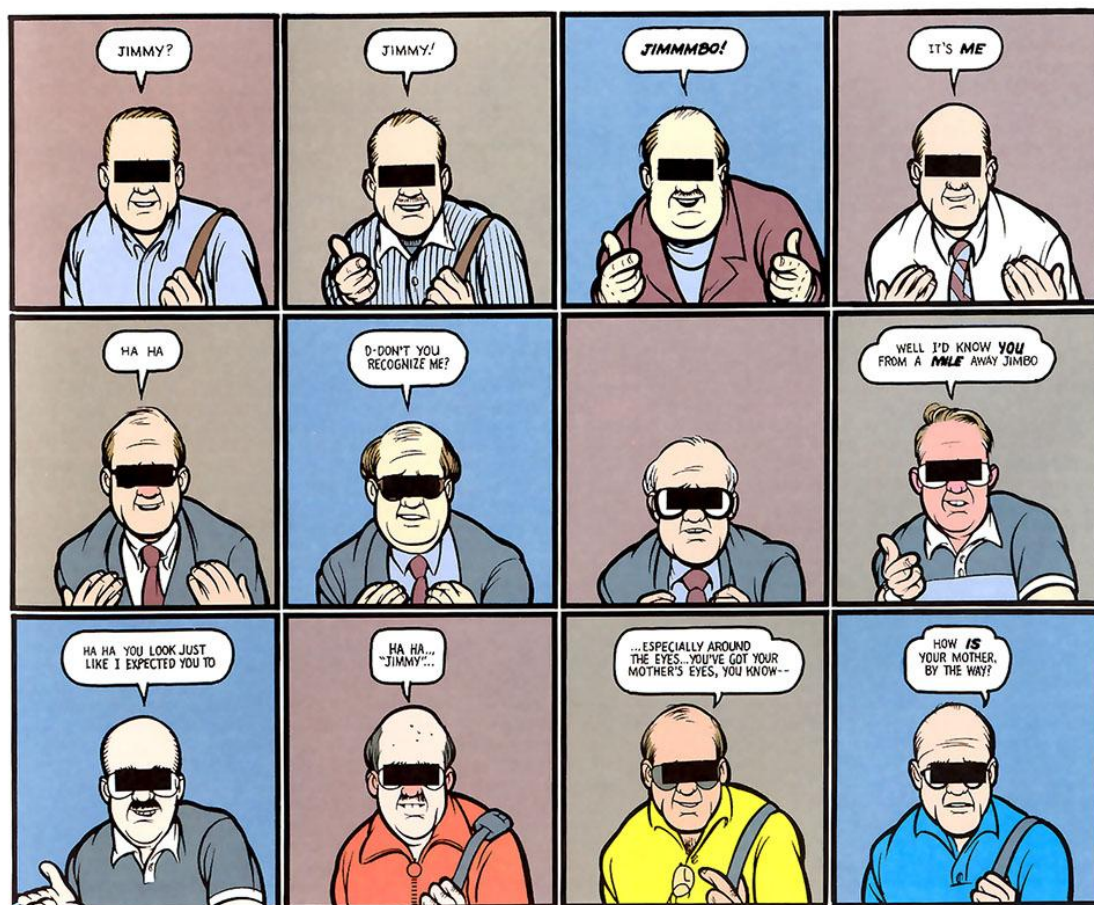


Ainda que Jimmy posteriormente troque algumas palavras com seu avô, que ao fim da conversa lhe diz que “Você é um bom menino, sabe?”, vemos que não surtem efeito, e que a conexão entre os dois prevalece no campo do genético, no mundo em que vivem, e literária/narrativa, para o leitor. Há a possibilidade da conexão humana, significativa, irrealizada.

Outra saída possível para o isolamento está em Amy, a filha adotiva de Jimmy-pai. Ela primeiramente aparece como uma mensagem na secretária eletrônica escutada por Jimmy na quitinete de seu pai que funciona como uma agressão, uma invasão à imagem mental montada pelo protagonista. A rejeição primordial se intensifica, pois o que aparenta ser o caso não foi o de que o pai do Jimmy não quis ser pai, e sim de que ele não quis ser o pai *de Jimmy*. Outra pessoa seria aceitável, tanto que foi. A rejeição, possivelmente de identidade e responsabilidade, se torna pessoal, individualizada. Amy se torna a pessoa que teve acesso ao que Jimmy não teve. As diferenças entre ser reconhecidamente um filho adotivo e um biológico e seus problemas não figuram nesta primeira recepção da notícia,

uma vez que é só a voz que Jimmy ouve. Só ouve a aceitação que ela recebeu e que a ele foi negada.

Seu aparecimento físico na história é tardio, próximo ao quarto final da história. Aparece dirigindo para o hospital e esperando, e é interessante perceber que o tratamento narrativo novamente mostra alguma diferença: enquanto os delírios de Jimmy-avô e Jimmy-neto são inteiramente encenados na forma complexa acima detalhada, semelhante ao fluxo-de-consciência da literatura modernista, os pensamentos de Amy são desenhados de forma mais tradicional, com as distâncias marcadas. Há ainda grande contundência quanto a esses pensamentos dela, como os entraves de claramente não ser uma filha “natural” de seus pais (como quando ela imagina o médico perguntando a ela enquanto espera para ver seu pai acidentado se ela “tem certeza que é a parente mais próxima do Sr. Corrigan?”), mas uma boa comparação desta diferença na representação está na forma como Amy imagina seu “meio-irmão adotivo”, com os balões e o traço claramente distintos da realidade, e a forma como Jimmy imagina seu pai, uma página inteira entre as primeiras do livro, uma das mais impactantes do livro.

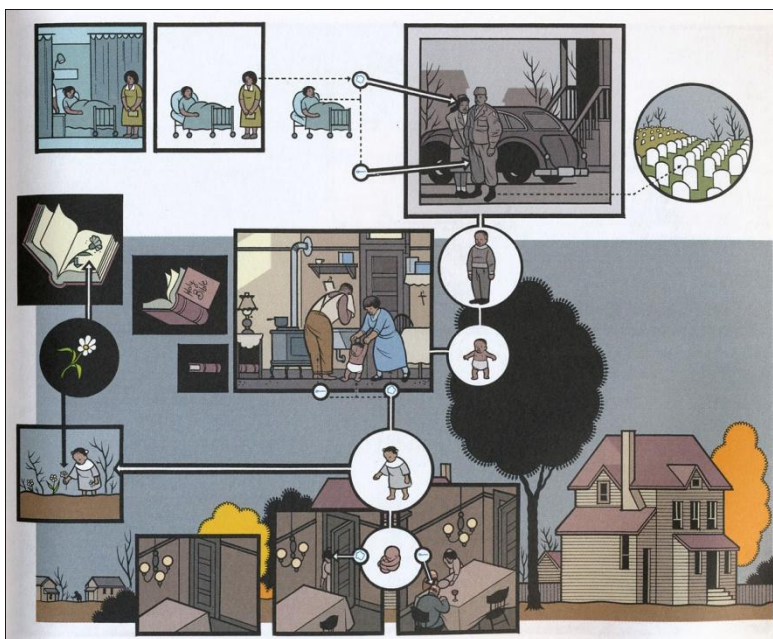


As interações entre Jimmy e Amy são poucas, umas breves conversas na sala de espera do hospital, no caminho para casa dentro do carro, no apartamento olhando fotos antigas. Jimmy, em seu isolamento que confunde afetos, passa de imaginar uma vida em família juntos para imaginá-la como possível esposa, mas o breve relacionamento (qualquer que fosse sua possível natureza) é interrompido pela notícia inesperada da piora e morte do pai. Os dois estão sentados lado a lado, Amy começa a tremer e chorar e Jimmy permanece impassível, a “filha de mentira” (pensamento que parece por trás de vários comentários semi-sarcásticos dela sobre não se parecer com os pais) sentindo de verdade a dor da perda enquanto o “filho de verdade” sequer esboça qualquer reação, uma tentativa de segurar sua

mão parece para ela falsa, tão genuína quanto as condolências cotidianas, frias profissionais dos médicos e enfermeiras. Ela o empurra para longe de si e Jimmy cai no chão, e assim acaba a história de Jimmy com seu pai e sua irmã. Uma última rejeição, de expressão física (um empurrão com todas as forças, um grito), violenta (o topo da cabeça de Jimmy aparece luxado nas páginas seguintes). Não é uma humilhação imaginada, como as que impedem que ele tome a iniciativa de tentar conversar com alguém, e sim real, explícita, que se grava em sua memória. Assim termina o tempo que os dois passam juntos. Jimmy volta para casa, para o isolamento, tudo está exatamente como antes, apenas um pouco (pouco?) pior.

Ao fim da narração de seu retorno, em que temos mais e mais páginas de silêncio de Jimmy andando no saguão do hospital e em um táxi, temos a tentativa de pedido de desculpas de Amy, que chega tarde demais. Encerrando o que poderíamos chamar de penúltimo capítulo, temos um diagrama⁷⁰ que maravilhosamente encena a história da origem de Amy, sua saída ainda menina dos serviços de adoção do Condado de Oswaga, o motivo de sua mãe tê-la abandonado (tinha engravidado de um namorado na escola que a largou), chegando até a antepassados mais antigos. O que talvez poucos leitores de primeira viagem perceberão, uma vez que a conexão que se tenta estabelecer é de mais de cem páginas atrás, é que a bisavó de Amy é filha do bisavô de Jimmy Corrigan, o quadrinho mais antigo do diagrama é a empregada cumprindo a contragosto as ordens maldosas de retirar o jantar do menino por não ter respondido a sabatina paterna a respeito da batalha que havia participado.

⁷⁰ Mais sobre esta questão do uso de diagramas, ver o ensaio “Comics and the Grammar of Diagrams” de Isaac Cates, na coletânea *Drawing as a Way of Thinking*.



Temos nisto, à contrapelo de todos os contratempos, mais que a possibilidade de conexão, que não bastaria uma vez que se trata de uma possibilidade frustrada, e sim uma conexão real, sanguínea, entre duas pessoas que na aparência e nas vivências são díspares. O isolamento de Jimmy é vivenciado do início ao fim da narrativa, mas neste pequeno detalhe possivelmente se encena, de forma carnal e diferente em relação à conexão com o avô, o fato de que ele não é tão absolutamente sozinho e isolado quanto todo o silêncio poderia levar a crer. Se relermos o quadrinho tendo em mente que Amy não é uma personagem secundária da história de Jimmy e sim uma pessoa dotada de tanta complexidade e riqueza (ou possível miséria) emocional quanto o protagonista que por tantas páginas acompanhamos, e que é apenas sua participação na história de Jimmy que é secundária e não ela mesma, podemos começar a enxergar uma saída para a desgraça que faz com que se compare constantemente nossos pensamentos mais cheios de insegurança e incerteza e auto-questionamento improdutivo com a aparente solidez e perfeição dos outros que não sucumbiram por completo a seus pensamentos mais negativos.

Mas até mesmo esta qualificação de “secundária” do papel de Amy no livro pode ser questionada. Em uma das primeiras páginas de aparição física da personagem, em que ela está dirigindo ao hospital para visitar seu pai acidentado, brevemente vemos ela convencendo seu pai a entrar em contato com Jimmy: é ela que desencadeou a iniciativa do

pai e, assim sendo, a narrativa como um todo, o encontro frustrado que é o enredo base da história.

Mais do que isto, no entanto, encontramos na já mencionada questão do final aparentemente problemático do livro, em que o leitor desconfia de alguma inabilidade do autor ao encerrar sua história. Ao resumir o livro como sendo a história de Jimmy, tendemos a achar que aquele encontro inconvincente com sua nova colega de trabalho é mesmo o final do livro, e esta impressão é reforçada pela página seguinte, em que encontramos a parte de título “Corrigenda” (difícil não associar as primeiras seis letras com o nome de família do protagonista), em que o autor explica brevemente um pouco a respeito da feitura da obra, agradecimentos, dedicatórias e algumas definições de natureza narrativa, humorística ou explicativa. É realmente como a seção final, última que lemos antes de guardar o volume na estante.

No entanto, se virarmos para a última página, vemos Amy, no ano de 2002, chegando de ônibus (sinônimo de pobreza ou de classe média baixa, nos Estados Unidos) ao hospital onde trabalha e passando pelos preparativos para o turno do Dia de Ação de Graças (mais uma aparição desta data recorrente no livro) no plantão do hospital. Uma funcionara lhe diz “Ei, e obrigado por pegar o turno de novo este ano... nós todos agradecemos”. Ela responde “tudo bem... eu gosto” (subentendendo daí que, com os pais mortos, ela não teria ninguém com quem passar a data). A colega diz “Sério? Deus, eu estou prontinha para sair desta merda”. Ao fim, um funcionário se despede falando para ela “tentar ter um bom dia de Ação de Graças” e ela responde com um melancólico “você também”.

O fim da história de Jimmy Corrigan (personagem) é um final menos convincente para a totalidade da obra do que o final que se narra de Amy Corrigan. Desta forma, o final de Jimmy Corrigan não é o final de *Jimmy Corrigan*, e o que vemos na totalidade do livro é um apelo implícito e estético de uma tentativa de sair do solipsismo, este fantasma e desgraça do mundo do indivíduo, construído nas entrelinhas da história deste romance gráfico. O taxar de uma pessoa de “egocêntrica” geralmente se dá em contextos de xingamento de arrogância, de uma pessoa que pisa em cima das outras e as manipula para seus próprios fins; no entanto, a depressão e o isolamento, se tomarmos este uso comum de

“egocentrismo” como parâmetro, é como um egocentrismo desregrado, em que todos os outros se mostram possíveis agressores e existencialmente superiores, separa-se do mundo e dos outros de forma idêntica, ainda que para o outro lado⁷¹. Não temos acesso aos pensamentos não-revelados e obscuros dos outros, e frequentemente acabamos pensando que só nós somos vítimas dessas incertezas e fraquezas que aleijam.

Deste final em que Amy olha para outra pessoa e lhe deseja sorte para ter um bom descanso, podemos voltar ao início e ver o primeiro quadrinho pensando esta questão do solipsismo: o que a princípio parece um arbitrário truque narrativo, o zoom-in que começa do planeta Terra no espaço sideral até a casa de infância de Jimmy acaba por encenar visualmente a condição do solipsista, especialmente se levarmos em consideração a mãe chamando seu nome (nada menos que um balão que sai do planeta, um mundo que clama por Jimmy). Para o solipsista, depressivo ou prepotente, o mundo é o eu, mero cenário da história de sua vida, as outras pessoas não são seus iguais e sim figurantes, ferramentas ou algozes, da grandiosa narrativa que é a sua vida. A personagem de Amy, início (com a ligação para o pai) e fim (o feriado passado no hospital) ocultos do romance, mostra que as coisas não são bem como Jimmy pensa e sente⁷².

Acabo me colocando em uma situação difícil, na tentativa de defender o livro de descrições de certa “mesmice emotiva” (e o repetitivo é sempre implicitamente acompanhado pelo simples, ou até mesmo o simplório) me desfaço do único momento feliz do livro e digo que o final aparentemente alegre do livro na verdade é triste, que o final é a vida vazia de afetos e cheia de dificuldades de Amy vários anos depois e não a solução mágica jogada no colo de Jimmy. É como se fosse o contraponto do final relativamente feliz de seu avô, que apesar de sofrimentos incríveis conseguiu estabelecer uma vida razoável; o final triste de Amy, se deixarmos o protagonismo incessante de Jimmy de lado, entristece o leitor como todo final triste habilmente construído há de fazer, mas serve pelo

⁷¹ Em uma interpretação talvez forçada, podemos pegar no inglês original o momento-auge do patético no livro, em que Jimmy finalmente chora diante de seus fracassos diariamente reiterados, temos no gaguejar de Jimmy do verbo “to like” a revelação “Li-i-i-ike”, uma repetição da vogal “i”, o “eu”. No fundo, ainda que de forma negativa, Jimmy só consegue enxergar a si mesmo.

⁷² Podemos até voltar para a conversa dentro do avião que utilizei para exemplificar o acuidade de Jimmy em relação às outras pessoas: a garota meio agressiva que indaga a Jimmy sobre sua vida e o acusa de ser um babaca deixa escapar em um quadrinho que facilmente não se dá muita atenção que seu pai batia em sua mãe quando ela era pequena.

menos para mostrar que por mais que soframos as dificuldades que nos são impostas pela vida e pelo mundo, ou que parecem fruto de nossa própria mente e das quais dificilmente conseguimos fugir, pelo menos não somos completamente sozinhos. Se a conexão que produziria empatia não é realizada na maioria das vezes, ou no caso do livro de Ware em nenhuma das vezes, ainda resta a possibilidade, duramente identificada ao fazermos uma leitura que escape do protagonismo solipsista solidamente construído no livro e colocado como desafio para o leitor e para o indivíduo. Está aí a saída, ainda que escondida.

REFERÊNCIAS

ABEL, Jessica e MADDEN, Matt (2009). *The Best American Comics 2009*. Nova Iorque: Houghton Mifflin Harcourt.

BALL, David M. e KUHLMAN, Martha B (2010). *The comics of Chris Ware: drawing is a way of thinking*. Mississippi: University Press of Mississippi.

GRANT, Pat (2012). *Blue*. Marietta: Top Shelf Productions.

McCLOUD, Scott (2006). *Making comics: storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. NY: Harper.

_____ (2000). *Reinventing comics*. NY: Harper.

_____ (1993). *Understanding comics: the invisible art*. NY: Harper.

SCHWARTZ, Ben (org) (2010). *The best american comics criticism*. Seattle: Fantagraphics Books.

WARE, Chris (2007). *The acme novelty date book volume two*. Montreal: Drawn and Quarterly.

_____. (2005) *Our annual report to shareholders and Rainy Day Saturday Afternoon Fun Book*.

_____. (2000). *Jimmy Corrigan the smartest kid on earth*. Nova Iorque: Pantheon Books.

TRADUÇÃO E FORMAÇÃO DO MERCADO EDITORIAL DOS QUADRINHOS NO BRASIL

*Dennys da Silva Reis*⁷³

RESUMO: Analisando as diferentes histórias (geral, do Brasil, da imprensa, dos quadrinhos e da tradução), este trabalho visa mostrar a presença e pertinência dos quadrinhos estrangeiros pelo viés da tradução para a formação do mercado editorial brasileiro até a década de 1960 e suas consequências que perduram até os dias atuais. Eles, os quadrinhos estrangeiros, além de formarem um novo público-leitor, trouxeram uma inovação na comunicação, novas profissões, novas instituições e muitas polêmicas oriundas dos que faziam educação e política naquele momento. Dentro disso, podemos observar o perfil dos tradutores à época, a importação de gêneros e modernidades gráficas, os impactos políticos e educacionais de tal literatura e até mesmo os casos de censura e autocensura.

Palavras-chave: História dos quadrinhos. Tradução de quadrinhos. Tradutores de quadrinhos

A relação entre tradução e história em quadrinhos não é nova, muito menos o entrelaçamento entre tradução, história em quadrinhos e mercado editorial. Este elo - ora explícito, ora clandestino - ultrapassa mais de cem anos em todo o mundo. Poderíamos citar vários países que impulsionaram seu mercado editorial de historietas via tradução: Alemanha, Suécia, Finlândia, Holanda, Portugal, Itália, Indonésia, Polônia, Romênia, Espanha, etc.

A Suécia começou seu mercado editorial de história em quadrinhos por meio da tradução dos quadrinhos americanos; a Polônia, por sua vez, impulsionou o mesmo mercado por intermédio de tradução de quadrinhos suecos; a Síria, pelo viés da tradução de quadrinhos poloneses; a Romênia através das *bandes dessinées* francesas (BARON-CARVAIS, 1989). Tais exemplos só mostram o quanto o assunto da tradução de história em quadrinhos é antigo e ao mesmo tempo contemporâneo.

Obviamente, não podemos afirmar que todos os mercados editoriais de história em quadrinhos começaram pelo viés tradutório. Países como Grã-Bretanha, Canadá, México, Argentina, China, Japão, Estados Unidos e a antiga Iugoslávia são exemplos de países em que a tradução teve menos significância para o impulso do mercado editorial dos

⁷³ Mestrando em Estudos de Tradução pela Universidade de Brasília (UnB) e membro do *Grupo de Pesquisa Victor Hugo e o século XIX*. E-mail: reisdennys@gmail.com

quadrinhos, visto que neles a produção nacional era expressiva, além de ter forte aceitação e consumo do público local.

No Brasil, as histórias em quadrinhos chegam em 1869 com a publicação, na revista *Vida Fluminense*, em 9 partes, de *As Aventuras de Nhô Quim* de autoria de Angelo Agostini, um italiano radicado no Brasil desde os 16 anos. Porém, a tradição de se publicar revistas em quadrinhos começa em 11 de outubro de 1905 com o lançamento de *Tico-Tico* que trazia ao público brasileiro as histórias de Buster Brown do americano Richard F. Outcault com o nome de Chiquinho – personagem norte-americano considerado brasileiro. Entretanto, o sucesso do mercado editorial de quadrinhos no Brasil inicia na década de 1930 com a publicação do *Suplemento Juvenil* de Adolfo Aizen que trazia em suas páginas traduções ou versões dos quadrinhos norte-americanos ao público brasileiro. E é com esta avalanche de traduções de quadrinhos norte-americanos que o mercado editorial brasileiro de histórias em quadrinhos ganha força.

O presente trabalho visa responder os seguintes questionamentos: Por que a tradução tem grande relevância para o mercado editorial de quadrinhos no Brasil? Por que o mercado editorial de quadrinhos ganhou maior visibilidade e impulso com a tradução de tal literatura? Quais as consequências da tradução desta literatura no Brasil? Por que traduzir quadrinhos estrangeiros, se mesmo antes deles já se produzia e se consumia quadrinhos nacionais? A todas essas questões tentaremos responder ou ao menos dar indícios de uma resposta concreta.

Para tal finalidade, delimitamos a cronologia do presente trabalho até início dos anos 1960; pois após esta década o mercado em quadrinhos se tornou expressivo em produtos feitos e consumidos no Brasil por brasileiros. Como ordem metodológica o presente artigo é dividido em quatro partes: 1) Quadrinhos e o *American way of life*, 2) Tradutores de quadrinhos, 3) Principais procedimentos técnicos de tradução de quadrinhos (1915 -1960) e 4) Censura e autocensura na tradução de quadrinhos brasileiros.

1) Quadrinhos e o *american way of life*

A hegemonia dos Estados Unidos da América no início do século XX alcançava todos os pilares culturais, científicos e tecnológicos. Este país era considerado exemplo de potência nacional e internacional. A relação Brasil - Estados Unidos era amistosa e a influência americana era inegável no que concerne aos costumes brasileiros da época. Influência essa que atingiu a forma de se fazer impressos e, consequentemente, quadrinhos. Na época – não muito diferente da nossa contemporaneidade – tudo que era estrangeiro, era considerado melhor. A feitura de quadrinhos americanos no Brasil dava testemunho do impacto entre nós do chamado *American way of life*.

Maurício de Souza em uma entrevista à *Revista Vozes* de julho de 1969 ao falar da dificuldade da profissão de desenhista de quadrinhos afirmava:

No começo foi duro. Tínhamos de escrever a estória de madrugada, desenhar de manhã e vender de tarde. Além disso, quebrar o tabu da história em quadrinhos brasileira. Os jornais, os diretores de jornais, não acreditavam que o público aceitasse as histórias brasileiras. Não acreditavam também que os desenhistas brasileiros aguentassem manter a estória no jornal. Em alguns lugares onde eu me identificava, o pessoal dizia que só aceitava estória americana. A estória estrangeira, não só a americana, mas também a inglesa e algumas francesas, chegavam aqui a preço de banana. A tira de jornal está custando apenas um dólar. Ora, enquanto isso qualquer desenhista profissionalmente bom vai sentar à prancheta e desenhar uma tira que custa um homem-hora duas ou três vezes mais. Fatalmente ele vai para um só jornal porque não temos distribuidores nem sindicatos nos moldes dos sindicatos americanos. (CIRNE, 1974, p. 42-43)

Ou seja, Maurício de Souza confirma a propagação da doutrina americana entre os editores, mas também, nessas palavras, expõe os principais motivos da introdução de revistinhas estrangeiras no Brasil e, consequentemente, da tradução: a falta de uma produção nacional que à época era efêmera, a falta de profissionais qualificados e competentes no domínio – segundo queriam os editores –; e o custo-benefício de uma produção nacional comparada a uma estrangeira.

Além desses motivos, os editores, especialmente das décadas de 30 a 60, movidos pela lógica comercial e empresarial capitalista, tinham um óbvio objetivo: lucrar. E nada mais viável que apostar em algo que já era sinônimo de sucesso e de dinheiro: os

quadrinhos norte-americanos. Todavia, tal empreitada demandou a compra de uma nova tecnologia para a boa feitura dos quadrinhos e a contratação de profissionais nesta área: desenhistas, roteiristas, redatores, condensadores de texto, letristas, paginadores, “completadores” de desenhos, tradutores, etc.

2) Tradutores de quadrinhos

Os tradutores de quadrinhos, na maioria das vezes, além de exercerem tal função também exerciam outras como a de redator, revisor, escritor e até mesmo desenhista o que mostra a desvalorização desta profissão à época e o caráter polivalente que era atribuído ao tradutor de quadrinhos. Aliás, os colaboradores da feitura dos quadrinhos eram chamados de acordo com a disponibilidade de cada um e a demanda de produção.

São inúmeros os tradutores de quadrinhos até os anos 60, podemos citar alguns conforme a tabela abaixo:

Tabela 1: Alguns tradutores de quadrinhos (1915 a 1960)		
	Nome	Profissão central
1	Alceu Penna	desenhista e estilista
2	Alfredo Machado	jornalista e redator
3	Antônio de Paula Dutra	religioso
4	Henrique Pongetti	jornalista e revisor
5	Helena Ferraz de Abreu ⁷⁴	Jornalista roterista
6	Horácio Gutiérrez	desenhista
7	Nelson Rodrigues	escritor e jornalista
8	Olavo Bilac ⁷⁵	poeta e jornalista
9	Paulo Luquin Filho	secretário
10	Wilson Drummond	redator

⁷⁴ Considerada pelo autor do artigo a primeira tradutora do sexo feminino de quadrinhos no Brasil.

⁷⁵ Para o autor deste artigo Olavo Bilac é considerado o primeiro tradutor brasileiro de quadrinhos.

Ser tradutor para esses “colaboradores” da feitura dos quadrinhos não era profissão, mas apenas mais um serviço afim de que eles pudessem ganhar um pouco mais de dinheiro, além da quantia que recebiam pelo seu trabalho prestado às editoras de quadrinhos. Há quem ponderasse a tradução de quadrinhos como algo sério. Alfredo Machado que trabalhou muitos anos com Roberto Marinho e Aldolf Aizen – os dois maiores editores de revistas em quadrinhos até a década de 60 – era fluente em inglês, francês e espanhol e utilizava “modernas enciclopédias” e dicionários no ato tradutório. Contrariamente a este caráter tradutório, Nelson Rodrigues “também virou tradutor. O inglês, no entanto, ainda era uma língua quase desconhecida para ele, que “traduzia” os balões por conta própria, muitas vezes inventando histórias a partir do que os desenhos lhe sugeriam” (JUNIOR, 2004).

Este mesmo caráter negligente de Nelson Rodrigues, entre os tradutores de quadrinhos ao longo das décadas de 30, 40 e 50, era prática comum o que tornava duvidosa muitas traduções da época.

3) Principais procedimentos técnicos de tradução de quadrinhos (1915 -1960)

Entre o principais procedimentos técnicos de tradução de quadrinhos à época era corriqueiro o aportuguesamento de títulos e palavras que, talvez, não tivessem correspondente em língua portuguesa. Vejamos a tabela seguinte a título de exemplificação:

Tabela 2 : Títulos e respectivas traduções		
1	<i>Max und Moritz</i> ⁷⁶	<i>Juca e Chico</i>
2	<i>L'il Abner</i>	<i>Ferdinando</i>
3	<i>Snuffy</i>	<i>Zé Fumaça</i>
4	<i>Joe Polooka</i>	<i>Joe Sopapo</i>
5	<i>Henry</i>	<i>Pinduca/Carequinha</i>

⁷⁶ Considerada pelo autor deste artigo a primeira tradução de quadrinhos no Brasil feita por Olavo Bilac em 1915.

6	<i>Alley Oop</i>	<i>Brucutu</i>
7	<i>The Lone Ranger</i>	<i>O Zorro</i>
8	<i>Beetle Bailey</i>	<i>Recruta Zero</i>
9	<i>Dennis, the Menace</i>	<i>Pimentinha</i>
10	<i>Mary Perkins on stage</i>	<i>Glória</i>

Com base na tabela, percebemos que a nomeação dos títulos no Brasil de revistas em quadrinhos, muitas vezes, não fazia referência ao título original e, por vezes, destacava o nome de uma personagem ou característica desta. Tal procedimento tradutório era uma maneira de colocar nomes que os brasileiros soubessem pronunciar e que de alguma forma chamassem a atenção dos compradores para consumir a literatura dos quadrinhos. Um caso interessante mencionado por Gonçalo Junior (2004, p. 162) é o da revistinha de 1948 intitulada *Shazam!*:

O lançamento da nova revista foi sugerido a [Roberto] Marinho por Alfredo Machado, que se encantara com as aventuras da Família Marvel, um dos muitos quadrinhos da Fawcett Publications que a Record distribuía no Brasil. Em vez de usar o nome “Marvel” no título, Machado propôs a palavra mágica “Shazam!”, de maior apelo comercial. E acertou mais uma vez. O termo passou a funcionar como a senha para levar o público a um universo mágico de aventuras e era repetido pelas crianças nas brincadeiras.

Nada na tradução de quadrinhos era por acaso. Existiam até mesmo agências estrangeiras especializadas na venda de quadrinhos, os chamados *Syndicates*. As principais agências estrangeiras que forneciam histórias em quadrinhos para as editoras brasileiras eram: King Feature Syndicate; National Periodical Publications Inc.; Patti Enterprises Inc.; The Lone Rangers Inc.; Warner Brother/ Western Printing & Lithographing Company; Agência Noticiosa ICA-Press; Editora Gold Key e Burbank. As agências forneciam as histórias em provas tipográficas e nas mesmas agências, elas eram adaptadas ou traduzidas, com algumas transformações, para atender às características brasileiras.

Zilda Anselmo em seu livro *Histórias em quadrinhos* relata como aconteciam as etapas de distribuição das histórias em quadrinhos para o estrangeiro. Dentre essas etapas destacamos a seguinte parte em que ela menciona os tradutores dos *Syndicates*:

As histórias remetidas a países estrangeiros são às vezes enviadas traduzidas, o que significa dizer que há sindicatos que mantêm um grupo de tradutores que têm suas próprias exigências. Existem casos nos quais as histórias exportadas devem ser adaptadas, pois há situações que só são compreendidas dentro do país de origem. (ANSELMO, 1975, p. 78).

Tal passagem relatada por Anselmo nos faz inferir que em alguns sindicatos a profissão de tradutor de quadrinhos era séria e que o procedimento técnico de tradução mais utilizado entre os tradutores de quadrinhos era a adaptação – caso onde a situação toda a que se refere o texto fonte não existe na realidade extralinguística dos falantes do texto de chegada e, por sua vez, esta situação pode ser recriada por uma outra correspondente na realidade extralinguística do texto de chegada. (BARBOSA, 1990).

Além das questões de adaptação, um outro fato tradutório que emergia com muita frequência nas traduções de quadrinhos eram as onomatopeias. Na década de 1920, surge o desenho animado *Gato Félix* do australiano Pat Sullivan ainda na época do cinema mudo. O cinema mudo obrigava a encontrar equivalentes visuais para todos os ruídos e movimentos das cenas e o inovador a se utilizar de onomatopeias foi justamente Sullivan com seu *Gato Félix*. E é na “trilha sonora” do cinema mudo que as histórias em quadrinhos buscam uma variante do código sonoro, que confere a elas o caráter de mensagens audiovisuais (MOYA, 1977).

Nas década de 30 não era muito frequente o uso de onomatopeias nas histórias em quadrinhos. Já na década de 40, com o surgimento da televisão no Brasil, os quadrinhos brasileiros começaram a usar com mais assiduidade as onomatopeias no intuito de impactar seu público com mais vibração e dinamismo para as ações dos desenhos e de alguma forma tentar combater seu novo concorrente: a televisão (LUYTEN, 2002).

É difícil determinar a fundação ou a base das onomatopeias nos quadrinhos brasileiros, porém a hegemonia de onomatopeias americanas oriundas dos quadrinhos é superior a de outros idiomas. Talvez, possamos atribuir tal consequência às “más traduções” feitas naquele período, ao mesmo tempo, não podemos negar que os empréstimos, estrangeirismos e mesmo domesticações de tais onomatopeias contribuíram para o aumento significativo de onomatopeias em língua portuguesa, fato reconhecido na contemporaneidade pelos tradutores de quadrinhos que consideram que, de certa forma, os

comics americanos conduziram o mercado internacional para uma universalização das onomatopeias (LUYTEN, 2002).

4) Censura e autocensura na tradução de quadrinhos brasileiros

A apropriação dos *comics* americanos no mercado editorial brasileiro também trouxe muita polêmica, principalmente a partir da década de 1940 quando emergiram uma série de estudos da relação de delinquência de crianças e jovens com os quadrinhos, de comentários que colocavam as historietas como propagadoras do imperialismo americano e do comunismo internacional, e manifestações públicas e privadas contra as historinhas acusando-as de serem um atentado à moral e à ética familiar e cristã. Além disso, existiam muitas críticas de educadores, religiosos e escritores, como Cecília Meireles, dirigidas aos erros de ortografia, de gramática, de tradução, de registro de linguajar dentre outras encontradas nas histórias em quadrinhos.

A preocupação com todas essas polêmicas era visível entre os editores. Exemplo disso foi que em 1954, para se respaldar, Adolf Aizen cria um código da editora EBAL intitulado *Código da Editora Brasil-América*. Este código era fundamentado no código de ética americano para histórias em quadrinhos e permitia que elas fossem mutiladas ao serem adaptadas para o português. Por exemplo, no que concernia a tradução: o texto deveria ser alterado para que o leitor se identificasse com a realidade brasileira. O código estabelecia o uso de nomes brasileiros para personagens e lugares e determinava que as expressões idiomáticas de outros países fossem substituídas por expressões brasileiras. Em suma, todo material era traduzido ou “adaptado” com o máximo de rigor moral (JUNIOR, 2004). Ou seja, os tradutores ao traduzirem tais histórias deveriam se autocensurar a fim de manter o padrão EBAL de historietas.

Apesar de toda censura e autocensura declarada a partir da década de 1940 aos quadrinhos, não devemos esquecer que nunca se traduziu tantos quadrinhos como à época. A cada nova série importada, o público fiel dos quadrinhos tinha um novo horizonte de conhecimento. Segundo Cirne, Moya, d’Assunção e Aizen, os quadrinhos

[...] ajudaram a popularizar a literatura com suas versões de obras clássicas [...], contribuindo para levar textos até então restritos ao círculo dos que lêem livros à população em geral. [...] os quadrinhos eram um poderoso meio de comunicação, capaz de atrair novos leitores, e a consequência disso foi simples: um novo tipo de quadrinhos veio juntar-se às histórias de *funny animals* (bichos humanizados), super-heróis, *cowboys* e outros gêneros em voga. Estamos nos referindo à série Classic Comics, depois rebatizada de Classics Illustrated, lançada nos EUA no início da década de 1940 pela Gilberton Company – do editor W. Raymond.

No Brasil, Adolfo Aizen, através da sua EBAL (Editora Brasil-América), comprou os direitos de publicação dos Classics Comics, que constituíram a base da série Edição Maravilhosa a partir de 1948. (CIRNE, MOYA, D'ASSUNÇÃO, AIZEN, 2002 p. 41-42)

A *Edição Maravilhosa* e o *Romance Ilustrado* da Editora Globo proporcionavam em imagens e texto a leitura quase fiel, segundo os editores, dos clássicos da literatura universal. A *Bíblia em quadrinhos*, a *Série Sagrada* e o *Antigo Testamento em quadrinhos* traduzidos direto do italiano popularizaram alguns santos e a própria Bíblia. As séries *Ciência em quadrinhos*, *Grandes figuras em quadrinhos*, *Enciclopédia em quadrinhos* e *Biografias em quadrinhos* que contavam com a colaboração de estudiosos e especialistas popularizaram vários conhecimentos, principalmente entre militares que eram fãs dessas revistinhas. Todas as revistinhas, com exceção das religiosas, eram escritas em inglês e consequentemente traduzidas para o português o que destaca o papel fundamental do tradutor de quadrinhos na difusão e globalização do conhecimento.

Não podemos esquecer que além de muito traduzir história em quadrinhos de outros países, entre 1930 e 1960 o Brasil também exportou para o exterior histórias de terror e personagens estrangeiros de produção brasileira para publicação em outros idiomas. Zilda Anselmo (1975, p. 68) nos exemplifica tal ação no Brasil informando que “em 1937, a *Gazetinha* publica *A Garra Cinzenta*, escrita pelo jornalista brasileiro Francisco Armond e desenhada por Renato Silva, também brasileiro. Foi de tamanho sucesso, que *A Garra Cinzenta* chega ser publicada no México, na Bélgica e na França”.

A Garra Cinzenta fez tanto sucesso à época (1937-1939) no Brasil que foi traduzida para a França e a Bélgica com o nome de *La Griffé Grise*. Acreditava-se que o quadrinho era mexicano visto que este ecoava o estilo das *pulp fictions* americanas e o México era o país mais próximo a receber tal influência em suas historietas (COZER, 2011).

À guisa de conclusão

A tradução de histórias em quadrinhos no Brasil foi um estágio muito importante de aprendizagem para as pessoas que se aventuravam no mundo dos quadrinhos em profissões que antes não eram valorizadas ou mesmo nem existiam. Consequentemente, demandou profissionais mais competentes, hábeis e especializados fazendo com que no Brasil surgissem cursos, especializações e mercado de trabalho para profissões emergentes a época e que perduram até hoje.

E a entrada do estrangeiro pelo viés tradutório foi o que impulsionou sobremaneira um anseio de uma produção e a uma criação nacional de quadrinhos. Além disso, não se pode negar que foi pelas traduções dessas revistinhas que o mercado editorial de histórias em quadrinhos obteve mais vigor modificando a maneira de fazer, distribuir e consumir impressos.

Em síntese, estudar a história da tradução das revistas em quadrinhos brasileiras é perceber as influências culturais e sociais que tivemos e temos recebido dessa arte até os dias de hoje no cotidiano brasileiro. E também compreender parte do apagamento de fronteiras no processo de globalização da imprensa através da tradução de revistas em quadrinhos.

REFERÊNCIAS

ANSELMO, Zilda A. (1975). *História em quadrinhos*. Rio de Janeiro: Editora Vozes.

BARBOSA, Heloisa G. (1990). *Procedimentos técnicos da tradução: uma nova proposta*. São Paulo: Pontes.

BARON-CARVAIS, Annie (1989). *La Historieta*. Tradução de José Barrales Valladares. México: Fondo de Cultura Económica.

CIRNE, Moacy (1974). *A explosão criativa dos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Editora Vozes.

CIRNE, Moacy; MOYA, Álvaro; D'ASSUNÇÃO, Otácilio; AIZEN, Naumim (2002). *Literatura em quadrinhos no Brasil: acervo da Biblioteca Nacional*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira: Fundação Biblioteca Nacional.

Raquel Cozer (11/06/2011). “O Mistério do Garra Cinzenta”. In: *O Estado de São Paulo*. Disponível em: <<http://blogs.estadao.com.br/a-biblioteca-de-raquel/2011/06/11/o-misterio-do-garra-cinzenta/>>. Acesso em 29/10/2012.

JUNIOR, Gonçalo (2004). *A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64*. São Paulo: Companhia das Letras.

LUYTEN, Sonia M. B. (2002). “Onomatopéia e mimesis no mangá: a estética do som”. In: *Revista USP*, São Paulo, n.52, p. 176-188. Disponível em: <<http://www.usp.br/revistausp/52/19-sonia.pdf>>. Acesso em: 24/09/12.

MOYA, Álvaro (1977). *Shazam!*. São Paulo: Editora Perspectiva.

A POÉTICA DA IMAGEM COMO O ATRATIVO DE HQs

Eliane Dourado⁷⁷

RESUMO: A Graphic Novel *Dom Quixote em quadrinhos*, por Caco Galhardo, foi criada a partir do romance *Dom Quixote de La Mancha*, de Miguel de Cervantes, e apresenta em sua construção narrativa o que para Ricoeur (2005) é a poética da imagem. Esse é o recurso responsável por atrair cada vez mais um público leitor exigente, capaz de reconhecer em uma publicação, além de sua qualidade, seu teor crítico-alegórico imergindo-o num universo narrativo ficcional que lhe proporcionará uma reflexão sobre sua realidade.

Palavras-chave: Literatura; HQ; Graphic Novel; Adaptação.

“Se a vista das imagens proporciona prazer é porque acontece a quem as contempla aprender a identificar cada original.”

Aristóteles

Há de se convir que o público leitor de HQs, hoje, no Brasil, deixou de lado a ideia de ler apenas a revista do super-herói favorito. Com o número crescente de publicações de Graphic Novels no país, esse leitor reservou também um espaço para a apreciação tanto de adaptações literárias para essa linguagem, quanto à de publicações autorais neste gênero, que têm ocupado cada vez mais as seções especializadas nas livrarias.

O leitor dos super-heróis, acostumado à qualidade das publicações mais elaboradas, como a da série Graphic Novel, iniciada pela Editora Abril em 1988, cede à curiosidade de “visitar” outras Graphic Novels como as baseadas em textos clássicos, a exemplo de *Dom Quixote em quadrinhos*, por Caco Galhardo, ou ainda narrativas inéditas publicadas no gênero, como *Negrinha*, de Jean-Christophe Camus e Oliver Tallec, única e exclusivamente por estarem na mesma seção de uma livraria que são acostumados a visitar quando buscam as publicações dos super-heróis.

⁷⁷ Mestranda em Literatura na UnB, tem o título de Especialista em Literatura Brasileira também pela UnB e é graduada em Letras/ Literaturas pela UCB. Atua profissionalmente como professora da Graduação em Letras na Faculdade Anhanguera Educacional e professora de Literatura Brasileira no Colégio JK.
E-mail: erdourado@yahoo.com.br

Esse é um dos fatores que fez com que essas publicações se moldassem às exigências desse novo público leitor, geralmente adultos apreciadores do gênero. A qualidade dessas obras pautada na exploração das imagens visual e literária, já observada na antiguidade por Aristóteles (1997), é inquestionável e evidencia uma série de recursos elencados por teóricos como Eisner (2010) e McCloud (2006), que, consideravelmente, contribuíram com a construção do pensamento da HQ como gênero.

As narrativas constituintes destes textos baseiam-se na imitação da realidade, mesmo sem ter necessariamente compromisso com ela, privilegiando a ideia do prazer na contemplação da imagem. Nesse sentido, esta pesquisa tenciona explorar essa ideia que contribui, entre uma série de fatores, na propagação dos quadrinhos adaptados de clássicos da Literatura, fazendo deste gênero específico um atrativo, uma novidade ao leitor de HQ, que se surpreende com a qualidade conferida a essa produção.

Sendo assim, que público é esse?

A questão *leitura*, no Brasil, constitui um *problema* de ordem histórica. A colonização por exploração deixou resquícios para a sociedade do século XXI. No intuito de extrair riquezas, o colonizador impôs ao colonizado sua língua, que é uma das maiores formas de dominação, sem se preocupar com a cultura de um país que crescia desmedidamente em vários segmentos. Esse fato foi determinante para que o incentivo à leitura fosse nulo nessas terras, levando à cena hoje o episódio ardiloso do país de não leitores.

É certo que essa situação tem mudado, na medida em que o mercado dá a ver ao público – que se forma a duras penas devido a uma série de fatores – obras de seu interesse, que, geralmente, versam sobre temas que o envolvem numa perspectiva real, ficcional e imaginária. É o que se tem observado entre os leitores de HQs que cada vez mais se permitem conhecer novas possibilidades que este gênero oferece, contemplando vários assuntos com os quais se identificam.

Muitos deles, também leitores de outros gêneros, como o conto e o romance, já estão familiarizados com as novas temáticas constituintes das HQs, por conhecerem esses

assuntos de outros gêneros e por reconhecerem nessas publicações o valor impactante do casamento entre a imagem e o enredo. Esses leitores são geralmente adultos, com certo poder aquisitivo, e estão interessados em narrativas que possam imergi-los num universo ficcional e imaginário a um só tempo, proporcionado uma crítica alegórica da realidade.

Quem é leitor de HQ não o é por acaso. Comumente desenvolveu o hábito de ler essas publicações na infância, incentivado pelos pais ou por amigos que já eram leitores. As leituras iniciais sempre perpassam o universo de Maurício de Sousa e o dos super-heróis da DC Comics e Marvel, com álbuns de três episódios aproximadamente que não constituíam vínculo entre si, como a maioria das publicações da Turma da Mônica.

Nas histórias de super-heróis havia uma sequência de episódios que estimulava o desejo dessas crianças a acompanhar a série e exatamente daí vinha a paixão pelo gênero. É essa a lógica do mercado. As crianças cresceram e a vontade de permanência nesse universo também. E é a partir daí que esse grupo de leitores acabou se tornando mais exigente e apurado na hora de fazer suas escolhas, percebendo que as temáticas dos super-heróis já não os fascinavam tanto, até mesmo pelas falhas que o mercado editorial cometia nessas publicações, exigindo a leitura de vários episódios encadeados, que algumas vezes não podiam ser encontrados na mesma banca, comprometendo a sequência da série.

De formação consistente, empregabilidade estável e de considerável poder aquisitivo, esses leitores são assíduos frequentadores de livrarias. Consideram esse espaço um ambiente de lazer – não apenas de consumo. Algumas são muito bem servidas de publicações e serviços diversificados com espaços de convivência, cafés e poltronas espalhadas pelo ambiente para que o cliente sinta-se à vontade. Alguns desses leitores, inclusive, dispõem certa quantia para adquirirem publicações a serem lidas durante o mês.

São exímios leitores. Não apenas de HQs. Este hábito, assumidamente, lhes constitui um hobby. Leem sobre assuntos diversos. Política externa, música, atualidades, clássicos da literatura são também temas apreciados por esses leitores. Na maioria dos casos possuem seu próprio acervo que se divide entre os quadrinhos e as demais publicações. Sabem distinguir entre uma boa e uma publicação ruim. Sabem reconhecer o valor artístico das publicações, inclusive classificando e sabendo distinguir suas qualidades.

A textura/ gramatura do papel de impressão, a encadernação, o layout são quesitos avaliados nessa análise que passa a ser criteriosa.

Esse público, apesar de julgar caras algumas publicações, não hesita em adquiri-las, pois, o fato de acompanhar a trajetória da personagem preferida lhe é fascinante. Por isso algumas vezes esses leitores têm lido também uma gama de publicações disponíveis em formato digital. Ainda assim, gostam mesmo é de ter a publicação física, pois ela se torna mais um item de sua coleção. Em geral, são colecionadores. Vorazes.

Alguns leitores são tão aficionados por HQs que passam a conferir todos os produtos que o mercado lança relacionados ao mundo das personagens, como as adaptações cinematográficas, resenhas publicadas em revistas e jornais, a assustadora variedade de action figures, e até mesmo roupas e calçados que fazem referência a essas personagens.

O leitor de HQ é antes de tudo um curioso. Quer sempre saber mais sobre a personagem favorita, seus autores, suas novas publicações, suas origens. Daí ele pesquisa. E com essa pesquisa ele toma conhecimento da diversidade que tem se acentuado no gênero. É aí onde entram as adaptações de clássicos da literatura para a linguagem das HQs. Estas são Graphic Novels ou Romances Gráficos que têm alcançado um espaço considerável no mercado.

O que seria então uma graphic novel ou romance gráfico?

O termo Graphic Novel pode ter distintas acepções. Inicialmente foi utilizado para designar trabalhos em quadrinhos publicados por Richard Corben, com *Bloodstar*, George Metzger, com *Beyond Time and Again*, e Jim Steranko, com *Chandler – Red Time*, em 1976, nos Estados Unidos. Mas foi Will Eisner, com *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, em 1978, o responsável pela divulgação da alcunha, propondo narrativas que destoavam das temáticas dos super-heróis.

Desde então, o surgimento de várias publicações que levavam esta nomenclatura estampada na capa foi fugaz. Umas eram apresentadas como compilações de revistas de super-heróis, publicadas anteriormente, com números reunidos em um único volume; outras com narrativas mais extensas; outras, ainda, com temáticas menos fantasiosas; e, por fim,

aquelas produzidas a partir de adaptações de clássicos literários, que é o que compõe o *corpus* desta pesquisa.

No Brasil, a primeira publicação em Língua Portuguesa que trouxe na capa a notação Graphic Novel foi o título *X-Men – O conflito de uma raça*, pela Editora Abril, em 1988, comercializado em brancas de jornal, editada em um tamanho maior e em papel especial. O número compunha a série Graphic Novel, que lançou 29 volumes. Mas há quem diga que, mesmo sem ter essa classificação especificada na capa, a primeira Graphic Novel brasileira se trata de *A guerra do reino divino*, de Jô Oliveira, de 1976.

Essa HQ de Jô Oliveira constitui-se num álbum com três narrativas interligadas. Além de fazer referência a um evento importante da História do Brasil – a Guerra de Canudos, estampada em *Os sertões*, de Euclides da Cunha –, diz respeito à parte da cultura popular brasileira, por apresentar em seu bojo crenças, costumes, folguedos entre outros, que fazem parte do universo do autor, um pernambucano, radicado há muitos anos em Brasília, apaixonado por suas origens e tradições.

O termo Graphic Novel no Brasil recebeu a tradução correlata Romance Gráfico. Mas nem todas as publicações do gênero trazem essa notação na capa. Algumas são classificadas Quadrinhos; outras, Histórias em Quadrinhos; outras, ainda, Graphic Novel; ou então seu correlato em Português, Romance Gráfico, que algumas vezes aparece no texto de orelha ou na segunda capa. Há ainda a aceção Narrativa gráfica. O termo ainda causa divergência entre autores e editoras. De qualquer forma, a notação mais utilizada é, de fato, a original. Isso, porém, trata-se de mero problema de classificação, que não influencia a estrutura do gênero.

Uma Graphic Novel ou Romance Gráfico pode ser reconhecida tanto por sua extensão, quanto por sua qualidade. Geralmente recebem esse título as HQs com maior volume de páginas, que são publicadas em papel especial, capa resistente, lombada quadrada (como um livro, não uma revista) e por serem vendidas em livrarias (não em bancas de jornal) que geralmente dispõem um espaço para uma seção intitulada *Quadrinhos*, onde há as mais variadas publicações do gênero.

O fato é que o mercado editorial passou a se preocupar com essa nova forma de narrativa dando-lhe o status de arte (como o tem a Literatura), defendido por pensadores

como Scott McCloud (2006), que acredita nos quadrinhos como uma possibilidade artística sujeita a estudos, tanto pela utilização de técnicas apuradas e específicas deste gênero, quanto por representarem significativamente a vida, os tempos e as várias visões de mundo, como foi exemplificado em Jô Oliveira.

Isso possibilitou que as temáticas abordadas nessas narrativas se multiplicassem e permitissem também releituras de obras clássicas, associando mais ainda as HQs à Literatura. Daí para cá, a quantidade de adaptações de obras literárias para o formato de Graphic Novels só tem crescido. Um grande marco foi o incentivo dado pelo Governo Federal ao incluir nas seleções do Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) títulos em HQs adaptados de clássicos literários.

O mercado – é claro! – passou então a trabalhar para que este fosse um produto de qualidade. Assim as Graphic Novels desvinculam-se do conceito de *revista* e passam a agregar a aura do *livro*, ilustrados em publicações bem cuidadas, luxuosas e, por sua vez, caras. Com isso, essas narrativas cada vez mais passam a se aproximar do conceito de Literatura, desvinculando-se da taxativa classificação da *cultura de massa*, segundo Candido (1989) atingindo cada vez mais público diferenciado e exigente.

Inúmeros são os títulos dessa estirpe. Tanto da Literatura Universal quanto da Literatura Brasileira é possível encontrar exemplos de renomadas editoras que, a cada dia, se preocupam mais em publicar novas adaptações. Só para ilustrar, títulos como *A divina comédia*, de Dante Alighieri, por Seymour Chwast, (Quadrinhos na Cia), *Beijo no asfalto*, de Nelson Rodrigues, por Arnaldo Branco e Gabriel Góes (Nova Fronteira), e *O cabeloira*, de Franklin Távora, por Allan Alex, Leandro Assis e Hiroshi Maeda (Desiderata), alcançaram sucesso considerável entre o público leitor do gênero.

Literatura em HQ – a poética da transposição

Quando se fala em Literatura em HQ, a gama de informações que a mente é capaz de produzir não está no gibi – só para usar um termo bem popular e coerente com o assunto tratado. Dos super-heróis à Turma da Mônica, vários são os títulos lembrados. A questão é que hoje, entre esses títulos, estão também as Graphic Novels ou Romances Gráficos – essa

algunha depende muito do editor! E como há, no mercado, uma busca constante no sentido de se fazer um produto de qualidade, há de se julgar também a validade da adaptação.

Dentro da perspectiva de vínculo que a Literatura pode estabelecer com outras artes, não se pode deixar de lembrar os pressupostos de René Wellek e Austin Warren (1971) citando a relação desenvolvida entre diferentes artes. Assim, tanto a poesia pode colher inspiração nas artes plásticas, como em pessoas ou objetos naturais que também podem influenciar ou constituir seu tema. Nesse sentido, são dados vários exemplos de relações entre os diversos segmentos artísticos, dos quais interessam aqui as relações existentes entre Literatura e HQ.

Para esses autores, mais que verificar um sistema de créditos ou débitos, o importante é perceber se a essência da obra de arte permanece na adaptação ou releitura. Geralmente, esse critério é que define a seleção de um título a ser publicado por determinada editora. Há também casos em que essas obras são publicadas mediante encomendas. Em todas as situações, o trânsito interartes existe e resguarda alguns preceitos. Um deles se trata da poética.

Jakobson (2003) acredita que a poética consista na propriedade de uma informação ser transmitida por meio do quesito “beleza”. Para ele é importante descobrir o que faz de uma mensagem verbal uma obra de arte. Tomando como base as Graphic Novels, não é difícil entender a ideia de poética, se a representação do discurso por meio das imagens for considerada. Neste caso o trabalho com a linguagem perpassa o signo e transpõe-se à imagem, ao pictórico, que também é capaz de comunicar.

É comum em Graphic Novels sequências inteiras capazes de narrar, no caso das adaptações de clássicos literários, aquilo que foi expresso em várias páginas sem que haja a necessidade obrigatória da presença dos balões. Com isso, a ideia do trânsito de significados se concretiza. É certo que o produto recriado tem o desejo de transmitir de maneira diferenciada, por meio de outros valores, julgados algumas vezes melhores ou piores, o que a obra que referenda já mostrou.

A partir disso é possível pensar então no quesito *novidade* e perceber o que atrairia o espectador/ leitor àquilo que é novo, mas ao mesmo tempo, menor e diferente, sem que isso lhe pareça algo negativo. A imagem é decodificada em mensagem verbal, mesmo que

esta não seja necessariamente verbalizada, resguardando o que Benjamin (1987) chamaria de aura da obra de arte.

Em suas discussões, o autor fala sobre a reprodução da obra de arte. Para ele há que se diferenciar a reprodutibilidade técnica da manual, que pode ter ares de falsa. Essas questões podem render tratados homéricos, tendo em vista, por exemplo, a arte que é concebida para ser reproduzida em série, como a xilogravura. Suas análises levantam reflexões sobre a classificação de uma impressão da matriz ou carimbo como mera cópia.

Pensando na matriz de uma Graphic Novel, essa discussão torna-se pertinente, pois o que dizer dos desenhos originais senão verdadeiras obras de arte? Eles carregam consigo o *cheirinho* do original – a aura, para Benjamin (1987). O fato de uma reprodução em série para o lote de uma edição não quer dizer que a essência do original foi perdida. Isso não se aplica no caso de obras literárias, pois foram feitas para ser reproduzidas em grande quantidade. Esse pensamento se aplicaria melhor, talvez, a uma tela de Picasso, por exemplo.

A questão da aura, porém, vinculada apenas ao original é extinta no caso das Graphic Novels adaptadas de clássicos da Literatura. A essência, a poética, o status de obra de arte não se filia apenas à matriz nem à obra que gerou a adaptação. Ela se mantém nas edições sem que isso denigre a imagem ou a aura tanto da matriz, quanto do clássico credor, ou seja, mesmo sendo uma cópia, um exemplar de Graphic Novel mantém a poética de seus originais.

Para entender o conceito de poética aplicado às Graphic Novels adaptadas de Clássicos da Literatura, faz-se necessário referendar alguns pressupostos semióticos. O processo de recriação de uma narrativa, seja ela em qual linguagem estiver e para qual linguagem será transposta, pretende, em suma, criar algo novo que faça referência a algo já existente. Essa ponte ou transposição entre as duas obras é que pode ser entendida dentro de uma perspectiva semiótica, muito semelhante à ideia desenvolvida pelo conceito de metáfora.

De acordo com as crenças de Ricoeur (2005) a metáfora consiste na transferência para uma coisa do nome de outra, ou do gênero para a espécie, ou da espécie para o gênero, ou da espécie de uma para o gênero da outra, ou, por analogia, simplesmente poética, ou

seja, o que faz o indivíduo ver “b”, sabendo que seu conceito se encontra em “a”. É exatamente isso que ocorre com as Graphic Novels. Ao ler, por exemplo, *Dom Quixote em quadrinhos*, por Caco Galhardo, o leitor de Miguel de Cervantes reconhecerá nela os elementos constituintes do romance, apresentados em outra linguagem.

Neste caso, a transferência se dá por analogias desenvolvidas pelo leitor, que é capaz de distinguir os diferentes polos e a relação desenvolvida entre eles, como uma espécie de jogo em que a regra constitui-se na ponte que liga os dois elementos. Isso quer dizer que o leitor será capaz de reconhecer, na adaptação, a essência a obra original. Assim é preciso sempre considerar os pares envolvidos, como o romance e a Graphic Novel.

Nessa relação de conexão, Ricoeur (2005) acredita que o romance e a Graphic Novel formam um conjunto, um todo físico ou metafísico, a existência ou a ideia de um encontrando-se compreendida na existência do outro. Com isso, a metáfora consiste em apresentar uma ideia sob o signo de outra ideia mais evidente ou conhecida.

No caso específico das Graphic Novels, há, de um lado, o texto literário – romance, conto, crônica etc. –, que, segundo Weliek e Warren (1971), podem se constituir como imagens por si só, devido aos vários recursos de linguagem capazes de tornar um texto em prosa ou em poesia uma pintura, por exemplo, e que, justamente por isso, dispensa ilustrações; e do outro a adaptação de tal enredo para a linguagem das HQs.

Dessa forma, é possível entender que as diversas adaptações de clássicos literários para o formato de Graphic Novels existentes hoje no mercado, não podem ser avaliadas como narrativas ruins só porque trazem o enredo reduzido ou a exploração excessiva de imagens. É preciso, antes disso, entender os recursos que constituem o gênero e que o colocam num lugar de destaque no rol de publicações ditas literárias.

Graphic novels como expressão artístico-literária

Foi-se o tempo em que a ideia de que livros ilustrados e HQs eram exclusivos para crianças! Com a crescente publicação de quadrinhos dita “adulta”, esse pensamento cada vez mais perde força ao ficar constatado que o mercado se preocupa em atingir público maior e exigente que se forma nesse nicho, pela qualidade das obras disponíveis no

mercado. É o que se pode perceber ao analisar *Dom Quixote em quadrinhos*, por Caco Galhardo, da Editora Peirópolis, publicado em sua 2ª edição, em 2005, que é uma adaptação do clássico *Dom Quixote de La Mancha*, de Miguel de Cervantes.

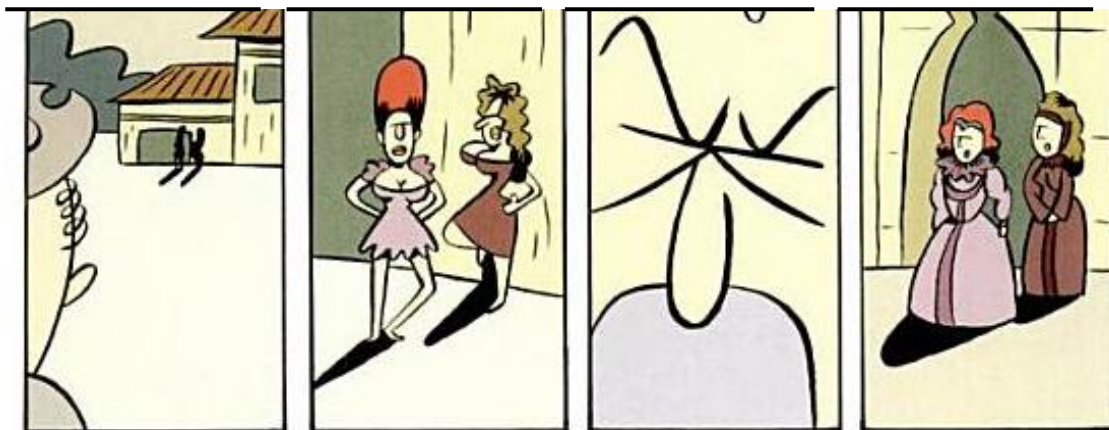
Dom Quixote talvez seja um dos mais importantes clássicos da Literatura universal, que encanta várias gerações. Trata-se de uma belíssima reflexão sobre o poder da leitura (ou da loucura?) e seus *derivados*. Seu protagonista, além de um leitor voraz, é representante do sonho e da ilusão que mais beirava a loucura, travando um paralelo entre limites da razão e da loucura.

A adaptação do romance de cavalaria por Caco Galhardo para a linguagem das HQs, constituindo uma Graphic Novel de 47 páginas, pode ser entendida como uma espécie de um elogio à loucura, a guisa de Erasmo de Roterdã (1986), que vê nesta *entidade* uma possibilidade de felicidade, que, no caso do fidalgo, dependia de suas aventuras imaginárias. Seus traços bem humorados conferem à obra a dinâmica da leitura peculiar deste gênero.

Os quadros iniciais tratam de evidenciar como se deu a construção da personagem central, que é representada na figura de um fidalgo exímio leitor de novelas de cavalaria. Seu gosto e apreço por este gênero eram tamanhos que, deixando-se envolver em demasia pelos enredos, acabou ficando louco. Essas publicações incitavam o nobre leitor a desbravar mundos de aventuras criados em sua imaginação.

Esse foi o ponto de partida para que o Quixote buscasse em suas coisas uma velha armadura e se pusesse no mundo em busca das aventuras idealizadas. A questão interessante é perceber como o traço caricato de Galhardo divide o mundo da loucura, apresentado pelo olhar do cavaleiro andante, e o mundo da razão, visto pelo leitor.

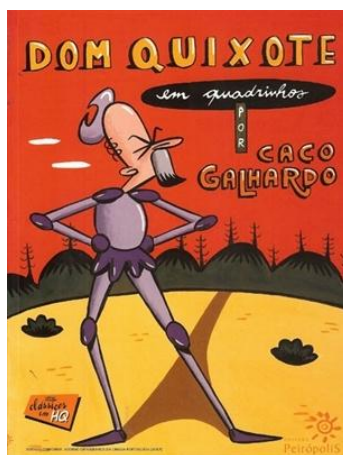
Essa figuração do mundo da loucura é perceptível no episódio em que, ao chegar a uma estalagem, o Quixote acha ter chegado a um castelo. Essa sequência, desprovida de balões, tem a intenção de mostrar a loucura através do olhar do fidalgo, numa visão distorcida da realidade, visto que, em vez de enxergar uma estalagem e prostitutas, o cavaleiro andante vê um castelo e donzelas fidalgas, como se pode perceber na sequência seguinte:



(Galhardo, 2005, p. 8)

É importante lembrar que aqui a poética da imagem, que pode ser entendida por meio dos pressupostos de Ricoeur (2005), privilegia também a sintaxe visual, como propôs Eisner (2010), no sentido de evidenciar recursos próprios que são capazes de fazer com que o texto original signifique-se apenas em imagens representadas na Graphic Novel sem que o entendimento do leitor seja prejudicado.

O traço caricatural observado nos desenhos representa uma hipérbole da representação humana, visto que o estilo de Galhardo tende a este recurso. Segundo Eisner (2010), a caricatura é o resultado do exagero e da simplificação simultâneos. O exagero diz respeito à utilização de traços que distorcem o humano, aproximando-o algumas vezes de bichos ou bonecos; já a simplificação ou a eliminação de alguns detalhes pode tanto deixar o desenho genérico, ou seja, capaz de representar qualquer indivíduo, quanto lhe conferir certa dose de humor.



(Galhardo, 2005)

É o que se percebe na representação do olhar do fidalgo, na imagem disposta logo na capa da Graphic Novel em questão. Aprumados como os de quem não enxerga bem, seus olhos dizem de sua cegueira diante da realidade. Para ele, há apenas o mundo criado a partir da leitura de seus livros adorados, recheados de aventuras impossíveis, porém reais em sua imaginação.

Essas sutilezas da narrativa visual tornam-se uma espécie exigência do público leitor de Graphic Novels, interessado em desvendá-las como num desafio, fazendo com que a qualidade de obras como *Dom Quixote em quadrinhos* se aprimore. É por isso também que a narrativa não pode ser atribuída somente ao público infantil.

O trânsito intersemiótico proposto por Ricoeu (2005) entre Graphic Novel e leitor, resultando a poética da imagem, exige mais de um leitor maduro, que de um leitor iniciante, que deixaria despercebidas as sarjetas – os espaços em branco entre um requadro e outro –, que, segundo McCloud (2006), são responsáveis pelo entendimento do fio narrativo do enredo apresentado.

Ademais, em entrevista ao sítio Universo HQ, Caco Galhardo afirma que não fez o livro apenas para crianças, mas também para jovens e adultos, ou seja, ele visa o bom leitor, capaz de perceber nuances da alegoria crítica da realidade. A figura quixotesca representa, na visão de Roterdã (1986), os impulsos mais puros da realização da felicidade, sem qualquer peso de culpa ou pudor que impeçam a ação. Para isso serve a loucura.

Impedir que a felicidade floresça por meras convenções sociais é coisa que o leitor do Quixote passará a questionar, dada sua identificação com o fidalgo. É esse tipo de reflexão que o leitor de HQs da atualidade busca nas diversas publicações que o mercado oferece.

Mais que a qualidade física do produto, que, em sua maioria, é editado em capa resistente, encerada, lombada quadrada, papel couchê e coloração, tornando-o uma publicação *vistosa*, o leitor busca narrativas que lhe causem impacto e lhe coloquem no patamar da reflexão.

Como a Literatura em geral já tem sua fama por este motivo, a crescente gama de adaptações de clássicos literário para a linguagem das HQs tem privilegiado tanto a qualidade física quanto as temáticas que atendam a curiosidade do público leitor do gênero.

Assim, mesmo aqueles que nunca leram o original, ao perceberem a poética da imagem de publicações como *Dom Quixote em quadrinhos*, de Caco Galhardo, sentem-se tentados ao convite escrachado, como o que apareceu na etiqueta do pedaço de bolo de Alice – aquela do País das Maravilhas –, que aqui, em vez de *Coma-me* diz *Leia-me*.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. *A Poética Clássica* (1997). 7 ed. São Paulo, Cultrix.

BENJAMIN, Walter (1987). “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”. *Magia e técnica, arte e política*. 3ed. São Paulo, Brasiliense.

CAMUS, Jean-Christophe & TALLEC, Oliver. *Negrinha* (2009). Rio de Janeiro, Desiderata.

CANDIDO, Antonio (1989). *A educação pela noite e outros ensaios*. São Paulo, Ática.

EISNER, Will (2010). *Quadrinhos e arte sequencial*. 4 ed. São Paulo, Martins Fontes.

GALHARDO, Caco (2005). *Dom Quixote em quadrinhos*. 2 ed. São Paulo, Peirópolis.

JAKOBSON, Roman (2003). “Linguística e Poética”. *Linguística e Comunicação*. 19 ed. São Paulo, Cultrix.

McCLOUD, Scott (2006). *Reinventando os quadrinhos*. São Paulo, MBooks.

RICOEUR, Paul (2005). *A metáfora viva*. 2 ed. São Paulo, Loyola.

ROTTERDÃ, Erasmo de (1986). *Elogio da loucura*. São Paulo, Novo Brasil Editora.

WELLEK, René & WARREN, Austin (1971). *Teoria da literatura*. 2 ed. Lisboa, Publicações Europa-América.

HERÓIS EM AÇÃO:
PALAVRA, NARRATIVA E HEROICIDADE NA LONGA VIAGEM ENTRE O
PASSADO E O PRESENTE.

Juliano de Almeida Pirajá⁷⁸

RESUMO: A exposição apresentada teve como objetivo fundamental desenvolver a apresentação de um estudo das transformações e usos do estatuto de herói levando em conta fundamentalmente as investigações em torno de sua aparente função para a *pólis* clássica e para a cidade moderna. Opondo conceitos como: realidade/ficção, mito/história, poder/política e representação/imaginário, esta via de trabalho abre caminho para perguntas essenciais dentro das querelas entre antigos e modernos, ao mesmo tempo em que permite um avanço sistematizado na percepção de como o debate em torno de ideias e conceitos, articulados desde a antiguidade, ajudam na compreensão daquilo que se convencionou chamar de cultura de massa. Embora com registros diferentes e muito distantes do mundo clássico as histórias em quadrinhos de herói do *mainstream* americano tornam possível este debate. Examinar se ou como os quadrinhos situam-se como um mito no pós-modernismo à medida que reciclam, restabelecem e criticam os arquétipos surgidos nos diversos níveis da produção cultural humana, pondo à disposição do leitor uma grande quantia de informação inserida em um contexto que, embora fictício, não rejeita – pelo contrário, exige – verossimilhança e coerência situacional e narrativa.

Palavras chave: Quadrinhos. Grécia antiga. Mitos. Cultura de massa. Narrativa.

Definição do problema de pesquisa

Esta pesquisa vem tomando corpo como uma tentativa de interpretar a representação dos heróis em dois momentos exemplares: a Grécia antiga, no instante em que as narrativas míticas se encontram com *logos* filosófico e histórico e modificam o padrão de heroicidade até então vigente e a primeira década do século XXI onde o herói parece ter perdido sua força como modelo, com objetivo fundamental de desenvolver um estudo das transformações e usos do estatuto de herói. Este é um desdobramento de pesquisas diretamente relacionadas à área de atuação do pesquisador e visou à interpolação das atividades de pesquisa realizadas no ano de 2012 junto ao Grupo de Pesquisa em Imagens Técnicas – **GPTEC** na Universidade Estadual de Goiás – Universitária de Formosa.

⁷⁸ Professor de História Antiga, Departamento de História, Universidade Estadual de Goiás (UEG), Campus de Formosa – GO. E-mail: julianopiraja@hotmail.com

Opondo conceitos como: realidade/ficção, mito/história, poder/política e representação/imaginário, esta via de trabalho vem abrindo caminho para perguntas essenciais dentro das querelas entre antigos e modernos, ao mesmo tempo em que permite um avanço sistematizado na percepção de como o debate em torno de ideias e conceitos, articulados desde a antiguidade, ajudam na compreensão daquilo que se convencionou chamar de cultura de massa.

A narrativa é um tema recorrente na reflexão de historiadores, filósofos, teóricos e críticos da literatura há muitos séculos, pelo menos desde a aceitação da presença da subjetividade do narrador ficcional e da imaginação no relato histórico. Embora estejamos sempre no que se pode denominar "estado de alerta" (PARANHOS, 2011) quando se trata das similaridades e diferenças nas atividades do historiador, do filósofo e dos escritores de ficção, as formas narrativas, pelo menos no ocidente, possuem um registro civil de nascimento bastante entrelaçados na Grécia, entre os séculos IX e V antes de nossa era. Foi nas cidades gregas da Ásia Menor, por volta do século VI aC. que o pensamento racional, filosófico e mais tarde histórico tomou corpo, e, ainda que não seja tão fácil circunscrever e localizar o exato instante de surgimento das narrativas míticas de Homero e Hesíodo, por exemplo, como podemos fazer com as narrativas racionais filosóficas, sabemos que o encontro destas duas maneiras de dizer o mundo produziu uma transformação de tal modo surpreendente, naquela região do Mediterrâneo antigo, que esse momento chegou a ser conhecido como “milagre grego”.

Mas é certo que não houve milagre algum. O momento histórico produzido pela *polis* com a consolidação da escrita, a reforma hoplita e os ideais de democracia; é que alimenta a transformação e o herói, que serviu a *Paidéia* grega como modelo, ganha novas cores na cena urbana. “No novo quadro do jogo trágico, portanto, o herói deixou de ser um modelo; tornou-se, para si mesmo, e para os outros, um problema.” (VERNANT & VIDAL-NAQUET, 1999, p. 2) Então, em conjunto com a difícil difusão da escrita vinha à confirmação da cidade-estado como elemento decisivo, marcando uma verdadeira revolução nas práticas sociais e no plano intelectual. O uso do alfabeto, o desenvolvimento das práticas públicas, a *ágora* como centro de poder, a noção de cidadania e os ideais de isonômicos constituem, em um círculo mais amplo, não só no social, a nova mentalidade do

homem grego. Pode-se perceber, então, que a passagem do pensamento mítico ao *logos* se insere em uma dupla e solidária transformação: política, que leva o homem grego a se expor em discussões livres na *ágora*, tornando-o praticamente interdependente; e intelectual, pois esse novo homem encontra na literatura e no drama trágico o que não era possível na tradição oral: rever, reler, argumentar e discutir com que está escrito e com aquilo que ele vê representado no palco. Sai de cena o herói da desmesura e do excesso para a apresentação do herói cidadão, sai à ira de Aquiles, entra o “duplo enigmático” Édipo (VERNANT & VIDAL-NAQUET, 1999, p.79 e seguintes). Ou, se quisermos incluir a História, entram o soldado cidadão Leônidas de que nos fala Heródoto ou o político Péricles sobre o qual Tucídides sustenta a narrativa de suas Histórias da Guerra do Peloponeso.

Embora com registros diferentes e muito distantes do mundo clássico as histórias em quadrinhos de herói do *mainstream* americano, tendo como foco as produzidas pela Editora Marvel Comics, também tornam possível este debate. Na arte sequencial a imagem detalhada libera o texto para explorar uma área mais ampla, ou por outro lado, se as palavras se prendem ao significado de uma sequência, então, das imagens podem realmente decolar jogos de representação capazes de reflexão não só estéticas, mas também sobre imaginário que as sustenta (McCLOUD, 2005). Aos moldes da narrativa mítica clássica, a passagem do tempo nos quadrinhos Marvel possui suas particularidades. Os personagens não envelhecem, as referências que possam datar a continuidade das histórias são geralmente ignoradas ou revistas para que se encaixem em um contexto mais verossímil ou mesmo útil a narrativa. Outra característica absolutamente marcante do Universo Marvel é exatamente a coexistência dos diversos personagens em um mesmo ambiente ficcional, uma Nova Iorque imaginada. Portanto a maioria dos heróis, e agora também os vilões, está ligada a um mesmo espaço de experiência, mesmo que seja imaginado.

Ainda vale ressaltar, nenhum dos personagens que a editora Marvel criou desde os anos 1940 foi descartado, já que a qualquer instante, uma “*retcon*” (de *retroactive continuity*, uma alteração em eventos previamente estabelecidos em um trabalho de ficção) pode ser desenvolvida, trazendo de volta uma figura dispensada há décadas, mesmo que houvesse sido dada como morta, se perdido em outra dimensão ou no espaço sideral.

Entretanto, em setembro de 2001, o “mundo real” jogou dois aviões contra um dos maiores símbolos da identidade americana, mudando completamente a relação dos EUA com o restante do planeta que imediatamente passa a cobrar dos seus habitantes um posicionamento sobre as atitudes passivas e ativas do governo americano em relação à segurança dos cidadãos e liberdades civis. Sendo assim, a Marvel não poderia – estando seus maiores heróis na cidade de Nova Iorque – mostrar-se omissa ou desdenhosa ao acontecimento: ela não poderia fingir que nada havia acontecido e manter os prédios intactos, nem usar um de seus personagens para evitar o ataque. Qualquer opção dessas seria uma banalização indesejada. “Por mais de um século, Nova York tem servido de centro para as comunicações internacionais. A cidade deixou de ser mero teatro, para se transformar a si mesma numa produção, num espetáculo *multimedia* cuja audiência é o mundo inteiro” (BERMAN, 2003, p. 323).

Tendo isso em vista, foram lançadas edições especiais sobre o ocorrido mostrando a reação do mundo ficcional à tragédia real e deslocando para o centro da narrativa os bombeiros, policiais, paramédicos e voluntários: O herói cidadão. Enquanto isso, os heróis fantasiados observam perplexos, ajudando com a remoção dos escombros (STRACZYNSKI & ROMITA JR, 2001). Após os eventos do 11/09, o Universo Marvel tornou-se cada vez menos apolítico com os protagonistas posicionando-se claramente a respeito de suas motivações e interesses, as histórias ganharam tons mais realistas, tanto em abordagem temática quanto na própria paleta de cores utilizada na representação dos uniformes colantes de seu elenco. Também em 2001, a Marvel estabeleceu novos parâmetros editoriais, rompendo com a Associação Americana de Revistas em Quadrinhos, organização responsável pela observância do Código dos Quadrinhos criado nos anos 1950. Para Flusser:

A questão abrasadora é, portanto, a seguinte: antigamente (desde Platão, ou mesmo antes dele) o que importava era configurar a matéria existente para torná-la visível, mas agora o que está em jogo é preencher com matéria uma torrente de formas que brotam a partir de uma perspectiva teórica e de nossos equipamentos técnicos, com a finalidade de materializar essas formas. Antigamente, o que estava em causa era a ordenação formal do mundo aparente da matéria, mas agora o que importa é tornar aparente um mundo altamente codificado em números, um mundo de formas que se multiplicam incontrolavelmente. Antes o objetivo era

formalizar o mundo existente; hoje o objetivo é realizar as formas projetadas para criar mundos alternativos. Isso é o que se entende por cultura imaterial, mas deveria se chamar cultura materializadora. (FLUSSER, 2007, p.31)

Então, nesta longa viagem que parte das narrativas míticas gregas e vai em direção a narrativa *pop* dos quadrinhos contemporâneos, podemos imaginar a força, por exemplo, que a cidade possui como local de materialização do caráter mimético dos heróis antigos e modernos. Na referência antiga “o que implica o sistema da *polis* é primeiramente uma extraordinária preeminência da palavra sobre todos os outros instrumentos de poder” como nos lembra Vernant com relação a *polis* clássica (VERNANT, 1994, p. 34). Em outro registro Marshall Berman desvia o olhar para Nova Iorque de hoje. Ela é ‘outra’ mas parece a ‘mesma’. “Nova York é, pois, uma floresta onde os machados e as motoniveladoras estão em constante funcionamento e os grandes edifícios em demolição permanente; onde os bucólicos evadidos enfrentam exércitos fantasmas e *love’s labour’s lost* interage com *MacBeth*; onde os novos significados estão sempre brotando e caindo das árvores construídas” (BERMAN, 2003, p. 324). Um mundo cheio de sentidos e a disposição da palavra que lhe de alguma materialidade. No mundo antigo ela “torna-se o instrumento político por excelência, a chave de toda autoridade do Estado, o meio de comando e domínio sobre outrem. A palavra não é mais o termo ritual, a fórmula justa, mas o debate contraditório, a discussão, a argumentação” (VERNANT, 1994, p. 34). Portanto uma palavra que supõe um público. Talvez por isso o coro da tragédia sempre está disponível para orientar o herói, mesmo que ele não siga como é o caso de Édipo. Na Nova Iorque moderna a palavra renova os votos numa tentativa de domar outra esfinge, a de cimento e metal que atormenta o poeta Allen Ginsberg. A Antiguidade interessa de fato a este debate! Redescoberta, pode renovar o diálogo que não paramos de estabelecer com ela. Mas é preciso que, ao contrário das generalidades de entendimento sobre a Grécia ou a automatização de lê-la como única, se estabeleça uma nova relação com o mundo antigo e distante. Podem os quadrinhos de hoje atuarem como mitos modernos?

Há muito os produtos culturais, considerados a base material que constitui a comunicação, estão mudando profundamente. Também como o tradicional modelo de comunicação massiva baseado no envio de um número limitado de mensagens a uma

audiência homogênea está dando lugar a um novo sistema capaz de abranger e integrar todas as formas de expressão, diversidade de interesses, valores e imaginações, inclusive a expressão de conflitos sociais. O uso dos quadrinhos produzidos pela Editora Marvel como fonte de pesquisa visa interpretar como esta editora, com o passar do tempo, e a posterior absorção dos atentados de 11/09 pela sociedade americana, mostrou-se mais disposta a criar uma ficção com base na experiência recente do país, abordando a cisão de opiniões dentro de seu próprio território, com uma discussão devidamente adaptada a seu cenário ficcional e às medidas editoriais vigentes. Terry Eagleton chama a atenção para como:

A cultura pós-modernista produziu, em sua breve existência, um conjunto de obras ricas, ousadas e divertidas em todos os campos da arte, que de forma alguma podem ser imputadas a uma rejeição política. Ela também gerou um excesso de material Kitsch execrável. Derrubou um bom número de certezas complacentes, escancarou totalidades paranóicas, contaminou purezas protegidas com desvelo, distorceu normas opressoras e abalou bases de aparência frágil. Como consequência, desorientou de modo adequado aqueles que sabiam perfeitamente quem eram, desarmou os que precisavam saber quem eram diante daqueles que queriam demais dizer a eles quem eram. E criou um ceticismo amimador e paralisante, e destituiu da soberania o homem ocidental, pelo menos na teoria, por meio de um genuíno relativismo cultural” (EAGLETON, 1998, p. 35).

Verificar o papel quadrinhos contemporâneos *vis-a-vis* as narrativas míticas clássicas do mundo grego antigo, permite interpretá-los como objetos constituídos pelo eu criador que, presente no texto de modo o mais das vezes velado, deixa sua significação suspensa em relação às significações geradas pela própria energia de sentido da obra, suscetíveis de se realizarem a cada leitura de um mesmo leitor ou de cada diferente leitor ou, ainda – mas não só –, a cada nova interpretação em diferentes momentos históricos.

Uma história descreve uma sequência de ações e de experiências feitas por certo número de personagens, quer reais, quer imaginários. Esses personagens são representados em situações que mudam ou a cuja mudança reagem. Por sua vez, essas mudanças revelam aspectos da situação e das personagens e engendram uma nova prova, que apela para o pensamento, para a ação ou para ambos. A resposta a essa prova conduz a história à sua conclusão.” (RICOEUR, 1994, Tomo I, p. 214)

Este percurso interpretativo proposto por Paul Ricoeur ajuda a apresentar um exemplo contido em um arco de Histórias em Quadrinhos intitulado **Guerra Civil** publicado nos EUA em 2006/2007 e no Brasil em 2007/2008. O Conjunto de histórias que compõe este arco toma lugar num cenário onde os diversos agentes independentes da lei, chamados heróis, sofrem uma tentativa de regulamentação de seu exercício de heroicidade pelo governo Norte-Americano, exigindo o registro oficial de suas atividades e revelação de suas identidades secretas, ferindo uma das noções mais caras ao herói: a liberdade altruísta. Tal atitude divide a comunidade de superseres entre os pró-registro e os contra, colocando frente a frente e em campos opostos ícones dos quadrinhos e da cultura *pop* americana como o Homem de Ferro e o Capitão América. Este conjunto narrativo ficcional recicla, restabelece e critica os modelos surgidos nos diversos níveis da produção cultural americana, pondo à disposição do leitor uma grande quantidade de informação inserida em um contexto que, embora fictício, não rejeita – pelo contrário, exige – verossimilhança e coerência situacional e narrativa.

Para relacionar as narrativas míticas às contemporâneas, também é importante que não se julgue o mito como um jogo de sombras. Pois, como nos adverte Marcel Detienne:

A mitologia, no sentido grego, ao mesmo tempo fundador e sempre assumido, se constrói através de práticas escriturais, no movimento imperioso da escrita. Uma história do interior, cravada na semântica do *Mythos*, opõe um desmentido formal à afirmação comum de que a mitologia não conhece nem lugar nem data de nascimento, que não tem inventor, bem como que os mitos não conhecem autor. A investigação genealógica exhibe seu estado civil: o mito nasceu ilusão. (DETIENNE, 1992, p. 225)

Essa ilusão não deve ser entendida como uma ficção produzida inconscientemente por aqueles que primeiro narraram o mito. Não é, para Detienne, uma sombra que a linguagem primeira lança sobre o pensamento, mas uma ficção que vem de uma consciência delimitada e privativa. Esse saber mitológico revela sua criatividade quando consegue se metamorfosear entre o mágico e o racional, com quem dialogou na Grécia e, além dela, tornando-se efêmero, mas sempre vivo. O lugar do mito é provisório, nômade, fronteiro. Sua interpretação depende de cada visão de mundo que o vê, descobrindo

sempre uma mitologia nova ajustada ao seu saber, embora parecendo sempre reproduzir fielmente a anterior. Tal caráter ilusório e fronteiro do mito revela o quanto à visão homogênea de um mundo mítico é estranha, inclusive a própria realidade do pensamento grego, que dialogou com esse mundo que autorizava o escândalo, o diverso, o fabuloso e por que não com o maravilhoso. De qualquer forma, como apresenta Hannah Arendt, na antiguidade era o poeta que tinha a missão de ligar a mortalidade imanente do herói à imortalidade de seus grandes feitos, o que fazia “traduzindo *práxis* e *lexis*, ação e fala, nesta espécie de *poiésis* ou fabricação que por fim se torna a palavra escrita.” (ARENDT, 2000, p. 74)

Para lidar com este percurso de leitura do mundo grego é inevitável seguir o caminho proposto pela Escola de Paris, e seus principais expoentes: Jean-Pierre Vernant e Marcel Detienne. Esses helenistas renovaram os estudos sobre a antiguidade e também elaboraram um novo jogo de representações do par mito e história. Por muito tempo essas duas noções serviram para opor duas distintas grécias. A mudança de um tipo de pensamento para outro esteve associada às interpretações que admitiam a ideia de um milagre grego, que atribuía ao século V ac. uma aura mágica, uma espécie de divisor de águas, marcando a substituição do pensamento mítico por um pensamento racional, lógico e histórico. Vernant e Detienne constroem novas articulações entre mito e história, relendo os textos gregos, e inserindo-os nas séries de transformações ocorridas na Grécia entre os séculos VIII e IV antes de nossa era; a Grécia deles é múltipla, é variada e nada milagrosa.

Na esteira do jogo ‘próximo e distante’ da Escola de Paris, Giorgio Agamben auxilia na longa viagem:

Os historiadores da literatura e da arte sabem que, entre o arcaico e o moderno, há um encontro secreto, e não tanto por causa do fato de que as formas mais arcaicas parecem exercer no presente um fascínio particular, mas sim porque a chave do moderno está oculta no imemorial e no pré-histórico. Assim, o mundo antigo, em seu final, se volta, para se reencontrar, para as origens: a vanguarda, que se extraviou no tempo, segue o primitivo e o arcaico. Nesse sentido, justamente, pode-se dizer que a via de acesso ao presente tem necessariamente a forma de uma arqueologia. Que não retrocede, porém, a um passado remoto, mas sim ao que, no presente, não podemos viver de nenhuma forma e, ao permanecer no vivido, é incessantemente reabsorvido para a origem, sem nunca poder alcançá-lo. Porque o presente não é outra coisa que a parte de não-vivido

em cada vivido, e o que impede o acesso ao presente é justamente a massa do que, por alguma razão (seu caráter traumático, sua proximidade excessiva) não conseguimos viver nele. (AGAMBEN, 2009, p. 59)

Criada em 1933 por Martin Goodman, a editora Timely, que viria a se tornar a Marvel Comics, consagrou-se no mercado norte-americano com o lançamento, em março de 1941, do Capitão América, criação conjunta dos lendários Joe Simon e Jack Kirby. Após os reveses dos tempos macarthistas, no final dos anos 1950 e início de 1960, e o sucesso de outra editora de quadrinhos, a DC Comics, a Marvel busca também atualizar-se com as criações, do não menos lendário no mundo dos quadrinhos, Stan Lee, começando pelo Quarteto Fantástico em 1961, seguido por Homem-Aranha, Hulk, Demolidor, Thor, Surfista Prateado, além de diversos outros protagonistas e coadjuvantes. Entre os anos 1980 e começo dos 1990, considerado o *boom* dos quadrinhos como mídia de massa, apesar de ter faturado milhões, a má gestão empresarial levou a editora a um período de crise, que acabou causando um pedido de concordata em 1996.

Como estratégia de distribuição para sair da crise os personagens possuem seus próprios títulos, mas são mencionados e até mesmo comparecem nas revistas dos outros, ou enfrentam antagonistas que são recorrentes em histórias dos demais. Essencialmente, cada revista publicada pela editora é um produto apoiado em uma marca registrada, os protagonistas do título, que depende das vendas para continuar em catálogo e alavancar os produtos de *merchandising* com estes personagens. Quando um dos títulos sofre uma queda nas vendas, é comum que um protagonista de outra revista faça uma aparição nesta para atrair interesse do público. Tais medidas geraram um segmento editorial específico em que diversos personagens são reunidos em torno de um objetivo comum, geralmente em um contexto de cooperação, em que se busca atrair a atenção dos leitores de diferentes revistas para um mesmo produto/evento.

Cada vez mais interessada em narrativas mais abrangentes, principalmente a partir de 2001, eles começaram a elaborar eventos de grande porte que ocorriam dentro do universo regular de seus próprios personagens, geralmente levando a uma alteração do *status quo* ao fim do arco de histórias. Tal tipo de evento ficou conhecido como *mega-saga*. No entanto, por serem publicadas como séries especiais individuais, essas mega-sagas não influenciavam positivamente na venda dos produtos principais da editora, suas séries

mensais – na verdade, a sucessão de eventos épicos, serem *obviamente* golpes de marketing, não escapava a percepção dos leitores, que desistiam das séries regulares devido à saturação do mercado. Afinal, a situação geral do cenário jamais mudava de fato após os arcos de histórias, com os editores restabelecendo a situação anterior ao longo de algum tempo, praticamente invalidando os eventos anteriores.

A solução encontrada foi solidificar as alterações que eram feitas nos cenários, gerando ramificações que se resolviam e expandiam-se em curto prazo, atendendo uma demanda crescente do público por elementos mais realistas no que dizia respeito a relações entre os personagens e efeitos colaterais de suas ações. A abordagem editorial também mudou, com as histórias de grande porte estendendo-se por diversos títulos, mostrando diferentes personagens lidando com a situação a seu próprio estilo, em seus próprios títulos paralelamente a edições especiais, indispensáveis nesse ramo. Isso gerou uma interação muito maior entre os personagens, e, se não aumentou fantasticamente a venda de gibis, ao menos estabilizou o mercado e mostrou o caminho para universos mais coesos e vinculados ao dinamismo do mundo real, demonstrado também pela maior importância adquirida pelo cidadão comum nas histórias, favorecendo uma visão direcionada do civil para o super-herói. Esta medida tornou o cenário super-heroístico mais denso, humano e coerente, dentro de seus limites escapistas. Do ponto de vista teórico Bauman ajuda a entender o momento da Editora Marvel:

A modernidade significa muitas coisas, e sua chegada e avanço podem ser aferidos utilizando-se muitos marcadores diferentes. Uma característica da vida moderna e de seu moderno entorno se impõe, no entanto, talvez como a "diferença que faz a diferença"; como o atributo crucial que todas as demais características seguem. Esse atributo é a relação cambiante entre espaço e tempo. A modernidade começa quando o espaço e o tempo são separados da prática da vida e entre si, e assim podem ser teorizados como categorias distintas e mutuamente independentes da estratégia e da ação; quando deixam de ser, como eram ao longo dos séculos pré-modernos, aspectos entrelaçados e dificilmente distinguíveis da experiência vivida, presos numa estável e aparentemente invulnerável correspondência biunívoca. Na modernidade, o tempo tem *história*, tem história por causa de sua "capacidade de carga", perpetuamente em expansão - o alongamento dos trechos do espaço que unidades de tempo permitem "passar", "atravessar", "cobrir" - ou *conquistar*. O tempo adquire história uma vez que a velocidade do movimento através do espaço (diferentemente do espaço eminentemente inflexível, que não pode

ser esticado e que não encolhe) se toma uma questão do engenho, da imaginação e da capacidade humanas. (BAUMAN, 2001, p. 14)

Os quadrinhos engenham o espaço, melhor dizendo, o engenho da narrativa em quadrinhos é domar o espaço, fazer brotar um mundo de ação enquadrado em poucos centímetros. Enquanto a interface narrativa se apresenta de forma mais objetiva e conceitual ao leitor a imagem vem carregada de subjetividade e ambivalência. Impressa na superfície da folha a imagem dirige o olhar. Nos quadrinhos, muitas vezes, ela própria diz tudo. Ao analisar o mundo codificado Flusser é mais um a propor a longa viagem:

Quando se quer decifrar (“ler”) um texto, os olhos têm de deslizar ao longo da linha. Somente ao final da linha é que se percebe a mensagem, e é preciso tentar resumi-la, sintetizá-la. Códigos lineares exigem uma sincronização de sua diacronia. Exigem uma recepção mais avançada. E isso tem como efeito uma nova experiência temporal, a saber, a experiência de um tempo linear, de uma corrente irrevogável do progresso, da dramática irrepetibilidade, do projeto, em suma, da história. Com a invenção da escrita começa a história, não por que a escrita guarda os processos, mas porque ela transforma as cenas em processos: ela produz consciência histórica. Essa consciência não venceu imediatamente a consciência mágica, mas superou lentamente e com dificuldade. A dialética entre a superfície e a linha, entre imagem e conceito, começou como uma luta, e somente mais tarde os textos absorveram as imagens. (FLUSSER, 2007, p. 133)

Novamente o movimento imperioso da escrita. Mas nos quadrinhos ele é desbaratado. A imagem da destruição impressa em suas páginas do 11/09 é um marco para a Editora Marvel e ela o faz nos quadrinhos da série de seu principal personagem, o Homem Aranha. O atentado e seus desdobramentos foram um choque para o mundo imaginado das narrativas da Marvel, que se viu às voltas com efeitos da “caça ao terror” no imaginário de seu público leitor ao mesmo tempo em que procurava recuperar espaço comercial frente à renovação do mundo editorial de quadrinhos. Ademais, as imagens das torres caindo e dos escombros retorcidos são um problema para todas as formas de narrativa.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, T. & HORKHEIMER, M (1978) “A industrial cultural: o iluminismo como mistificação de massa” em LIMA, L.C.. *Teoria da cultura de massa*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- AGAMBEN, Giorgio (2009) *O que é contemporâneo e outros ensaios*. Chapeco: Argos.
- ARENDT, Hannah (2000) *Entre o passado e o futuro*. São Paulo: Perspectiva.
- ARISTÓTELES. *Da alma*. (2001) Introdução, tradução do grego e notas de Carlos Humberto GOMES. Lisboa: Edições 70.
- BAUMAN, Z. (2001) *A Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Zahar.
- BERMAN, Marshall. (2003) *Tudo que é sólido desmancha no ar. A aventura da modernidade*. São Paulo: Companhia das Letras.
- DETIENE, Marcel. (1992) *A invenção da mitologia*. Rio de Janeiro: José Olympio, Brasília: EdUnB
- EAGLETON, Terry. (1998) *As ilusões do pós-modernismo*. Tradução: Elisabeth Barbosa, Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- EISNER, W. (2001) *Quadrinhos e arte seqüencial*. 3º ed. São Paulo: Martins Fontes.
- _____. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir Livraria. 2005.
- FLUSSER, Vilém. (2007) *O Mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. Organização de Rafael Cardoso. Tradução de Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify.
- GINZBURG, C. (1989). *Mitos, emblemas, sinais: morfologia e história*. São Paulo: Companhia das Letras.
- HARTOG, François. (2003). *Os antigos, o passado e o presente*. Brasília: Ed. UnB.
- MCLOUD, S. (2005). *Desvendando os Quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro*. São Paulo: M Books.
- Millar, Bendis, et alli. (2007/2008). *Guerra Civil*. Um evento Marvel Comics. São Paulo, Panini.

MOYA, A. de; CIRNE, M.; NAUMIM, A. d'ASSUNÇÃO, O.(orgs). (2002). *Literatura em quadrinhos no Brasil*: Acervo da Biblioteca Nacional. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.

MOYA, A. de. (1996). *História das histórias em quadrinhos*. 2º ed. São Paulo: Editora Brasiliense.

PARANHOS, Maria da Conceição. (2011) “A história como disfarce literário.” In *Sibila. Poesia e cultura*. Disponível em: <http://www.sibila.com.br/index.php/critica/1175-a-historia-como-disfarce-literario>. 27/09/11

RICOEUR, Paul. (1994). *Tempo e Narrativa*. Tomo I. Campinas: Papirus.

STRACZYNSKI, J. Michael & ROMITA JR, John. *Homem-Aranha especial – em memória da tragédia do 11 de Setembro*. São Paulo: Marvel-Panini. Edição Especial. Set - 2002. Revista publicada pela primeira vez na edição americana - *Amazing Spider-Man* 36. dez - 2001.

VERNANT, Jean-Pierre & VIDAL-NAQUET, Pierre. (1999). *Mito e tragédia na Grécia antiga*. São Paulo: Perspectiva.

VERNANT, Jean-Pierre. (1994). *As origens do pensamento grego*. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil.

A DIFÍCIL REPRESENTAÇÃO DA EQUIVOCIDADE FEMININA EM O *HOMEM QUE RI*: DA NARRATIVA HUGOANA AOS ROMANCES GRÁFICOS DA CONTEMPORANEIDADE

Junia Barreto⁷⁹

RESUMO: A figura do *homem que ri*, criada no romance homônimo de Victor Hugo, em 1869, configura-se implantada na cultura popular, como atestam suas recriações em romances gráficos e mangás de diferentes culturas. Artistas e escritores se inspiraram do personagem hugoano, o mais célebre sendo o personagem do Coringa da HQ *Batman*, de Bob Kane e Bill Finger, sempre marcado pelo riso eterno e imóvel, esculpido por um corte profundo na boca, estendida quase até as orelhas. Interessa-nos então confrontar o texto de Hugo e os romances gráficos produzidos no século XXI: o do espanhol Fernando de Felipe, publicado em 2000 e a série francesa do roteirista Jean David Morvan e do desenhista e colorista Nicolas Delestret, publicada entre 2007 e 2011. Nossa discussão focará a representação da figura feminina, o caráter metamórfico de variedade e de transformação comuns à mulher hugoana, que se configura antes de tudo enquanto figura da natureza, através das personagens de Josiane e Dea, alvos de desejo e amor de Gwynplaine, o homem que ri. Hugo pretende que o século XIX seja o início da liberação social feminina e do julgo marital, e a narrativa advoga pela causa. Interessa-nos investigar e comparar a maneira pela qual os romancistas gráficos compuseram, na contemporaneidade, e por meio de sistemas sígnicos particulares, as vertentes do corpo feminino e que marcam sua equivocidade, para além do pudor, da doçura e do acolhimento, e também enquanto animalidade, malícia e sexo.

Palavras-chave: Feminino. Equivocidade. Literatura. Romances gráficos.

Muitas são as interfaces partilháveis entre a literatura e os romances gráficos, o que faz com que se apresentem diferentes diálogos e perspectivas possíveis de estudos e relações entre ambos. As histórias em quadrinhos constituem uma arte quase tão antiga quanto o cinema, mas que durante algum tempo foi marginalizada enquanto considerada unicamente como entretenimento destinado exclusivamente a crianças e adolescentes. Tal panorama já não se configura nessas condições desde uns trinta anos, quando os quadrinhos passaram a abordar todos os gêneros e temas, sob as mais diversas formas. Entre as

⁷⁹ Professora do Departamento de Teoria Literária e Literaturas da Universidade de Brasília (juniabarreto@unb.br); Coordenadora do Grupo de Pesquisa Victor Hugo e o Século XIX (victorhugo@victorhugo19.com.br)

nomenclaturas e formatos pelos quais passou e/ou que se declina atualmente essa arte, desponta o romance gráfico, diferenciando-se dos quadrinhos e congêneres para parte da crítica, em geral por sua extensão, complexidade e sofisticação da intriga, densidade da psicologia dos personagens, a séria abordagem de temas de cunho político, social, histórico ou mesmo pessoal. Mas, seria, sobretudo a sutileza da narrativa, o lugar da enunciação, que melhor distinguiria o romance gráfico, desde o impacto provocado por Art Spiegelman em *Maus* (1986), fazendo com que a voz do autor viesse superpor-se à dos personagens dos quadrinhos. Em 2003, após a obra ter ganhado o prêmio Pulitzer especial em 1992 pela área de Letras, o romancista Philippe Pullman constatava a dificuldade de classificá-la a partir de uma concepção clássica de literatura, revelando a complexidade e a fertilidade inerente ao conceito de romance gráfico:

É uma história em quadrinhos? Uma biografia ou uma ficção? É um trabalho literário ou um trabalho gráfico, ou os dois? Utilizamos o termo romance gráfico, mas algo de literário como o romance pode realmente funcionar sob a forma gráfica? as palavras e as imagens funcionam diferentemente: poderiam elas trabalhar juntas sem derivar em direções opostas?. (SMOLDEREN, 2005, p.74).

No que interessa a este estudo, consideraremos as obras por nós abordadas, o *L'Homme que rit* de Fernando de Felipe (publicado na Espanha em 1999 e na França em 2000) e a série de mesmo nome, editada em 04 volumes, de autoria do roteirista Jean David Morvan e do desenhista e colorista Nicolas Delestret (publicados na França entre 2007 – 2011) enquanto literatura gráfica, romances gráficos, criados a partir de uma fonte primeira, o romance *L'Homme que rit*, de Victor Hugo. Nossa abordagem, de cunho comparado, pretende confrontar a representação da figura feminina na narrativa hugoana do século XIX, com duas de suas recriações - como já anunciado, os romances gráficos de Fernando de Felipe e os 04 volumes de Morvan e Delestret, a fim de investigar se os romances gráficos, enquanto arte, mídia e processo de comunicação, criador de prazer e construtor de elos sociais da contemporaneidade (DACHEUX, 2009, p. 11), preservam a equivocidade do corpo feminino delineada por Hugo e como o fazem, através de seus diferentes códigos, envolvendo a literatura, a pintura, o cinema, etc., tensionando assim arte literária e indústria cultural da edição.

O romance *Homem que ri* do escritor francês Victor Hugo foi publicado em 1869, no período em que o autor esteve exilado na ilha anglo-normanda de Guernesey. A narrativa, integrante de um projeto literário-político maior⁸⁰, pretende discutir a prática despótica da Aristocracia e seu efeito na sociedade. Para tal, Hugo toma como pano de fundo a aristocracia inglesa do final do século XVII e início do século XVIII, no momento em que o rei Jacques II entrega uma criança, herdeira de um desafeto político seu, pertencente ao pariatto inglês, a um mestre da desfiguração humana, membro de uma associação internacional de marginais e marginalizados, os chamados *comprachicos*, que praticavam o comércio de crianças e sua “monstruação” – isto é, a arte de torna-las monstro. A assustadora cirurgia da *bucca fissá usque ad aures*⁸¹ consistia em imprimir um riso eterno sobre o rosto, escancarado e imutável, rasgando na face, da boca até as orelhas. Tal prática fazia do paciente um bufão insólito e grotesco, destinado ao escárnio geral, quando transformado em mera caricatura, um esboço extravagante da condição humana.

Esse personagem-aberração, de nome Gwynplaine, encontrar-se-á ao longo da trama dividido entre duas figuras femininas, as quais, juntas, constituem a representação da mulher na narrativa hugoana. A primeira, Dea, foi salva ainda bebê dos braços da mãe morta e imersa na neve, pela também criança Gwynplaine, este por sua vez abandonado pelos *comprachicos* e em fuga desesperada pelo istmo de Portland. Dea ficará cega devido à neve e ao frio e crescerá doce, suave e grata ao Homem que ri, a quem ama acima de tudo. A segunda figura feminina, Josiane, é a irmã bastarda da rainha Anne⁸². Figura controversa da Aristocracia, sensual e sedutora, Josiane transgride, tem vida própria, tenta se construir e se realizar enquanto ser social. Quando assiste o histrião Gwynplaine no papel do monstro na peça *Caos vencido*, encenada em uma feira popular no centro de Londres, ela deseja avidamente a aberração. Entre amor e desejo (sexo), o Homem que ri se encontrará dividido entre Dea e Josiane.

Hugo nos diz que é preciso desconstruir todo olhar que se presta a ver o mundo expresso num conjunto de categorias binárias, pelas quais o homem representaria o positivo

⁸⁰ Tal projeto incluiria um romance dedicado à Monarquia, que não foi efetivado e outro à Revolução, que é *Quatre-vingt-treize* (Noventa e Três), escrito entre 1872-1873 e publicado em 1874.

⁸¹ Boca fendida até as orelhas.

⁸² Filha de Jacques II.

e a mulher o negativo. A história revela que o homem foi normalmente associado ao bem, ao sagrado, à virtude, ao que é elevado, ao puro, à essência, à descoberta, ao dizer, à significação; enquanto a mulher estaria ligada à ideia de mal, de profano, de pecado, de inferior, de impureza, aparência, ligada ao mistério, ao indizível e à não significação. Essas caracterizações binárias se impõem obscuramente, apesar das diferenças existentes e da diversidade dos contextos históricos e sociais.

A mulher na obra de Hugo é, para além de qualquer categorização, uma figura da natureza; ela é a própria natureza, diferenciada por duas imagens opostas, mas de origem natural e de certa forma divina (BARRETO, 2008). É possível reconhecê-la enquanto criatura que encerra em sua essência toda a aura poética, frágil e doce, associada à imagem do anjo e da pureza, que se reflete na personagem Dea. Mas a mulher também desperta no homem a tentação da carne, suscitando seus desejos os mais eróticos. Ela se associa então ao mistério, ao que está velado, ao mito; é identificada à imagem de devoradora, de infernal, como no caso de Josiane.

Para Agnès Spiquel, Hugo define a essência do feminino em seu poema « A Sagração da mulher » [*Le Sacre de la femme*] (HUGO, 2002, p. 574) de 1858, enquanto “transfiguração da carne”, ultrapassando a antítese de “anjo” [*ange*] e “lama” [*fange*], “a articulação dualista da matéria e da alma” (SPIQUEL, 1997, p. 160). Referindo-se à carne da mulher como “argila ideal” [*argile idéale*], comparando a figura feminina à “matéria na qual brilha a alma através seu sudário” ou “lama augusta”, Hugo, segundo Spiquel, não mostra a carne como negação da alma, mas seu complemento, “pois ela faz irradiar a alma”.

A equivocidade que caracteriza a figura feminina na narrativa do *Homem que ri* revela que, por um lado, ela está para além do pudor, da doçura e do acolhimento; e por outro, ela é vista como imagem da animalidade, da malícia e do sexo. A mulher hugoana se constitui pelo caráter metamórfico de variedade e transformação, à imagem da própria catedral de Notre-Dame (Nossa-Senhora), que na pureza de seu templo dedicado à Virgem Maria, revela na arquitetura de sua construção quimeras e gárgulas profanas de todo tipo. O feminino, outro por excelência, permanecerá desconhecido e inexplicável em Hugo, marcado por seu caráter compósito. Em *O Homem que ri* a mulher é representada pela

complementaridade dos personagens Dea (alma) e Josiane (carne), que juntas compõem uma figura da mulher que ainda está por vir, ao mesmo tempo carne e alma, para além de todas as exclusivas metafísicas.

Sobre as narrativas

O romance de Hugo é apresentado ao leitor dividido em três grades partes, cada qual composta por diferentes livros. A primeira parte se intitula *O mar e a noite* e é composta por três livros. Descobre-se que um jovem lorde, ainda bebê fora desfigurado por ordem do rei pelos *comprachicos*, fabricantes de monstros, que rasgam sua boca até as orelhas. Gwynplaine, como é chamado, ainda criança é abandonado pelos *comprachicos* no início do ano de 1690 e salva em seguida um bebê [Dea] dos braços da mãe morta em meio à neve. Ambos serão posteriormente acolhidos pelo alquimista saltimbanco Ursus, que tem como melhor amigo o lobo Homo. A segunda parte, *Por ordem do rei*, é composta por nove livros. Gwynplaine e Dea, que é cega, crescem e se amam. Ao lado de Ursus levam a vida errante das feiras e dos circos. O sucesso de Gwynplaine, o Homem que ri, o transforma em alvo dos avanços da voluptuosa duquesa Josiane, que deseja o monstro. Reconhecido como filho do Lord Clancharlie, nobre proscrito, a rainha ordena maliciosamente que ele se case com Josiane, sua irmã bastarda, que o recusa e expulsa. Em discurso na câmara dos Lordes, Gwynplaine defende a causa do povo, mas seu rictus medonho e incontrollável o faz mergulhar no ridículo. Na terceira parte, *O mar e a noite* (mesmo título da primeira), se dá a conclusão do texto. Desesperado por se ter deixado seduzir, Gwynplaine alcança o barco que leva Ursus e Dea, devidamente banidos. Apesar do esperado reencontro, Dea, doente e fraca, não resiste e morre. Atirado pela suposta claridade da alma de Dea que parte, Gwynplaine caminha sobre a prancha do navio, se atira na água e desaparece.

O romance gráfico *O Homem que ri* (1999) de Fernando de Felipe é dividido em seis capítulos, intitulados respectivamente: *O mar e a noite*, *O insondável*, *O eterno retorno*, *O abismo*, *A queda* e *O mar e a noite II*. De Felipe mantém o mesmo procedimento de Hugo de abrir e fechar a narrativa por um capítulo com o mesmo título. Todos os capítulos do romance gráfico estão separados por uma página inteiramente preta,

cujo título e uma ilustração figuram no verso. Em muitos momentos De Felipe recorre ao fantástico, fazendo uso de mandrágoras, por exemplo, que, nascidas em cima do cadafalso, vêm cobrar a vida do bebê Dea.

Em relação ao romance hugoano, De Felipe efetua algumas alterações quanto aos nomes dos personagens: Josiane é Josiana e Barkilphedro é Lord Bellew; assim como altera algumas de suas características: o velho alquimista e filósofo Ursus da narrativa hugoana é retratado no romance gráfico como um homem vigoroso, de perfil animalesco e jovial – uma espécie de curandeiro e comediante que usa brincos. Objetos cruciais e reveladores de identidade na narrativa hugoana são algumas vezes alterados nos quadrinhos de De Felipe: a garrafa jogada ao mar contendo a revelação do processo de monstruação infligido a Gwynplaine é substituída por uma cabaça.

Novos elementos foram introduzidos à narrativa de De Felipe, como a presença de um assassino (um homem que matou a irmã) à solta e à espreita de Gwynplaine e Dea. O jovem assassino é sobretudo um desequilibrado mental, que termina por se suicidar por meio de um ritual macabro. Há ainda uma ameaça de estupro por parte dos soldados sobre Dea, o que também está ausente da trama de Hugo. De Felipe introduz ainda algumas inquietações da contemporaneidade em seu romance gráfico, como a prática do abuso de preços pelo comércio.

Por outro lado, De Felipe suprime temas caros e centrais da narrativa hugoana, como o abuso de poder da aristocracia e dos lordes ou altera radicalmente alguns de seus acontecimentos. Em Hugo, Ursus termina solitário ao lado do lobo Homo, após a morte de Dea devido a uma febre qualquer e o suicídio de Gwynplaine. Já no romance gráfico, Ursus se apunhala quando da morte de Dea com a peste, como a mãe.

A narrativa de De Felipe é marcada por um ritmo ágil do texto e da concepção gráfica, por um traço volumoso e por cores sombrias e fortes, que dialogam de certa forma com as cores estampadas no texto romanescos, assim como a força contida no traço da escrita hugoana. No romance gráfico, são recorrentes as imagens de castelos, que retomam o motivo tão evocado na obra pictórica de Victor Hugo, assim como, em alguns momentos, o próprio traço gráfico do autor. A presença do erotismo feminino é bastante forte no

romance gráfico e as figuras femininas de De Felipe são muito próximas do protótipo físico da mulher contemporânea.

Apesar das inegáveis particularidades das duas narrativas e dos muitos distanciamentos tomados por De Felipe é notório o diálogo entre ambos os autores. Na capa do romance gráfico figura consta no alto, do lado direito « *D'après l'œuvre de Victor Hugo* » (segundo a obra de Victor Hugo). O romance gráfico se encerrando com uma citação do romance de Hugo⁸³, seguida de uma fotografia do autor feita em 1873, na qual De Felipe faz uma intervenção gráfica, incluindo nela um riso espectral.

A série que compõe *O Homem que ri* (2007-2011), de Morvan e Delestret, apresenta a trama contada ao longo de quatro volumes, estes publicados em diferentes espaços de tempo: em 2007, *O mar e a noite*; em 2008, *Caos vencido*; em 2009, *A tentação de Santo Gwynplaine* e em 2011, *Em ruína*. A autoria da narrativa é construída a quatro mãos: o roteiro é de Jean David Morvan e os desenhos e cores de Nicolas Delestret.

Como na obra de De Felipe, figura na capa de todos os volumes da série, ao alto e à direita, a inscrição « *D'après Victor Hugo* » (segundo Victor Hugo). Todos os volumes também trazem o mesmo « *Avant propos* » (espécie de aviso ao leitor), assinado por Morvan, no qual ele explica a filiação da obra à coleção *Ex-Libris*, dedicada à adaptação de obras da literatura de « todos os horizontes », assim como aborda o processo de adaptação da obra de Hugo para o romance gráfico. Morvan afirma que, como Hugo, que, com liberdade, ficcionalizou os acontecimentos históricos da Inglaterra dos séculos XVII e XVIII, o romance gráfico transpõe a trama para “um universo deslocado demais para ser a Inglaterra medieval [sic] escolhida pelo autor” (MORVAN; DELESTRET),

optando por uma atmosfera sórdida e sublime. Segundo Morvan, o descomedimento dos sentimentos presente na narrativa de Hugo se refletiria na opção dos autores do romance gráfico por “criar um mundo que estivesse visualmente no diapásão desse descomedimento, a fim de torná-lo graficamente mais palpável.” (MORVAN; DELESTRET)

⁸³ « *Ce rire qui est sur mon front, c'est un roi qui l'y a mis. Si Satan avait ce rire, ce rire condamnerait Dieu.* » Tradução nossa: Esse riso que está sobre minha face, foi um rei que o colocou aí. Se Satã tivesse esse riso, esse riso condenaria Deus. No romance de Hugo, trecho do discurso de Gwynplaine na Câmara dos Lordes inglesa.

Morvan é bastante fiel à trama, ao tom, aos personagens, ao espaço/tempo da narrativa hugoana. O texto é enxuto, com muitos momentos silenciosos, nos quais a palavra é totalmente suspensa e só as imagens ocupam as páginas. A linguagem usada pelos malfeitores *comprachicos* é marcada pelo uso do vocabulário popular e de gírias, misturando o inglês, o francês e o espanhol, a fim de caracterizar o jargão dos bandidos e marginalizados de toda parte. Morvan assim caracteriza o jargão dos *comprachicos* em uma das sequências do romance gráfico:

« Rechargez!! »
« Fuego! »
« The last one fait demi-tour!! Hourra!! »
« Regardez tous, la police nous montre son ass-hole!! »
« Victory!! God bless nous!! »
« Puta Madre, on a eu chaud! J'ai l'impression que we are lucky today. »
« Alors, nous sommes perdidos. » (MORVAN; DELESTRET, 2007, p.14)

Questionamos se essa mistura de línguas em seu uso popular construída por Morvan não seria uma provável alusão à introdução feita por Hugo do « argot »⁸⁴ na literatura francesa do século XIX.

A narrativa de Morvan e Delestret se utiliza de *flash-backs* e a alternância de espaços e ações é constantemente marcada pela mudança de cores. De um espaço no qual se desenvolve determinada ação, caracterizado predominantemente por cores fortes em tons de vermelho, laranja, amarelo e verde durante a cena da chegada de Gwynplaine na casa de Ursus, passamos a um conjunto de páginas em tons mais sombrios de azul, verde, cinza, roxo e rosa descrevendo o périplo dos *comprachicos* durante a tempestade em alto mar. O traço de Delestret é sobretudo fino e as cores constituem forte elemento narrativo. Parece-nos que, no decorrer da narrativa, as cores vão perdendo sua vitalidade, ficando mais pálidas, principalmente nos dois últimos volumes, o que evidenciaria o momento em que Gwynplaine toma consciência de sua condição de aristocrata e se aproxima da corte, iniciando sua descida ao inferno.

Na trama de Morvan e Delestret há o acréscimo de algumas ações que não estão no romance de Hugo, mas que não interferem na trama central. Quando ainda está com os

⁸⁴ Argot: falar popular e próprio a determinados grupos, meios, e à linguagem críptica dos malfeitores.

comprachicos, a criança Gwynplaine cai ao mar e escapa nadando. Há também a celebração do noivado de Josiane e Lord David, que não consta no romance. O rei Jacques II figura no romance hugoano apenas de forma alusiva, pois no momento da trama ele já se encontra morto, o que se sucede no exílio. No romance gráfico, o rei ‘Jacqk’, como é denominado, aparece atuando junto às duas filhas, Anne e Josiane. Há também uma tentativa de suicídio de Gwynplaine com uma pedra, que não figura no texto de Hugo.

Como no texto de hugoano, o romance gráfico também se dedica à problematização da alteridade, denunciando a marginalização das minorias exploradas pela aristocracia, como mulheres, ciganos, pobres, negros, aberrações físicas, etc.

A construção dos personagens de Morvan e Delestret, sobretudo no que concernem suas características físicas é bastante estilizada e atualiza os personagens na contemporaneidade. Chama a atenção a forte erotização da figura de Gwynplaine, o homem que ri (e sua boca), erotização bem mais forte de que a erotização do corpo feminino, contrariamente ao romance gráfico de De Felipe.

Dos personagens

Sobre Gwynplaine, o homem que ri

Hugo constrói o personagem Gwynplaine à imagem de uma máscara hedionda, grotesca, quase obscena, constituída da própria carne. Por ordem real, seu rosto infantil fora esculpido ‘artisticamente’ pelo *comprachico* Hardquanone, mestre da cirurgia da *Bucca fissa usque ad aures* (Boca fendida até às orelhas) a fim de produzir um monstro, transformando-o em bufão, vítima do exercício da barbárie e da violência.

Esta ciência, hábil às seções, às obtusidades e às ligaduras havia rachado a boca, soltado os lábios, descoberto as gengivas, distendido as orelhas, aberto as cartilagens, desordenado as sobrancelhas e as bochechas, alargado o músculo zigomático, esbatido as costuras e cicatrizes, trazido a pele sobre as lesões mantendo a face no estado escancarado e dessa escultura poderosa e profunda havia saído essa máscara, Gwynplaine.



Personagem de perfil à esquerda. Desenho do próprio Hugo associado a Gwynplaine, em 1866.

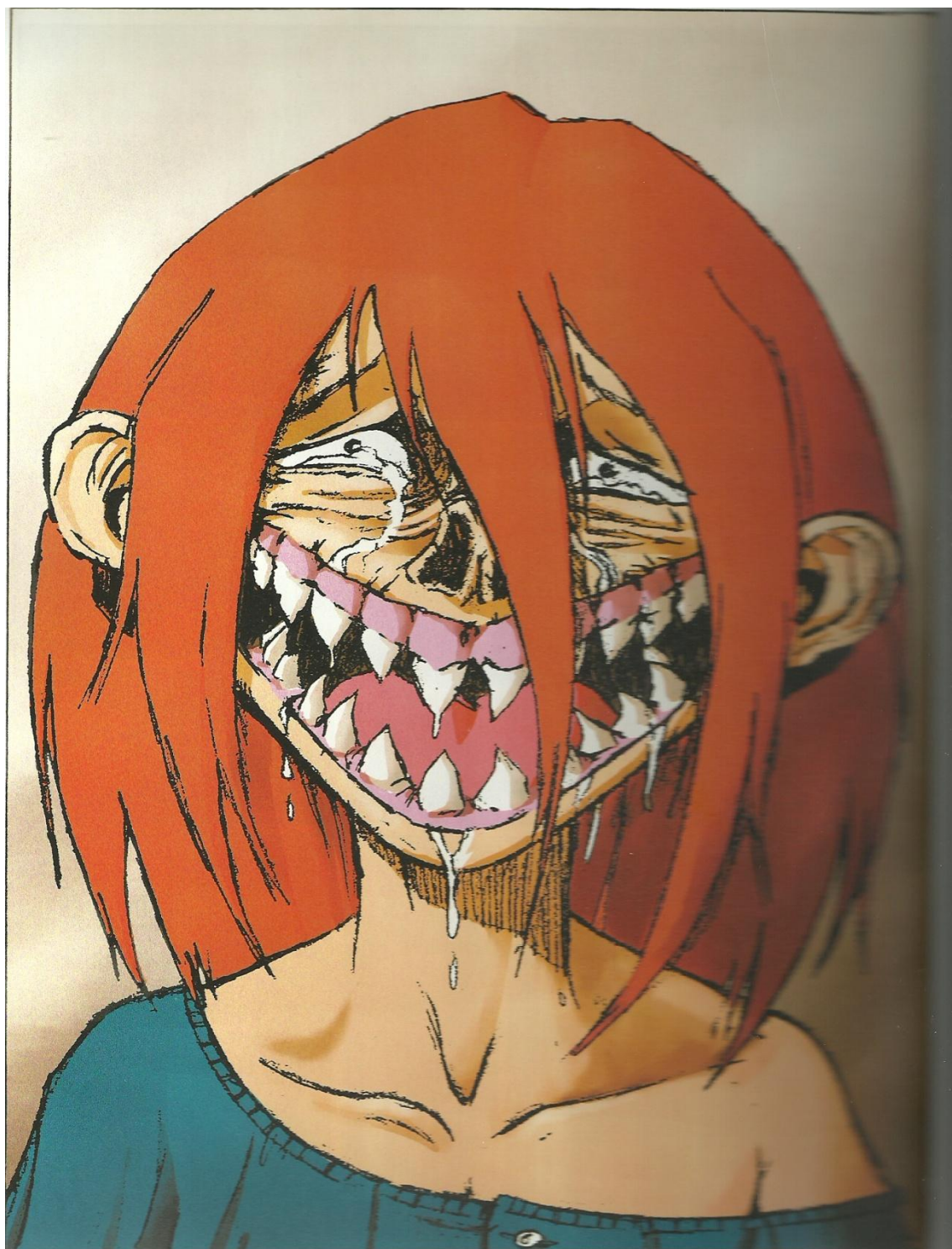
No romance, a descrição da aparência física de Gwynplaine é feita de forma minuciosa e gradativa para revelar a hedionda fabricação bufa, o que contrapõe o forte impacto das imagens dos romances gráficos de De Felipe ou de Morvan e Delestret.

Gwynplaine tinha os cabelos amarelos. Esta pintura de cabelos, aparentemente corrosiva, os deixara lanudos e ásperos ao tato. Tal eriçamento bravio, antes crina que cabeleira, cobria e escondia um crânio profundo feito para conter muito pensamento. A presumida operação, que havia tirado toda a harmonia do rosto e posto aquela carne toda em desordem, não bulira na caixa craniana. O ângulo facial de Gwynplaine era poderoso e surpreendente. (HUGO, 2002, p.534)



O Homem que ri de Fernando de Felipe, 1999





Figuras: O Homem que ri de Morvan e Delestret, 2007 (acima); 2011 (abaixo)



Sobre as figuras femininas de Hugo e suas recriações nos romances gráficos

No século XIX a situação da mulher na sociedade francesa não era nada confortável, pois além de sua milenar tradição de exclusão da esfera pública, a mulher ainda era acachapada pelo código civil de 1804, o chamado Código Napoleão, que as encerrou dentro de uma especificidade biológica e as mantinha à parte da esfera pública.

Em eras de industrialização e de grande demanda de trabalhadores, as mulheres foram ‘usadas’ e exploradas como mão de obra barata para o trabalho industrial⁸⁵, atuando em empresas, ateliês, carvoarias e vidrarias. A maior parte das atividades profissionais femininas era mal paga. À época, as mulheres eram impedidas de exercer seus direitos políticos, pois eram consideradas incapazes e devido à fragilidade de seu sexo, eram julgadas menos qualificadas que os homens, o que ‘franqueava’ ao patronato empregá-las nas tarefas mais penosas e pesadas. Apesar dessa atuação fora dos domínios da casa, a sociedade, de forma geral, permanecia reunida em torno do discurso dos moralistas, legistas e teólogos, que advogava o preceito em torno do qual o lugar da mulher era no lar e que sua esfera profissional não deveria ultrapassar os domínios domésticos, como desejava a ordem burguesa e a moral cristã.

As figuras femininas da literatura francesa do período vão em geral traduzir a ordem estabelecida, criando personagens que, em sua grande maioria, não fogem ao lugar destinado à mulher no período: são jovens que não transgridem os tabus sexuais; a mulher casada que é reduzida ao seu papel de esposa, dependente do homem e do status social que este lhe oferece; as prostitutas e cortesãs renegadas ao papel meramente exotérico; as mulheres do povo condenadas a serem objetos sexuais (as burguesas ou nobres são privadas

⁸⁵ Na França, em média, o salário da mulher correspondia à metade do salário de um homem.

de autonomia e liberdade, podendo ser possuídas e vendidas em casamentos de interesse) ou, a depender da condição social, são fadadas à violência e à miséria.

Victor Hugo vai se tornar, no decorrer dos anos e ao longo de seu projeto literário e político um ferrenho defensor dos direitos da mulher, principalmente a partir dos anos de exílio (iniciados em 1851). Em *O Homem que ri*, Hugo cria personagens femininos que escapam aos padrões de seu tempo ou do tempo da ação, sobretudo o personagem da audaz e bastarda duquesa Josiane. No romance hugoano a equivocidade feminina é marcada pelo antagonismo existente entre os personagens Dea (a cega e atriz) e Josiane (a virgem devassa e erudita), mas que juntas constituem a representação da mulher dentro da obra.

Dea era pálida, essa mulher [Josiane] era rubra. Dea era a aurora, essa mulher era o amanhecer. Dea era bela, essa mulher era soberba. Dea era a inocência, a candura, a brancura, a alvura, o alvádio; essa mulher era a púrpura e sentia-se que não temia o rubor. Sua irradiação transbordava o camarote e ela ocupava o centro, imóvel, em não se sabe qual plenitude de ídolo. (HUGO, 2002, p. 552)

Dea

Em oposição a Josiane está Dea, cujo nome latino significa deusa. Dea é uma mulher admiravelmente bela e suave apesar da cegueira. Se Josiane é explicitamente identificada por um lado a Lilith, Ísis e Diana, e por outro a Astarte, Afrodite e Vênus – numa associação a deusas e monstros, Dea, em sua pureza, percebia a alma. “Dea era uma natureza rara. O que faz o interior de seu ser é uma divina perseverança do amor”.

Pálida, cabelos castanhos, magra, frágil, quase trêmula devido à sua delicadeza que dava medo de quebrá-la, admiravelmente bela, os olhos plenos de luz, cega. [...] Sobre seu rosto, através do qual o dia não penetrava, os cantos dos lábios tristemente curvados exprimiam esse desapontamento amargo. [...] Seu olhar morto tinha algo de fixidez celeste. (HUGO, 2002, p. 534-5)

Apesar do antagonismo em relação a Josiane, mas que se une na construção do feminino hugoano, Dea é apresentada em paralelismo e complementaridade com Gwynplaine, no que concerne a fatalidade e a miséria humana. Considera-se que cada um havia nascido em um compartimento do sepulcro, Gwynplaine no horrível e Dea na

escuridão; que ambos tinham existências tenebrosas, Dea no seu interior, Gwynplaine na aparência; Dea existia como um fantasma, Gwynplaine como um espectro; Dea coberta por um véu (a noite) e Gwynplaine por uma máscara (seu próprio rosto); todos dois extremamente solitários, Dea marcada por um isolamento fúnebre e Gwynplaine por um isolamento sinistro; Dea proscrita da luz e Gwynplaine banido da vida. Dea não pode ver a horrível aparência de Gwynplaine e assim consegue ver sua alma.

A figura da heroína no romance de Hugo se constitui em parte pelo personagem dessa mulher cega e sensível que é Dea, figura que certamente não encontrou aceitação ou identificação maior por parte do leitor da época⁸⁶, a quem vai se juntar outra mulher, outra parte do feminino, que é Josiane, figura não menos contraditória.

Nos romances gráficos de De Felipe e Delestret o personagem de Dea é totalmente relegado a um plano secundário e pouco influi na narrativa.

De Felipe conta a história de Dea (como o Homem que ri a encontrou na neve) sobretudo como apoio ao percurso de Gwynplaine e à adoção de ambos por Ursus e Homo. Após atingirem a idade adulta, Dea parece ter pouca importância na vida de Gwynplaine e pouco participa da trama. Aparece em poucos quadrinhos (08), geralmente em segundo plano, suas falas são mínimas e o amor e a cumplicidade entre os dois, tão importante no romance, não é enfatizado por De Felipe. Dea ressurge ao final da trama, em mais 08 quadros, também sem grande importância, apesar de Gwynplaine se suicidar após vê-la morrer em seus braços. Para o leitor, diferentemente do romance, não há a sensação de hesitação de Gwynplaine entre as duas mulheres, Dea e Josiane. A relação entre Gwynplaine e Dea é essencialmente fraterna, sem qualquer alusão libidinosa de ambas as partes. Mesmo as declarações de amor de Dea são desprovidas de emoções. Na realidade, o personagem parece desprovido de todo atrativo (físico ou intelectual). Nem no traço dos desenhos, nem nas falas do personagem, a figura feminina de Dea consegue se impor por um motivo qualquer dentro do romance gráfico. Uma das heroínas do romance de Hugo, a Dea de De Felipe nos parece mais uma figurante, apesar de ser peça chave na base e no encerramento da trama.

⁸⁶ O romance de Hugo, publicado em 1869, após *Os Miseráveis* (1862) e *Os Trabalhadores do mar* (1866), não alcançou o sucesso esperado, nem de público e nem da crítica, devido em parte ao 'excesso' de abordagens e temas 'delicados', tratados por Hugo.



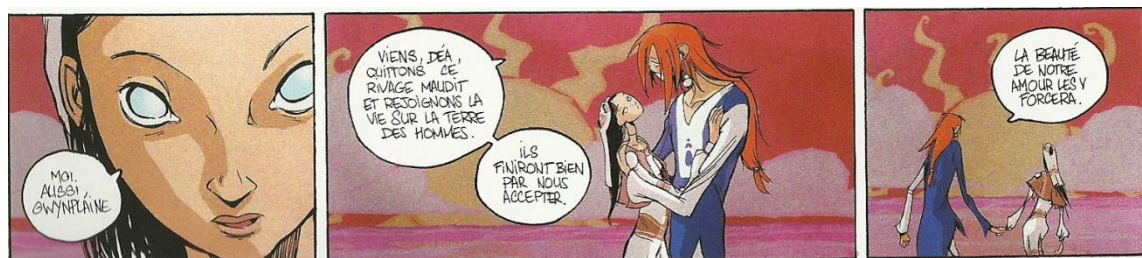
Dea de Felipe de Felipe, 1999



Figuras: Dea de Felipe de Felipe, 1999



Em Morvan e Delestret, Dea divide com Josiane duas das quatro capas da série do romance gráfico *L'Homme qui rit* (Dea, vol. 1, *La Mer et La nuit* e Josiane, vol.3, *La Tentation de Saint Gwynplaine*). No volume 1, Dea só aparece como criança, mas o volume 2, *Chaos vaincu*, é aberto com uma cena de declaração mútua de amor entre Dea e Gwynplaine.

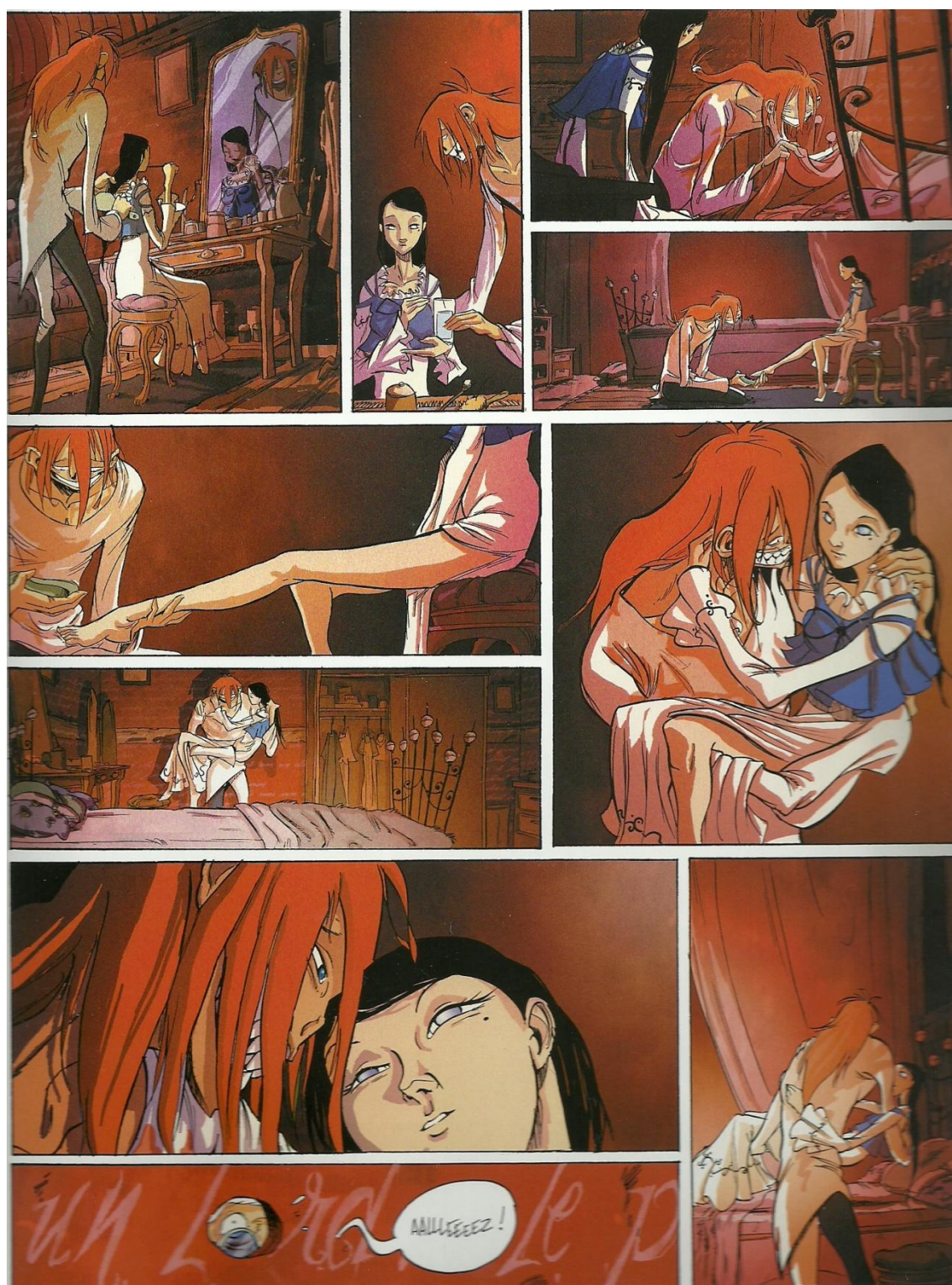


Um pouco mais adiante se sucedem diversas cenas que ilustram a cumplicidade e a união entre os dois.

Figuras: Dea de Morvan e Delestret, 2008

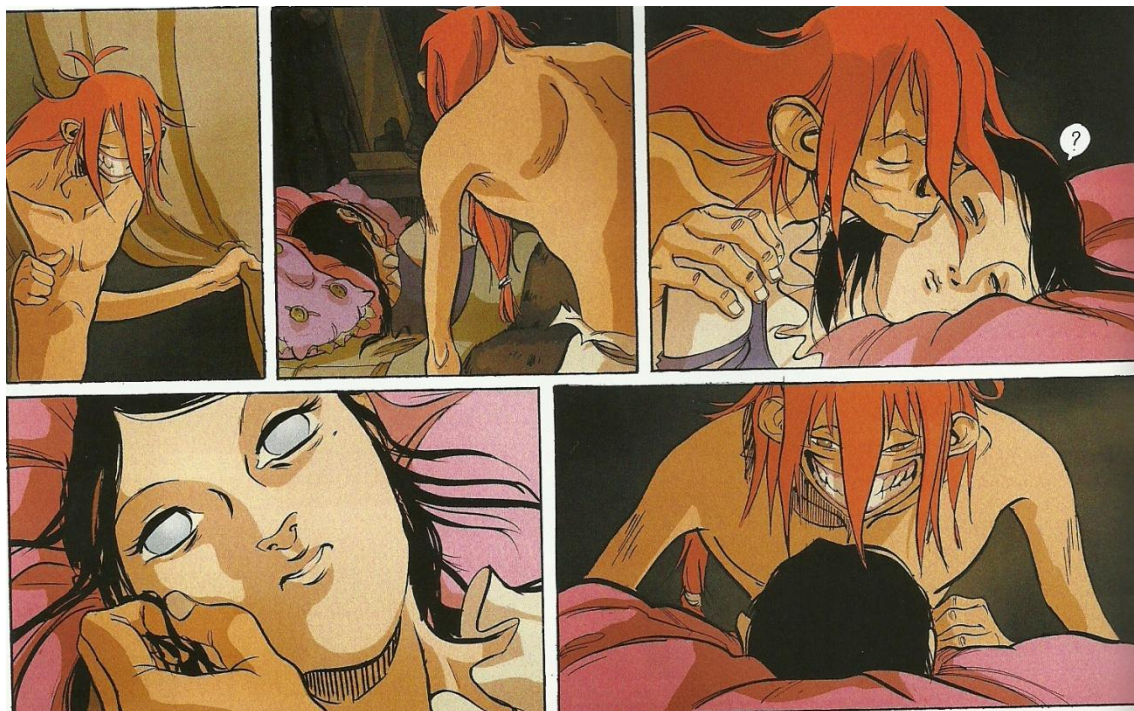


A relação entre Dea e Gwynplaine não é, no romance gráfico, desprovida de sexualidade. Gwynplaine não só admira quanto deseja Dea o que vai acentuar a hesitação do bufão entre as duas mulheres. Num dos quadros abaixo vemos Ursus espiando os ‘filhos’ por um buraco, imprimindo um caráter *voyeur* e sensual à cena.



Dea de Morvan e Delestret, 2008

Dea conta a Gwynplaine do frisson que experimenta durante suas atuações na peça ‘Caos Vencido’, quando sua mão toca o rosto de Gwynplaine. O bufão, por sua vez, é mostrado seminu e em posições audaciosas com Dea, que ele afirma ser “tudo para ele”, apesar de não parar de pensar no bilhete da audaciosa Josiane, nos seguintes termos: “Quero você. Te amo. Venha.”





Figuras: Dea de Morvan e Delestret, 2008

Dea é parte integrante dos volumes 2, 3 e 4 da série de Morvan e Delestret e constitui-se como uma das heroínas do romance gráfico ao lado de Josiane. Gwynplaine se mostra dividido por ambas no romance gráfico, assim como no texto de Hugo.



Dea de Morvan e Delestret, 2009

Dea é um personagem que encarna a alma, que ama e que luta por Gwynplaine e pela vida, até que sua luz se apague totalmente.



Dea de Morvan e Delestret, 2011

Josiane

Filha bastarda do rei Jacques II e princesa no espírito, Josiane se entediava na corte e, por isso, ‘caçava’ divertimento junto à plebe de Londres na calada da noite.

O personagem de Josiane assusta e seduz. Sua aparência física revela uma mulher jovem, provocante e de uma beleza embaraçadora. Hugo descreve uma mulher muito alta, com uma farta cabeleira, cabelos cor louro-púrpura, robusta e viçosa. Tem um corpo de uma brancura sagrada, tingido de vermelho vivo, além de seios esplêndidos. Josiane “era a carne. Nada era tão magnífico”. Seu riso é descrito como tendo uma graça singular e seus olhos, um azul e o outro preto, são inteligíveis, acentuando a aparência metamórfica de Josiane:

Um de seus olhos era azul e o outro preto. Suas pupilas eram feitas de amor e de ódio, de felicidade e de desgraça. O dia e a noite se misturavam no seu olhar. (HUGO, 2002, p. 491)

Josiane tinha o *aplomb* mitológico de deusa; sendo considerada uma perfeita preciosa⁸⁷. Ela própria se diz a “Eva do abisso”, mulher, monstro, fada e deusa, “à imagem da quimera”. O narrador a considera “um recipiente de vida”, uma “hidra”.

Mulher inabordável e provocante, Josiane vivia na expectativa de um ideal lascivo e supremo. Importava-se muito pouco com sua reputação, mas era muito apegada a sua glória. “Todas as corrupções, em estado visionário, estavam nessa virgem. (...) Sentia tal pendor ao impudor, que ela era pudica.” Josiane não tinha “nenhum amante; castidade muito menos”. Para ela, “parecer fácil e ser inalcançável, eis a obra-prima”. Uma “imaculada desenfreada”! Sobre os homens, “(...) arre! Um deus quando muito era digno dela, ou um monstro”. Josiane tinha desejos abjetos; era fascinada pelo disforme e pelo monstruoso. Ela diz a Gwynplaine:

⁸⁷ O preciosismo (séc. XVII) é “comumente definido como um movimento intelectual e social essencialmente feminino e aristocrático, que se formou no âmbito dos *salões*, em reação contra a grosseria, a incivilidade e a vulgaridade dos grandes senhores. Tais salões eram organizados por mulheres chamadas de “preciosas” e neles a produção literária era altamente valorizada. Aí se praticava a arte da conversação, as artes em geral, a cultura, a moda, a política e a corte. (...) Essas mulheres eram influentes na Corte e poderosas na cidade, devido a suas redes mundanas e seus sólidos laços com as esferas das finanças. (...) As ‘preciosas’ reivindicavam o casamento livremente consentido e a liberdade de se divorciar.” In: BARRETO, Junia. *Madame de Lafayette e a fundação do romance moderno francês. Cerrados*. 2011, p. 204, 205, 206

Eu sou uma deusa? Anfitrite se deu ao Cíclope. *Fluctivoma Amphitrite*. Eu sou uma fada? Urgele se entregou à Bugryx, o andróptero com oito mãos unidas. Eu sou princesa? Maria Stuart teve Rizzio. Três belas, três monstros. Eu sou maior que elas, visto que você é pior que eles. (HUGO, 2002, p. 698).

Altiva, inacessível, sem escrúpulos, mas sem manchas na sua reputação, “Josiane tinha essa plenitude de segurança que produz o orgulho ignorante, feita do desprezo de tudo”. Tinha um desdém inconsciente, involuntário e confiante. Josiane era ambiciosa e “capaz do impossível”. Mulher polida, letrada, culta, uma intelectual (conhece até a língua árabe), Josiane pretendia permanecer livre. Essa liberdade consistia em fazer suas próprias escolhas (como suas saídas noturnas às escondidas), decidir suas companhias e companheiros. Josiane queria, sobretudo ter direito a decidir sobre seu corpo e seu próprio destino.

A complexidade e a equivocidade da figura feminina de Hugo não aparecem com a mesma força nos romances gráficos. De Felipe constrói um personagem que revela a parte deusa e monstro de Josiane, mas que se prende principalmente ao erotismo e à sexualidade, reduzindo a psicologia do personagem hugoano, o que não impede que texto de Hugo continue a dialogar com o romance gráfico.

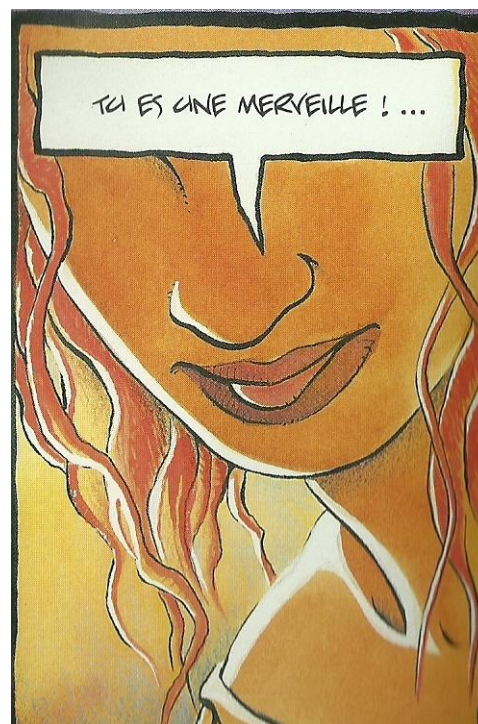
Se mulher significa pecado, como não sei qual concílio afirmou, nunca a mulher foi tão mulher como nesses tempos. Jamais, cobrindo sua fragilidade com seu charme, e sua fraqueza com sua potência, ela se fez absolver tão imperiosamente. Fazer do fruto proibido o fruto permitido, é a queda de Eva; mas fazer do fruto permitido o fruto proibido, é seu triunfo. Ela termina por aí. No século dezoito a mulher puxa o ferrolho sobre o marido. Ela se tranca no Éden com Satã. Adão fica do lado de fora. (HUGO, 2002, p. 698).



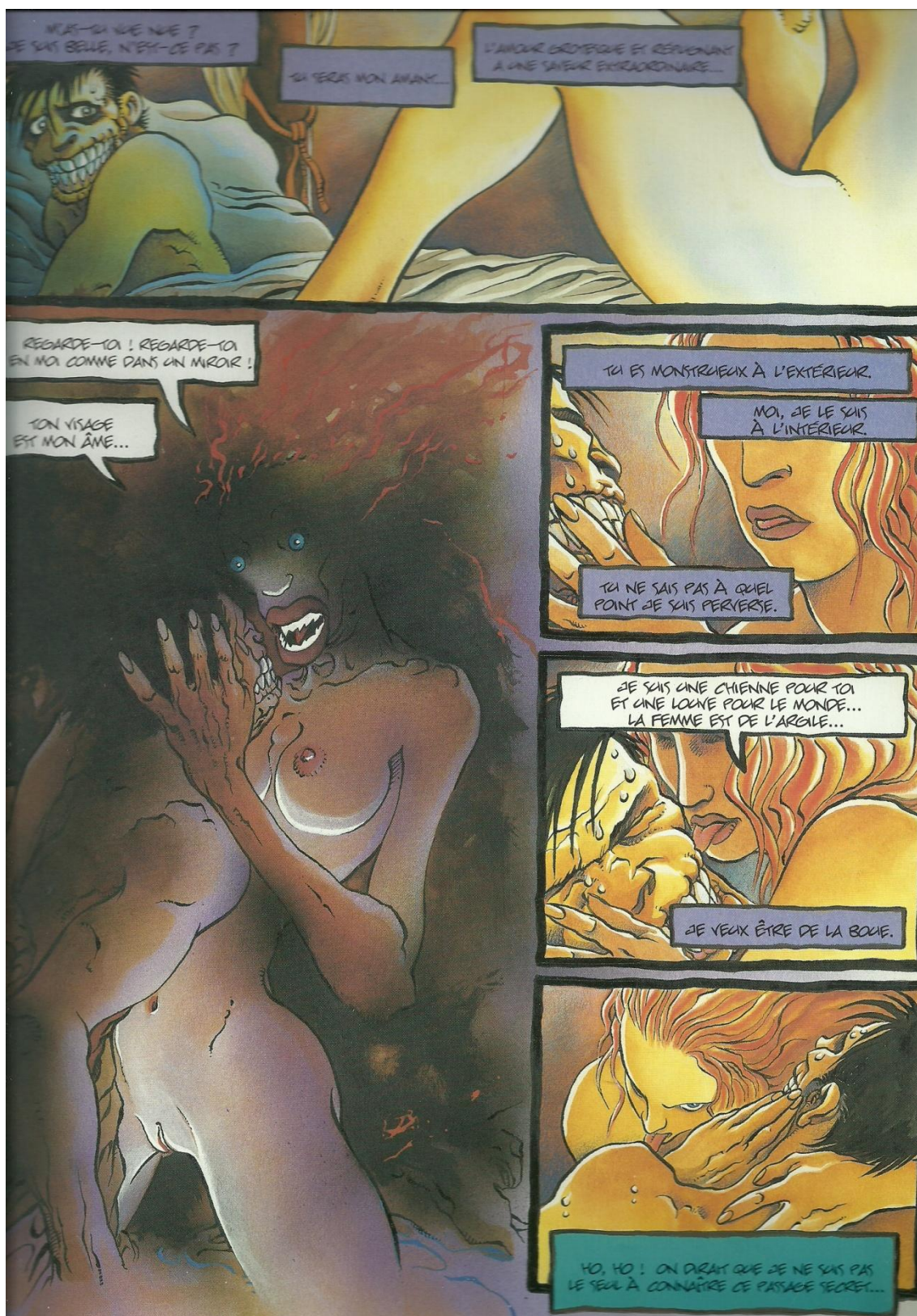
Josiana de Felipe de Felipe, 1999

De Felipe não poupa a erotização do traço para caracterizar Josiana, assim como apela para a nudez explícita de toda a sexualidade feminina nas cenas de amor com Gwynplaine, gerando, a nosso ver, uma visão maniqueísta da figura feminina. O personagem de De Felipe se reduz a sua dimensão sexual, limitando a figura feminina a um manancial de prazer, apesar de todo o desprendimento de Josiana. O personagem só aparece na narrativa desnudo e na função de seduzir Gwynplaine.

Josiana de Felipe de Felipe, 1999







Josiana de Felipo de Felipo, 1999

Dialogando com o romance de Hugo, Josiana de De Felipe (assim como a Josiane de Morvan e Delestret) perde o interesse pelo monstro assim que descobre que o mesmo lhe será imposto como marido. O casamento tem o poder de tirar-lhe todo o arrebatamento em relação ao objeto desejado; e ela procurará então outro amante.

Josiana de Felipe de Felipe, 1999



A Josiane de Morvan e Delestret, assim como Dea, é um personagem feminino mais complexo. O personagem figura em três dos quatro volumes da série. Josiane aparece ainda pequena, já exaltada pela beleza, e é prometida pelo rei a Lord David, sob a cólera da irmã Anne, desprovida de toda a graça, e o desagrado da classe política.

Josiane de Morvan e Delestret, 2007



Como no romance de Hugo, Josiane assume diferentes identidades: a mulher do povo, a duquesa que frequenta o submundo e a aristocrata inglesa, filha bastarda do rei.

Figuras: Josiane de Morvan e Delestret, 2008, 2009

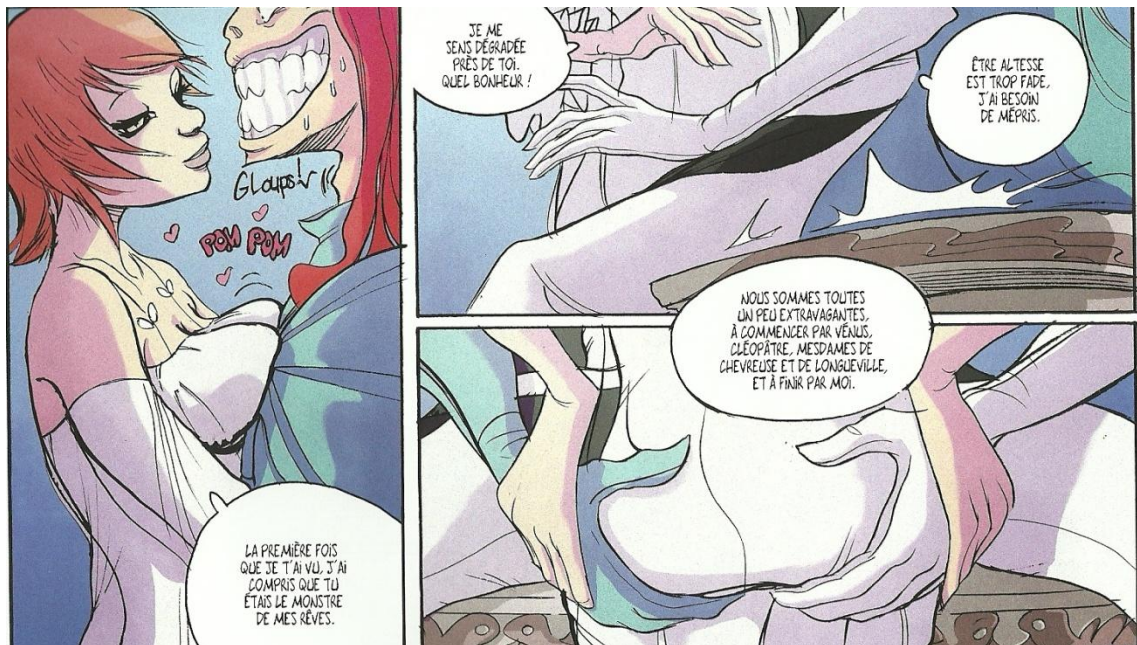


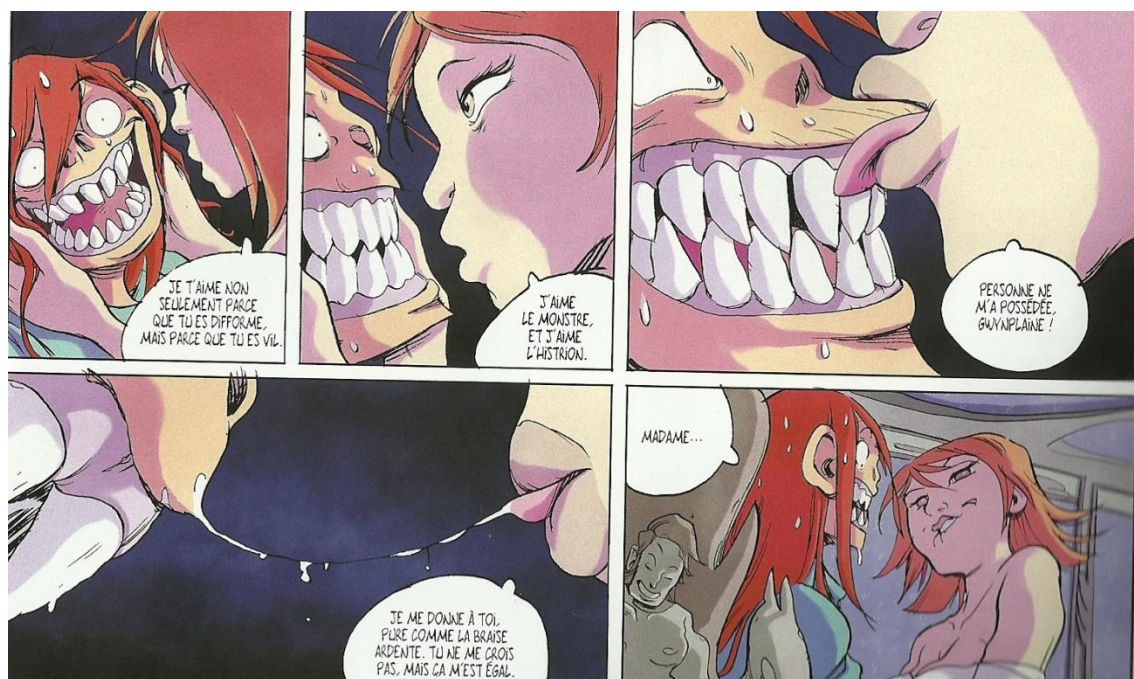


O terceiro volume da série é totalmente dedicado à tentação que Josiane representa para o monstro que, por sua vez, exerce a mesma atração sobre a bela. Na tentativa de escapar de sua nova morada na corte, Gwynplaine, assim como no romance hugoano, vislumbra Josiane, como numa pintura sublime.

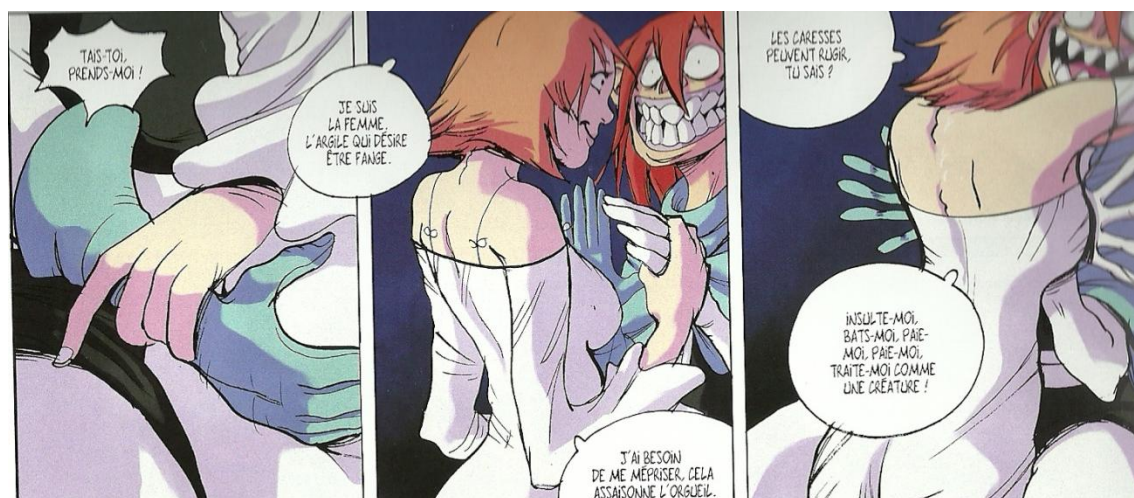


Josiane tentará seduzir o bufão com dinheiro, atrativos pessoais e sua retórica, relembando a trajetória feminina de grandes mulheres e deusas extravagantes. O discurso hugoano é por vezes recuperado no romance gráfico, mas os autores acrescentam à personalidade da bela um lado sado-masoquista, que pede a Gwynplaine que a insulte e que lhe machuque. O traço fino de Delestret não esconde a sensualidade que encarna o personagem, mas a erotização das cenas se vale principalmente da enorme e horrenda boca de Gwynplaine, metáfora do sexo feminino, motivo pelo qual, no romance, a boca do monstro causa tamanho pavor e desconforto às mulheres.





Josiane de Morvan e Delestret, 2009





O personagem de Morvan e Delestret parece resgatar a equivocidade feminina esboçada no texto hugoano, e faz os personagens Dea e Josiane se integrarem numa só figura feminina. Não só a narrativa, mas todas as contracapas dos livros da série apontam para essa complementaridade das duas figuras.

Considerações finais

Parece-nos importante assinalar aqui que Victor Hugo se tornou defensor dos direitos da mulher, principalmente a partir dos anos de exílio (1851) e, sobretudo após seu retorno à França (1871), quando tomou para si em sua vida política, a causa feminina. Em 1872, Hugo assim se pronunciou sobre as mulheres:

É doloroso dizer: na sociedade atual, existe uma escrava. A lei tem eufemismos; o que eu chamo uma escrava, ela chama uma menor; essa menor segundo a lei, essa escrava segundo a realidade, é a mulher. O homem delimitou de forma desigual os dois platôs do Código, cujo equilíbrio importa à consciência humana; o homem verteu todos os direitos de seu lado e todos os deveres do lado da mulher. Daí uma profunda inquietação. Daí a servidão da mulher. Na nossa legislação tal como ela é, a mulher não possui, ela não demanda ou defende causa na justiça, ela não vota, ela não conta, ela não é. Existem cidadãos, mas não existem cidadãs. Aí está um estado violento: é preciso que ele cesse. (...) Redobremos nossa perseverança e esforços. Nós conseguiremos, esperamos, compreender que uma sociedade é mal feita quando a criança é deixada sem luz, quando a mulher é mantida sem iniciativa, quando a servidão se esconde sob o nome de tutela, quando o fardo é tão mais pesado que o ombro que é mais fraco; e reconhecer-se-á que, mesmo do ponto de vista do nosso egoísmo, é difícil compor o bem estar do homem com o sofrimento da mulher.⁸⁸

A figura feminina no romance *O Homem que ri* de Hugo é marcada pela ambiguidade, pela equivocidade e a dualidade espírito-corpo, a qual, historicamente, é equivalente ao masculino-feminino. Ao homem, a criação, a razão, a esfera pública; à mulher, a procriação, as emoções e as paixões, a esfera privada. A essa divisão de territórios se acrescenta um julgamento de valor, visto que o corpo, em toda tradição antiga e cristã, é menosprezado em relação ao espírito; a materialidade sexual não sendo compatível com a espiritualidade. (DETREZ, 2002, p. 183-4).

O tandem Dea-Josiane, constituindo a figura da mulher à imagem da natureza, corpo e espírito, revela então uma nova visão de representação do feminino hugoano no século XIX. Mesmo se os personagens nos parecem completos por si mesmos, eles não se bastam; eles se completam e existem um em função do outro. Parte do feminino ama o monstro, outra o deseja; Josiane o corpo, Dea a alma; as duas instâncias compondo a figura da mulher na narrativa, invertendo a relação que opunha feminino e masculino. Nenhum dos personagens femininos procria ou se casa. Representam emoção e razão, se apaixonam e criam intelectualmente, transitam pela esfera privada e pública. Juntas, passam pelo

⁸⁸ Esse texto foi escrito para ser lido em 09 de junho de 1872, durante um banquete organizado pela causa “emancipação civil das mulheres” e em seguida foi publicado, no dia 11 de junho do mesmo ano, no jornal *Le Rappel*. Cf. nota 121 de M.-C. Bellosta, in HUGO, V. *Actes et Paroles III*, 2002, p. 1134.

pudor, a doçura e o acolhimento; mas também pela animalidade, a indecência, a malícia, o sexo.

A equivocidade feminina na narrativa hugoana é marcada pelo caráter metamórfico de variedade e transformação. Metamorfose e transformação configurada apenas graficamente pela Josiana de De Felipe, que encarna a bela que se transforma momentaneamente no monstro, apesar da personagem, juntamente com Dea não representarem qualquer avanço na visão maniqueísta da figura feminina, se distanciando, sobretudo do espírito erudito, libertário e audacioso encarnado pela Josiane hugoana. Ambiguidade que é também lembrada no romance gráfico de Morvan e Delestret, reafirmado também em todas as contracapas da série através das duas figuras acopladas de Dea e Josiane, constituindo a figura feminina, conforme desvelada na escritura hugoana. Mas as personagens femininas dos romances gráficos, sobretudo a Josiane de De Felipe, que se prende a uma representação por demasiado sexista da mulher, não atualizam ou avançam a discussão lançada por Hugo no século XIX em torno do desejo feminino e do lugar e das relações da mulher na sociedade, corroborando assim, através das imagens e do traço, da arte literária, mas também da força da indústria cultural, para veiculação de uma visão no mínimo equivocada da figura feminina.

REFERÊNCIAS

Bandes d'auteurs (2005). *Art press spécial*. Numéro 26. Paris: Artpress.

BARRETO, Junia (2008) *Figures de monstres dans l'œuvre théâtrale et romanesque de Victor Hugo*. Lille: ANRT.

_____. Madame de Lafayette e a fundação do romance moderno francês. *Cerrados*. Revista do Programa de Pós-Graduação em Literatura. Vol. 20, nº32 (2011). Brasília: UnB, Departamento de Teoria Literária e Literaturas, 2011, p. 199-216

BELLET, Roger (1978). *La femme au XIXe siècle*. Littérature et idéologie. Lyon: Presses Universitaires de Lyon.

DETREZ, Christine (2002). *La Construction sociale du corps*. Paris: Éditions du Seuil « Points – Essais ».

_____; SIMON, Anne (2006). *À leur corps défendant*. Les femmes à l'épreuve du nouvel ordre moral. Paris: Éditions du Seuil.

FELIPE, Fernando (de) (2000). *L'Homme qui rit*. Trad. José Ruiz-Funes Torres. Paris: Glénat.

HUGO, Victor. Actes et Paroles III (2002). *Œuvres complètes*. Politique. Paris: Robert Laffont, « Bouquins ».

_____. La Légende des Siècles (2002). *Œuvres complètes*. Poésies III. Paris: Robert Laffont.

_____. *L'Homme qui rit* (2002). *Œuvres complètes*. Roman III. Paris: Robert Laffont, « Bouquins ».

MORVAN, Jean-David ; DELESTRET, Nicolas (2007, 2008, 2009, 2011). *L'Homme qui rit*. 4 vol. Paris: Delcourt.

SPIQUEL, Agnès (1997). *La déesse cachée*. Paris: Honoré Champion.

WOLTON, Dominique (dir.) ; DACHEUX, Éric (coord.) (2009). *La Bande dessinée. Art reconnu, média méconu. Hermès 54: cognition, communication, politique*. Paris: CNRS Éditions.

LIBERAÇÃO SEXUAL: A JUVENTUDE DA CONTRACULTURA VISTA A PARTIR DA AUTOBIOGRAFIA DE ROBERT CRUMB, *MINHA VIDA*

Larissa Silva Nascimento⁸⁹

Resumo: Este artigo pretende investigar a liberação sexual, que ocorreu entre os jovens da Contracultura nos anos 1960, representada na autobiografia *Minha vida* (2005), escrita por Robert Crumb. A narrativa deste romance (bio)gráfico é estruturada a partir de fases, que vão desde 1969 até 1997, da produção deste quadrinista *underground*. A tradicional ilusão biográfica, que preza pela coerência e pela linearidade da narrativa, é subjugada nesta obra, em razão da seleção, feita por Robert Crumb, de certos fragmentos quadrinescos. Busca-se representar uma biografia descontínua e aleatória, na qual os elementos são justapostos sem uma razão explícita. A juventude transviada dos anos 1960 proclamava a contestação do *establishment* como o caminho de passagem a uma nova era social e cultural. Assim, além de expressarem sua rebeldia, por meio do sexo, do *rock and roll* e do uso de alucinógenos, confrontavam também a extrema moralidade da Igreja, a alienação midiática, especialmente a causada pela televisão, o vulgar consumismo, entre outros valores ocidentais. Portanto, o sexo, visto como um assunto tabu para os códigos convencionais da época, foi amplamente explorado e representado em *Minha vida*. A liberação sexual é representada de acordo com a personalidade de Robert Crumb, de modo que se chega a uma perspectiva subjetiva e particular sobre o tema, própria ao temperamento do autor. As fantasias sexuais do obscuro submundo desse escritor, que utilizava drogas como estimulante sexual, são neuróticas e bizarras. Em *Minha vida*, por meio de uma abordagem altamente satírica e perversa, Robert Crumb se apresenta como um personagem perturbado sexualmente que narra suas devassas obsessões, as quais não correspondem, de forma alguma, à concepção tradicional de relação sexual.

Palavras-chave: Robert Crumb. Juventude. Contracultura. Sexualidade.

Robert Crumb (1943-) é um dos quadrinistas mais influentes do século XX, considerado um dos fundadores do movimento *underground* que floresceu no cenário artístico estadunidense nos anos 1960. O evento seminal para o surgimento dos quadrinhos *underground* foi a publicação da revista *Zap comics*, número I (1968), produzida por Robert Crumb. Nessa obra, “os valores mais tradicionais e mais ciosamente defendidos

⁸⁹ Larissa Silva Nascimento é professora de Literatura Brasileira na Universidade Estadual de Goiás, *campus* de Formosa, e mestre em Literatura pela Universidade de Brasília. Em 2009, graduou-se em Letras, com habilitação em Inglês e em Português, pela UEG - Formosa. Possui formação acadêmica voltada para o estudo da representação na literatura contemporânea, privilegiando uma abordagem interdisciplinar, como é o caso do estudo de quadrinhos que fazem interagir imagem e texto. E-mail: larissa.silvanascimento@gmail.com.

pelos conservadores estavam ali impiedosamente satirizados e anarquizados” (PATATI; BRAGA, 2006, p. 100). Com a história em quadrinhos *Zap comics*, Crumb posicionou esta arte dentro do movimento juvenil contracultural, demonstrando, a partir da crítica satírica à sociedade, os anseios dessa juventude contestatória que pregava o uso de drogas, a perversidade sexual e a crítica aos códigos opressivos de sua sociedade. *Zap comics* reinventou a maneira de fazer quadrinhos nos Estados Unidos da América (EUA) e, logo, se tornou um símbolo da revolucionária Contracultura.

Outro trabalho notável de Robert Crumb para o contexto da Contracultura foi a criação da obra *Fritz the Cat*. Este é um jovem felino antropomorfizado ⁹⁰ que vive em Nova York, em meados da década de 1960, e participa do meio universitário norte-americano. As narrativas em torno dele são sobre amor livre, políticas de esquerda, uso de drogas e aventuras selvagens nas quais têm espaço obscenas práticas sexuais. Fritz é um personagem criado por Crumb quando criança e que veio a se tornar famoso com a publicação das revistas *underground Help!* e *Cavalier*, durante os anos de 1965 e 1972.

Robert Crumb é de uma família de classe média residente na Filadélfia, nos EUA. Apesar de ter experimentado uma vida doméstica tradicional, esse artista foi uma das personalidades mais neuróticas ⁹¹ e excêntricas dos anos 1960. Sua autobiografia denominada *Minha vida* (2005), que será investigada neste texto, é um romance gráfico ⁹² que relata a infância de Crumb nos subúrbios da Filadélfia, suas experiências psicodélicas no período dos anos 1960, a ascensão de sua carreira como quadrinista – por se tornar um

⁹⁰ Robert Crumb concede a seus personagens animais feições e atitudes humanas. *Fritz* foi retratado como um gato, porque tem uma personalidade livre e autônoma, que não se deixa prender às amarras de um convívio doméstico ou, de acordo com a ideologia da Contracultura, às normas burocráticas da sociedade capitalista.

⁹¹ Robert Crumb é um neurótico, pois ele se representa como sendo um ser repleto de neuroses, ou seja, de desordens mentais e de distúrbios físicos e emocionais que repercutem como experiências desagradáveis e excêntricas. Como, por exemplo, fobias, angústias e obsessões que são, especialmente, relativas à sexualidade. Isto significa que Crumb possui uma grande insegurança emocional, o que inclui sentimentos de autodepreciação e bizarras fantasias sexuais.

⁹² O termo romance gráfico é uma tradução do conceito *graphic novel*, cunhado por Will Eisner no livro *Quadrinhos e Arte Sequencial*. Por romance gráfico, classifica-se um tipo de produção de quadrinhos de alta qualidade, destinado ao público adulto, e que invoca a literatura e tem caráter biográfico e romanesco. O texto escrito por Eddie Campbell, denominado *Manifesto Graphic Novel*, assinala que os romances gráficos dão forma a um atual movimento dos quadrinhos, não sendo uma forma estática, mas, sim, aludindo a um evento contínuo de definição flexível. Segundo Campbell, os romances gráficos não possuem um caráter pró-consumista, não visam a lucros e, sim, procurariam produzir arte em um nível mais significativo.

grande ícone da Contracultura – até seu afastamento do grande público, e suas escolhas por um humor mais devasso e perturbado.

O cenário artístico dos anos 1960 possibilitou que a imaginação tomasse o poder. Ou seja, os jovens da Contracultura atacavam a perspectiva racional e consumista que guiava a ordem estabelecida pelo capitalismo. A juventude representava o *flower power* (o poder das flores), poder que surgia com o florescimento da criatividade ao se experimentar o livre pensamento e comportamento. Bob Dylan, músico e compositor que também refletiu sobre a arte subversiva da Contracultura, na música *It's All Over Now, Baby Blue* (1965) diz: “[O] pintor de mãos vazias das suas ruas está fazendo desenhos malucos nos seus lençóis”⁹³. Assim como aconteceu com os quadrinhos de Robert Crumb, o *rock and roll* também foi uma arte que expressava o descontentamento e a rebeldia juvenil, e que frisava a importância da imaginação para se liberar as potencialidades humanas até então reprimidas. Festivais, como o de Woodstock⁹⁴, eram, de fato, grandes *happenings* nos quais os jovens se reuniam para usar drogas e praticar o sexo livre, ou seja, para expressar sua contestação da cultura vigente.

A primeira grande figura provocativa do rock foi Elvis Presley, que surgiu em meados da década de 1950, com seu requebrado de quadris que enlouquecia as fãs. Depois vieram os Beatles, Bob Dylan, Janis Joplin, Rolling Stones, Led Zeppelin, entre outros. Em *Minha vida*, Crumb testemunha como os grandes shows de rock dessa época aprofundavam a percepção dos sentidos ao abrir espaço para a liberdade criativa: “Aqueles shows de rock eram mesmo ‘altas viagens’. Eles tentavam te arrebatam pelos sentidos. Às vezes você via alguma garota se debatendo no chão, completamente retardada” (CRUMB, 2005, p. 53). O arrebatamento podia até provocar uma fuga do mundo real e, por isso, a loucura. Contudo, no quadrinho seguinte, Crumb declara ainda: “sempre me entediei em *show* de rock. Ia embora me sentindo vagamente deprimido. Parte do meu problema era que nunca fui tão fã assim de rock psicodélico” (CRUMB, 2005, p. 53). É importante compreender que Robert

⁹³ No original: “*The empty-handed painter from your streets/Is drawing crazy patterns on your sheets*”. Disponível em: <<http://www.vagalume.com.br/bob-dylan/its-all-over-now-baby-blue.html>>. Acesso em: 16 set. 2012.

⁹⁴ O Festival de Woodstock foi um [festival](#) de [música](#) realizado entre os dias [15](#) e [17 de agosto](#) de [1969](#) na [fazenda](#) de 600 [acres](#) de [Max Yasgur](#), na [cidade](#) rural de [Bethel](#), no [estado](#) de [Nova York](#), [Estados Unidos](#). O festival deveria ocorrer originalmente na pequena cidade de [Woodstock](#), mas os moradores locais não aceitaram isso, o que levou o evento para a pequena Bethel, à uma hora e meia de distância.

Crumb é uma figura contraditória. Apesar de sua proclamação como um grande representante da contracultura juvenil, ele próprio se entende como um sujeito desajustado no mundo, tanto perante o capitalismo, quanto perante a comunidade contestatória dos anos 1960.

Em toda a narrativa de *Minha vida*, Crumb expressa sua dificuldade em se enquadrar em padrões e em normas, quaisquer que sejam, por isso, há, no livro, uma aguda crítica à autoridade vigente no período retratado, aspecto próprio da ordem contracultural, mas há, também, o sinalizar de uma desarmonia de Crumb com o modo de vida propagado pela ideologia dos jovens dos anos 1960. Essa situação conflitante é retratada, claramente: “Às vezes eu passava o tempo com meus amigos em uma ‘colina hippie’. Mas eu não conseguia me entregar de coração à vida hippie. Eu ficava à distância. Era inibido. ‘Travado...’” (CRUMB, 2005, p. 53). Crumb adquiriu, na infância, grandes inibições e travas comportamentais devido ao ambiente familiar autoritário e repressor no qual foi criado. Desse modo, tinha grandes problemas quanto a ser somente mais um desses cabeludos despreocupados que inundavam as ruas dos EUA naquela época. Nessa obra, Crumb é representado como um homem continuamente neurótico e introspectivo.

Assim, e de acordo com a liberdade expressiva privilegiada nos anos 1960, a narrativa construída em *Minha vida* é estruturada a partir de fases da produção de Robert Crumb, que vão desde 1969 até 1997. Essa é uma obra composta por histórias em quadrinhos, por anúncios, por autorretratos e por textos em prosa retirados da série *The Complete Crumb Comics* e do livro *The R. Crumb Coffee Table Art Book*.

A autobiografia de Crumb não se limita a uma estrutura narrativa racionalmente concebida. A tradicional ilusão biográfica, que preza pela coerência e pela linearidade da narrativa, é subjugada em razão da seleção, feita por Robert Crumb, de certos fragmentos quadrinescos de sua própria produção em função de buscar refletir uma seleção particular e pessoal de sua produção como artista, para destacar os fatos relevantes de sua biografia. Na biografia tradicional, guiada pelo pensamento racional, “a narrativa [...] propõe eventos que, apesar de não se desenrolarem todos, sempre, na sua estrita sucessão cronológica, tendem a, ou pretendem, organizar-se em sequências ordenadas e de acordo com relações inteligíveis” (BOURDIEU, 1996, p. 75).

Em narrativas testemunhais, como é o caso deste romance gráfico, a seleção dos eventos narrados é parte integrante do processo de construção literária. É impossível narrar tudo pelo mesmo motivo que é impossível lembrar-se de tudo (cf. RICOEUR, 2007, p. 455). Desse modo, a autobiografia de Crumb não configura “um ponto fixo em um mundo em movimento” (BOURDIEU, 1996, p. 77), pelo contrário, expõe a mobilidade e a liberdade representativa ao ressaltar as múltiplas possibilidades expressivas para cada evento narrado.

No trecho de *Minha vida* intitulado “As várias faces de R. Crumb”, o autor procura demonstrar sua complexa e contraditória personalidade, que é plural e fluída e que muda, a cada momento, dependendo de seu humor, como se observa na Figura 1, que será exposta adiante. Os quatro quadrinhos que a compõem fazem parte de uma sequência que tem, no total, outras dezessete possíveis personalidades para Robert Crumb. Segundo Will Eisner, “nas histórias em quadrinhos imagina-se pelo leitor” (EISNER, 1999, p. 122). Ou seja, empregam-se imagens para expressar aquilo que o leitor já imaginaria apenas por meio das palavras que estimulam a mente a construir as situações descritas no livro. Por isso, Crumb descreve verbalmente uma de suas identidades possíveis: “neurótico incurável, oprimido pela culpa e bebê chorão” (CRUMB, 2005, p. 26). E, logo em seguida, ele próprio se coloca na posição de quatro, com uma mulher montada em suas costas. Isto quer expressar tanto sua autodepreciação como a alta carga de culpa que a sociedade opressora o fez sentir por expor suas obsessões neuróticas.

No segundo quadrinho da Figura 1, Crumb seria um dos jovens cabeludos da Contracultura, usuário de maconha e de ideologia pacifista, que viajou para Aspen, cidade estadunidense do estado do Colorado, para viver tranquilamente, pregando a paz e o amor. Na terceira imagem, há um homem corrompido que não se enquadra nos padrões de higiene e de sobriedade que a ordem vigente impõe, e que só se interessa por suas perversões morais e sexuais, como se percebe pelo nome da revista que está em cima de sua cama – “Mulherada à solta” – e pelo desenho de seios desnudos estampado na capa desta. Finalmente, no último quadrinho, Crumb seria um indivíduo que se esquia de definições e, portanto, seria evasivo e vago, como é notado por seu perfil construído com riscos e com

listras horizontais vazadas que procuram demonstrar uma imprecisão de caráter. Visto como um personagem, Crumb problematiza sua própria definição de personalidade.

Figura 1 – A fragmentada e múltipla personalidade de Robert Crumb



In: CRUMB, Robert. **Minha vida**. São Paulo: Conrad, 2005. p. 26.

De acordo com a ideologia contestatória da Contracultura, busca-se criar uma biografia descontínua e aleatória, na qual os elementos são justapostos sem uma lógica explícita, bem como as lembranças surgem de modo imprevisto e fora de propósito, o que contraria a ideia de coerência e de exatidão representativa. Há uma flexibilidade narrativa, visto que as lembranças surgem em estilhaços, pois “a memória é um cabedal infinito do qual só registramos um fragmento” (BOSI, 1994, p. 39). O próprio quadrinista declara, em um trecho no qual tenta se lembrar de suas memórias mais remotas, de quando tinha três ou quatro anos: “... raramente tenho ideias coerentes...” (CRUMB, 2005, p. 117). Assim,

Crumb não reafirma a ilusão biográfica de estabilidade e de coesão narrativa, muito pelo contrário: demonstra ter uma personalidade móvel e, por isso, imprecisa.

Vale mencionar que a primeira narrativa apresentada na HQ *Minha vida* se chama “R. Crumb apresenta R. Crumb”. Nela, Crumb começa a expressar sua dificuldade em falar sobre si mesmo. Esse romancista gráfico se representa como se não tivesse nada a dizer e, por isso, conta fatos de seu cotidiano, como o concerto de uma privada, e acaba a história cantando uma música. Ele a termina falando: “Bem... Acho que era isso, então...” (CRUMB, 2005, p. 9). Portanto, pode-se dizer que Crumb problematiza o processo de autorrepresentação, já que coloca em questão dúvidas como: O que e de que modo falar sobre mim mesmo?

O termo “contracultura” foi inventado pela imprensa norte-americana nos anos 1960 para designar um conjunto de manifestações culturais florescentes que tinham o objetivo de se opor, de diferentes maneiras, à cultura e à autoridade vigente ou oficial das principais instituições da sociedade ocidental. A sobrevivência da jovem Contracultura só parecia possível por meio da negação e da morte da cultura convencional definida pelo sistema ⁹⁵, a cultura dos pais daqueles que lideravam o movimento. Fazia parte da Contracultura o movimento hippie, o *rock and roll*, a luta contra o machismo e pela ascensão do poder feminista, a luta pelos direitos humanos, especificamente, de negros e homossexuais, as manifestações nas universidades, sendo que a mais importante foi a de maio de 1968, em Paris, as viagens de mochila, o uso de drogas, o orientalismo, a recusa ao consumismo e a oposição a guerras – em uma época em que acontecia a Guerra Fria e a Guerra do Vietnã.

O espírito do momento de desdobramento da Contracultura era propício para a criação de uma realidade alternativa, situada nos interstícios daquele mundo que fora desacreditado pelos jovens. O *underground* é esse mundo subterrâneo, marginal e subversivo no qual é possível fazer aquilo que não é permitido na sociedade burocratizada

⁹⁵ A palavra sistema é a tradução da expressão *establishment*, que se refere às [ordens ideológica](#), [econômica](#), cultural e [política](#) que constitui uma [sociedade](#) ou um [Estado](#). Designa um grupo elitista hegemônico e opressivo que exerce forte controle sobre o conjunto da [sociedade](#), funcionando como a base dos poderes estabelecidos. São os sistemas de poder que envolvem os indivíduos e que fazem com que cada um assuma o papel burocrático necessário para que a sociedade capitalista funcione. Por exemplo, a lei da oferta e da procura.

do sistema. Nesse mundo, a perversidade moral e sexual não só é permitida, como é proclamada como um hábito característico dos seguidores da Contracultura. O público juvenil estava cedendo a um apelo mais radical, capaz de refletir seus ideais, e “o agudo Crumb havia pescado no ar o espírito dos acontecimentos a sua volta e o trouxera a seu crivo mordaz e hilariante” (PATATI; BRAGA, 2006, p. 102).

Durante os anos 1960, a juventude vinda da classe média urbana, da qual fez parte Robert Crumb, criticava e contestava o sistema. A cultura ocidental era renegada por seu apego ao racionalismo e ao capitalismo. Nas palavras de Crumb, em *Minha vida*, “... naquela época queríamos derrubar toda a ‘lei e a ordem’. Odiávamos todos os símbolos de autoridade. Qualquer coisa associada a nossos pais e a seus valores era veneno, e nós expressávamos isso!” (CRUMB, 2005, p. 54). Assim, esses pais estavam muito preocupados com o projeto de ascensão social e econômica que ocupava suas vidas, e viam a atitude de contestação dos seus filhos como absurda e despropositada.

Surgia, então, a juventude transviada que tinha como lema “é proibido proibir” (RIDENTI, 2000, p. 157). Os jovens da Contracultura, assim como Crumb, tinham acesso à cultura vigente por meio do sistema de ensino e de sua inserção no mercado de trabalho, assim, eles passaram a atacar os códigos convencionais da sociedade de dentro para fora. Eram indivíduos que seriam, facilmente, engolidos pela autoridade opressiva tradicional, representada por seus pais, por isso, desejavam cair fora dessa realidade, como diziam, *drop out*. Não era essa uma juventude propriamente marginal, mas, sim, uma juventude que se marginalizou ao produzir um novo modo de interpretar o mundo com apoio no uso de drogas alucinógenas que ajudavam a ampliar as percepções sensoriais do corpo humano.

Os jovens da Contracultura, motivados pelo anseio de apreender a realidade por meio de experiências sensoriais e subjetivas, buscavam explorar a sexualidade e o uso de drogas. As drogas eram utilizadas como estimulantes sexuais, pois ajudariam os indivíduos a se desprenderem de suas amarras conservadoras e inibidoras. A combinação de drogas com o sexo dava forma a uma maneira de ampliar e de alargar a consciência e a sensibilidade humanas, limitadas pelo tradicional *status quo*. O destaque atribuído a esses dois elementos ajudava a assinalar a preponderância que as fantasias deveriam ter ao invés da razão, a preferência pelo poder da imaginação. Segundo Jerry Rubin, famoso ativista

social nos anos 1960, “nossos sorrisos [muitos deles provocados pelo uso de alucinógenos] são nossas bandeiras políticas e nossa nudez é nosso cartaz” (GOFFMAN; JOY, 2007, p. 294).

A Figura 2, exposta a seguir, mostra uma sátira contestatória ao sistema. Robert Crumb vai até a “Escola Nacional da Vida Dura” buscar treinamento profissional e educacional. Embaixo da placa com o nome da escola, notam-se dois círculos, dentro dos quais há duas suásticas nazistas desenhadas, sendo que, no meio destes símbolos, existe um cifrão. A suástica traz a ideia de que a escola em questão é estruturada de modo rígido e autoritário, sem liberdade de pensamento, e o cifrão é para dizer que essa instituição visa, acima de tudo, obter lucros com seus serviços escolares. Assim, seus alunos devem vencer pelo estudo, pelo trabalho, pela dedicação, pela disciplina, para empreender e fazer fortuna. Crumb, utilizando a ironia, se coloca, nessa passagem da narrativa, como um obediente discípulo, afirmando, de modo “ingênuo”: “Jesus me ama, isso eu sei porque é o que a Bíblia ensina...” (CRUMB, 2005, p. 11).

Figura 2 – A opressão infligida pelos “professores” da Escola Nacional da Vida Dura



In: CRUMB, Robert. **Minha vida**. São Paulo: Conrad, 2005. p. 11.

Contudo, chegando nessa escola, que representa o sistema a partir de seus elementos autoritários, Crumb acaba oprimido ao ser espancado e pisoteado por mestres despóticos, cada um deles representando uma instituição da sociedade burocrática ocidental. A freira simboliza a Igreja; o jurista representa a advocacia, a justiça e suas leis – ele segura o livro dos Códigos Penais, como se vê na imagem acima. O policial personifica a vigilância da sociedade capitalista e fiscaliza o cumprimento das regras e dos limites estabelecidos. E, por último, o xerife, típico funcionário estadunidense, que preza pela manutenção da lei e da ordem. Estes mestres vão ensinar ao novo aluno o como a vida é dura e quais as virtudes essenciais para se ser considerado um cidadão, isto sob as rédeas e a fiscalização do Estado. O jurista diz que Crumb deve aprender a ter: “... integridade, humildade, obediência, [...] dever, honra, trabalho duro, cautela e força de caráter...” (CRUMB, 2005, p. 11-12). Depois da surra, Crumb estará pronto para a formatura. Sua

castração se dará no momento da entrega de seu diploma ou do recebimento da benção cristã, como insinua a Figura 3, exposta a seguir.

Figura 3 – A contestação de instituições autoritárias



In: CRUMB, Robert. **Minha vida**. São Paulo: Conrad, 2005. p. 12.

O sistema opressor da sociedade de consumo, que direciona os desejos dos indivíduos para o consumismo exacerbado, reprime o sexo. Assim, o pênis seria o elemento simbólico mais adequado a ser adotado para se combater a autoridade vigente, como se observa na Figura 3. Robert Crumb se rebela, degola a freira que iria executar sua castração e privá-lo dos prazeres sexuais que ajudaram a expandir as mentes dos jovens da Contracultura. Nota-se que seria a freira a executar a castração, pois ela desempenha o papel daquele que inibe fantasias e elucubrações sexuais. Portanto, Crumb a degola para evidenciar que não está dominado pela opressão do sistema, mas, sim, que é capaz de perturbar suas normas e limites ao extravasar suas devassas obsessões sexuais e praticar o sexo livre. Crumb não se torna um “soldado de Cristo”, como a freira pretendia. Ao invés disso, ele insulta, de modo extremo, usando palavrões e termos obscenos, as autoridades ali

presentes, seus professores, e, ainda por cima, afirma que toda aquela situação lhe deixara excitado. No final dessa narrativa, Crumb é retratado entrando para a Escola Nacional da Teta Dura.

A década de 1960 também foi marcada por uma prosperidade econômica da sociedade ocidental aparentemente estável. Mas havia um “mal-estar na prosperidade” (JUDT, 2008). Isto é, apesar de os jovens viverem em um período no qual havia confortáveis ofertas de emprego, melhoria na educação e crescimento econômico notável, eles ainda eram perturbados pela opressão e pela rigidez da ordem convencional. O próprio Crumb, criado em uma típica família de classe média estadunidense, teve um pai que foi um tremendo tirano. No documentário intitulado *Crumb* (1998), que retrata suas histórias de vida, Crumb relata o autoritarismo que esteve presente em seu ambiente doméstico. Aos cinco anos, ele foi espancado pelo pai, de modo brutal e agressivo, chegando a ter a clavícula fraturada. Sua mãe foi uma dona de casa que viveu orientada pela já alienadora televisão e que acabou se viciando em anfetaminas, as quais usava para emagrecer. Todo esse ambiente familiar conturbado e repressor teve um efeito devastador sobre Crumb, produzindo nele neuroses e distúrbios comportamentais.

A despeito de ocorrências violentas e do alheamento provocado pela droga, a família do quadrinista foi, de fato, definida por um sistema que prezava a coerção moral e sexual de seus filhos, configurando-se como um núcleo em que cada um desempenhava o papel de que o Estado lhes incumbia. Iam todos à igreja aos domingos, por exemplo. Em *Minha vida*, há relatos sobre a infância de Crumb, como pode ser visto nas Figuras 4 e 5, adiante. Crumb chegou a expressar sua opinião sobre seus familiares: “eram pessoas corretas, zelosas, trabalhadoras, obedientes... Faziam sacrifícios pessoais para que os filhos pudessem ganhar bons presentes de aniversário ou de Natal...” (CRUMB, 2005, p. 36).

Como se perceberá a partir da Figura 4, a Igreja, durante toda a infância e a pré-adolescência de Crumb, que possuía uma família católica praticante, modulou seu comportamento, procurando reprimir sua sexualidade. Os rituais cristãos, impostos pelas freiras de modo rígido, amedrontavam pré-adolescentes, como Crumb mesmo declara na imagem em questão. No primeiro quadrinho da Figura 4, observa-se o terror pelo qual passavam ao tentar responder às perguntas das freiras: eles suavam e gaguejavam diante da

intimidação imposta pela autoridade religiosa. Crumb enfatiza o “treinamento”, ou melhor, o adestramento proporcionado pelos dogmas religiosos. A Igreja é um dos canais através dos quais a sociedade ocidental controla e vigia os hábitos dos cidadãos. Como se observa por meio da consideração do segundo quadrinho da Figura 4, as desobediências dos estudantes eram severamente punidas, até mesmo com castigos físicos, como representado na imagem em que a freira bate na cabeça de Crumb com uma cruz. Também eram estabelecidas punições por meio de orações e rezas.

Figura 4 – A autoritária Igreja



In: CRUMB, Robert. *Minha vida*. São Paulo: Conrad, 2005. p. 38.

No último quadrinho da Figura 4, Crumb declara que a oposição ativa e direta aos dogmas cristãos, como configurado na resposta que ele tentou passar para seu colega, um outro “discípulo”, tornaria a vivência nas aulas de catequese insuportável. Por isso, o melhor modo para se demonstrar autonomia de pensamento era fingir obedecer cegamente à autoridade religiosa, mas, sempre que possível, satirizar, discretamente, os ritos cristãos.

Haveria uma resistência passiva na ironia e no sarcasmo que ofereceriam as ferramentas adequadas para uma contestação indireta.

Ainda nesse quadrinho, Crumb representa-se, aparentemente, como um bom servo de Deus no sagrado momento de recebimento da hóstia, porém, as santas palavras do padre “*auditum aeternum*”, ditas em latim, são completadas pela expressão “papo furado”, para que se possa satirizar os símbolos e as cerimônias cristãs: indica-se, assim, que as freiras e os padres são grandes hipócritas, pois pregam a bondade, a solidariedade e o amor ao próximo, mas, ao contrário de dar forma a estes sentimentos, castigam, humilham e reprimem os adolescentes e os jovens. Seus atos não correspondem às suas palavras. Nota-se ainda que o aspecto gráfico da Figura 4 é, predominantemente, amarelo, o que traz uma áurea de santidade e de espiritualidade para o ambiente. A mística atmosfera que se cria contrasta com as pesadas vestes, os hábitos das freiras, e com a rígida disciplina católica.

A televisão, a Igreja e o consumismo eram os temas mais confrontados pelos jovens da Contracultura. Tudo isso era visto não apenas como ferramentas de controle do Estado, mas também como agentes do empobrecimento das percepções e das experiências humanas. Na década de 1960, as propagandas já chegavam às casas das famílias por meio da TV. Aumentou-se o consumo de produtos, o capitalismo funcionava a todo vapor. Viviam-se uma maior prosperidade social e econômica depois das duas extenuantes grandes guerras mundiais. A cultura de massa florescia e a televisão se consolidava como o principal meio de comunicação, como se vê na Figura 5, a seguir. Essa sequência de quadrinhos retrata a “modernização” da família Crumb ao adquirir uma TV quando esta se tornou acessível às massas. Além da televisão, a família Crumb também comprou uma casa em “estilo colonial”, na moda na época, imóvel que tinha uma bela garagem e amplas janelas.

Figura 5 – “Tela burra”: a alienação dos meios de comunicação em massa



In: CRUMB, Robert. **Minha vida**. São Paulo: Conrad, 2005. p. 37.

De acordo com a Figura 5, Crumb rotula a televisão, de modo pejorativo, como “tela burra”, o que já demonstra sua crítica a esse meio de comunicação influenciador. Ele declara que a televisão obtém sucesso ao tentar impor um tipo de cultura, pois se utiliza da popularidade da imagem e das “musiquinhas de comerciais”, que ficam gravadas na memória de modo persistente, para alienar a população. Um dos lemas da Contracultura expressa bem o ataque feito às mídias e à cultura de massa: “Você está sendo intoxicado: rádio, televisão, jornal, mentira” (RIDENTI, 2000, p. 157). De fato, percebe-se, através da imagem destacada acima, que Crumb acaba por representar uma ainda típica imagem da sociedade ocidental moderna: uma família sentada no sofá, de frente para a televisão, como que hipnotizada pelas informações e pelas imagens que invadem sua casa. Fixidez

O último quadrinho da Figura 5 assinala, inclusive, o exacerbado consumismo característico dos anos 1960. Crumb diz que ainda se lembra de várias propagandas

televisivas que pretendiam vender a cerveja Reingold, o carro Chevrolet, o detergente Ajax e o xampu Halo-Halo, entre outros produtos, à população. No momento da lembrança desses comerciais é como se Crumb entrasse em transe, o que se percebe pela rigidez de seus olhos, que se tornam manipuláveis – nesse instante, a fisionomia de seu personagem apresenta algo de robótico. Além disso, cabe enfatizar que as propagandas alienam Crumb a tal ponto que ele perde seu senso crítico e libertário e, assim, acaba se tornando um fantoche mecanizado das grandes indústrias que só pensam em obter lucros.

Outros grandes lemas da Contracultura que expressam uma condenação radical ao capitalismo e à burocracia que o envolve são: “A mercadoria, nós a queimaremos!” e “A humanidade nunca será feliz até o último capitalista ser enforcado nas tripas do último burocrata.” (RIDENTI, 2000, p. 157). O elemento gráfico multicolorido da Figura 5 demonstra a emergência da televisão em cores que se popularizou nos anos 1960. Foi nesse momento que a indústria tecnológica estadunidense conseguiu fabricar a baixo custo e em grande quantidade as televisões em cores. A estabelecida família Crumb não podia deixar de ter uma.

No auge da Contracultura, em 1968, “o mundo já seria uma *aldeia global*, na expressão celebre da época, do sociólogo canadense Marshall McLuhan, que anunciava o fim da era da imprensa escrita e sua substituição pela era da comunicação audiovisual imediata em todo mundo” (RIDENTI, 2000, p. 155-156). A cultura de massa se internacionalizava guiada pelo florescimento de uma cultura cada vez mais visual e, por isso, transnacional, representada pela televisão, pelo cinema e pela fotografia. Os bens de consumo se popularizavam por meio da comunicação imagética, portanto, nessa época, as histórias em quadrinhos constituíam uma forma de arte que conseguia satisfazer as necessidades visuais do público leitor. Assim, *Minha vida bem como Fritz The Cat* e a revista *Zap Comics* são obras que ressaltam a emergência da imagem como uma mídia de valor relevante e enfatizam seu inexorável diálogo com a escrita.

O consumismo é sedento por inovações, assim as alternativas propostas pela Contracultura foram, rapidamente, absorvidas pelo capitalismo, apesar dessa juventude se opor frontalmente à futilidade e aos excessos do consumismo. Janis Joplin, célebre cantora texana, também entoou os protestos da Contracultura com a música “Mercedes Benz”, que

ironiza o exacerbado consumismo estadunidense: “Oh Deus, você não quer comprar uma Mercedes Benz para mim? Todos meus amigos dirigem Porsches, eu preciso estar à altura”⁹⁶. Janis entendia que o consumismo era um dos mecanismos preconizados para manter a população presa à ordem social capitalista. Assim, para se tornar um cidadão estadunidense, seria preciso ajudar a fazer girar o mercado de capital.

Robert Crumb demonstra, ao falar sobre o sucesso de *Fritz the Cat*, um sentimento amargo por ter entrado no mercado de massa norte-americano:

O sucesso do Fritz foi rápido e intenso, e empresários patifes e desleais queriam lucrar com o personagem. Era um jogo novo pra mim, meio assustador. Tinha um grupo de sujeitos que pagou minha viagem para Nova York e queria fechar um contrato de exclusividade por 5 anos. Usavam capotes de couro e ficaram bem irritados quando **ri deles**. Eu era ingênuo, mas felizmente não era burro o suficiente pra assinar algo assim. Esses empresários **mais velhos** tinham pressa em tentar faturar com o ‘fenômeno hippie’. Estavam mobilizados, procurando ângulos, possibilidades de fazer dinheiro (CRUMB, 2005, p. 71, grifo nosso).

Nota-se o tom sarcástico e debochado de Crumb ao falar sobre a geração anterior a sua. Há nele um repúdio à gerontocracia⁹⁷ e ao capitalismo. Ele confrontou o consumismo com isso. Além disso, como se nota no trecho citado, Crumb acreditava que tudo o que os “mais velhos” faziam eram manobras para aumentar seus lucros e prosperar. Por isso, “não se pode[ria] confiar em ninguém com mais de trinta anos” (TALESE, 2002, p. 118).

Os jovens afirmavam suas individualidades e subjetividades ao rejeitar a burocratização da vida social que mecanizava seus pais. A experiência da guerra é um dos fatores que distanciava os filhos de seus pais. O pai de Crumb, por exemplo, era um másculo veterano da Segunda Guerra Mundial. Venerava o esquadrão da Marinha, da qual fez parte durante 20 anos, idolatrava as normas militares e seus hinos. Já Crumb era um adolescente tímido, frágil e com baixa autoestima. A Figura 6, que vem logo abaixo, expressa bem a divergência existente entre a posição ideológica dos pais e a posição

⁹⁶ No original: “Oh Lord, won't you buy me a Mercedes Benz? My friends all drive Porsches, I must make amends”. Disponível em: <<http://www.vagalume.com.br/janis-joplin/mercedes-benz.html>>. Acesso em: 16 set. 2012.

⁹⁷ Gerontocracia seria o governo dos mais velhos. A gerontocracia é uma forma de poder [oligárquico](#) em que uma [organização](#) é governada por líderes que são significativamente mais velhos do que a maior parte da população adulta.

ideológica dos filhos nos anos 1960, desacordo que acabou configurando outra polarização: jovens *versus* adultos.

Figura 6 – Divergência de ideologia entre pais e filhos



In: CRUMB, Robert. **Minha vida**. São Paulo: Conrad, 2005. p. 54.

Havia uma falta de sintonia entre as gerações, pois, “à medida que um número crescente de alunos passava pelos sistemas de Ensino Médio, formava-se um hiato entre o mundo desses estudantes e o conhecido por seus pais” (JUDT, 2008, p. 397). Como se pode observar, por meio da consideração da Figura 6, a juventude da Contracultura utilizava seus corpos como um mecanismo para expressar sua contestação ao sistema, como uma forma de confrontar e de escapar dos padrões de comportamento da burguesia convencional que era composta também por seus pais. Por isso, Crumb coloca em cena dois quadros, “pai e mãe” e “nós”, que expressam claramente a diferença entre o vestuário e a atitude dos pais em contraste com a dos filhos.

Examinando-se a figura em questão, nota-se que o pai tem corte curto de cabelo por ser ex-militar, emprego convencional, sapatos engraxados, usa gravata e óculos e possui postura ereta, ou seja, personifica um rígido e sistemático capitalista, é modelo de cidadão e de consumidor. Enquanto seu filho é contrário às guerras, tem cabelo longo e usa barba, não se importa com ganhar dinheiro, usa sapatos velhos, camisas abertas e tem postura curvada, isto é, assume a postura de um jovem despreocupado que perturbava os

autoritários padrões ditados pelo sistema. O padrão se repete em relação às mulheres: a mãe usa penteado feito no salão enquanto sua filha prefere usar os cabelos de modo mais casual; a mãe usa sutiã e cinta, mas a filha não, pelo contrário: veste roupas largas e nem sequer usa calcinha; a mãe depila as pernas e calça sapatos com salto, já a filha mantém pelos nas pernas e usa sandálias abertas ou saía com os pés descalços.

Entretanto, é necessário reafirmar que Robert Crumb não se ajustava, totalmente, à ideologia contracultural. Além de não se divertir em *shows* de rock, ele também não se enquadrava nas modas dos jovens rebeldes. No já citado documentário intitulado *Crumb*, o quadrinista *underground* confessa que Janis Joplin havia lhe perguntado por que ele não deixava o cabelo crescer, por que não usava uma camisa de cetim da moda, jaqueta de veludo e sapato plataforma, em suma, por que não se adequava ao estilo da Contracultura. Crumb declarou que não conseguiria se vestir daquele modo, por isso, continuava usando seu típico terninho de tons neutros, que variava na cor e na estampa, com calça social, camisa de manga longa com botões e, às vezes, paletó e gravata, cinto e sapato social. Foi com trajes como esses que Crumb se representou na maior parte dos quadrinhos que compõem a obra *Minha vida*. Assim, ao usar um formal e neutro terno, busca expressar sua evasiva personalidade, difícil de definir, múltipla e insubmissa a ordens ou padrões. É preciso assinalar que Crumb foi um desajustado dentre os já desajustados jovens da Contracultura, pois subverte o que já subversivo. Crumb não se enquadra na moda e em alguns aspectos do estilo de vida dos jovens da contracultura, portanto, ele acaba, por sua vez, pervertendo aquilo que já seria uma tentativa de subversão. Assim, ele se torna um contestador dos padrões da contestação juvenil.

Na Figura 6, está demonstrando que os jovens haviam entendido que seus corpos não deviam mais ser estorvados por roupas inúteis e apertadas. Os corpos da juventude dos anos 1960 não ficam limitados aos poucos movimentos que o terno e a gravata ou o sutiã e o salto permitem, mas sim devem estar livres, em calças e camisas largas, em vestidos soltos e abertos, em roupas mais confortáveis e leves. Aliás, essa foi a época em que mulheres queimaram sutiãs como um modo de se libertar da opressão que a sociedade capitalista impunha ao gênero feminino. Assim, “novas filosofias” puderam ser concebidas “com quase a mesma frequência que minissaias. Os sistemas de crenças e as mentes das

peças foram expandidas, algumas vezes bem além do ponto de ruptura” (GOFFMAN; JOY, 2007, p. 272). E o sexo é uma das mais importantes ferramentas de expressão corporal, nele todos os sentidos são direcionados para o prazer sexual.

Michel Foucault, no livro *História da Sexualidade 1: vontade de saber*, afirma que a sexualidade dos indivíduos aflorou devido a uma mudança de perspectiva do poder, uma vez que agora o poder privilegia a administração da vida, e não mais o direito de “causar a morte”, o que era comum na Antiguidade, tempo em que o poder era simbolizado pelo gládio. “Agora é sobre a vida e ao longo de todo o seu desenrolar que o poder estabelece seus pontos de fixação” (FOUCAULT, 1988, p. 151). Por isso, os jovens da Contracultura exaltavam a vida: eles buscavam experimentar as diversas maneiras de se perceber e de se viver a sexualidade. A sociedade atual tem como poder político a tarefa de gerir, garantir e desenvolver a vida. Na contemporaneidade, investiu-se na vida ao se analisar os desempenhos dos corpos, e uma das grandes performances do corpo é realizada no ato sexual. Assim, o sexo recebeu papel de protagonista nessa ordem corporal. Surgia, portanto, assim a ideia de um “bio-poder”, o poder expresso pelo corpo, algo que é demonstrado na Figura 6 e que pode ser visto por toda a onda de contestação dos anos 1960.

É importante dizer que o movimento da Contracultura foi proporcionado pela emergência da classe jovem na sociedade norte-americana, pois com o fim da Segunda Guerra Mundial, em 1945, e o retorno dos pais para suas famílias, percebe-se o aumento da natalidade. Houve, então, o *baby boom*, o que, 15 anos depois, desencadeou a ascensão da juventude ao poder. Em 1960, houve uma evidente explosão demográfica. Os adolescentes e os jovens estavam agora mais efetivamente inseridos nos colégios de Ensino Médio e nas universidades. Por isso, experimentaram um adiamento da rotina de trabalho, passando a contar com mais tempo para se envolverem no meio universitário que era fomentador de novas ideias e do espírito. Já em meados da década de 1940, foi lançada a revista *Seventeen*, que estabelecia a moda, a música, o estilo, os filmes e as ideias que representariam, particularmente, a juventude.

Em janeiro de 1945, a revista *New York Times Magazine* publicou “A carta de Direitos do Teenage”. Este documento consistia nos direitos que eram reservados,

exclusivamente, para aquele grupo social: “II – O direito de se ‘manifestar’ a respeito da sua própria vida; III – O direito de cometer erros e [de] descobrir por si mesmo; IV – O direito de ter regras explicadas, não impostas” (SAVAGE, 2009, p. 487). Esta carta possibilitou a criação de uma juventude com autonomia de pensamento e com consciência crítica, aspectos presentes nos jovens dos anos 1960. Em meados da década de 1940, “os *teenagers* não eram nem adolescentes, nem delinquentes juvenis. O consumismo oferecia o contrapeso para o tumulto e a rebelião: foi o jeito americano de desviar sem causar danos [à ordem social] a energia destruidora dos jovens” (SAVAGE, 2009, p. 484).

Os EUA foram o país que liderou a inclusão juvenil, sendo que a divulgação dos valores estadunidenses, no pós-guerra, teve como porta-vozes os jovens, que foram incluídos por causa de seu poder de consumo. Os jovens também atendiam à necessidade de esquecer o passado de genocídios e guerras, de viver o agora e de olhar para o futuro. Contudo, 15 anos depois da ascensão do poder juvenil, o consumismo já não mais satisfazia o instinto rebelde e libertário dos jovens. Na década de 1960, passou a ser preciso abalar, se não destruir as estruturas da sociedade ocidental.

A juventude se rebelava contra a sociedade de consumo e contra seus aspectos opressores e autoritários que lhes foram impostos nos anos 1940. Neste processo, ela se consagrou como uma classe social autônoma que possuía características próprias. Nos anos 1960, o sexo foi utilizado, por esses indivíduos, como uma maneira de expressar seu descontentamento com os códigos tradicionais. Os jovens da Contracultura exprimiam seus lados obscenos e lascivos e faziam surgir uma permissividade sexual ao pregarem a necessidade de se fazer sexo com parceiros diferentes, em lugares diferentes, influenciados por variadas drogas, buscando, portanto, ampliar as possibilidades sensoriais que o sexo pode proporcionar ao ser humano. Os jovens libertavam-se dos hábitos culturais do sistema e, conseqüentemente, moldavam uma libertação sexual que veio antes da onda de AIDS nos EUA, esta dos anos 1970 e 1980.

A sexualidade desses jovens era estimulada por uma vasta trilha sonora, como é o caso do ritmo devasso da banda inglesa Led Zeppelin. Seu vocalista, Robert Plant, com seus vinte anos de idade, em 1968, quando a banda se popularizou, exalava feromônios sexuais e encenava movimentos eróticos com o suporte do microfone quando no palco. Ele

exaltava o sexo ao introduzir gemidos tipicamente sexuais em suas músicas, como se nota pela letra de *Whole lotta Love*: “Bem lá no fundo, mulher, você precisa de amor. Mexa-se para mim, garota, Eu quero ser o seu amante. Hey, oh, hey, oh, Oh, oh, oh, Mantenha-se relaxada, baby”⁹⁸.

Notava-se paralelamente à Contracultura, os movimentos *Gay power* e *Women's lib*, que representavam a liberação sexual de grupos marginalizados que eram inibidos pela autoridade convencional. A popularização dos anticoncepcionais assinalou as lutas por emancipação feminina, já que o sexo passou a ser visto como um meio para se atingir prazer e êxtase, tendo sua função reprodutiva enfraquecida.

O movimento da Contracultura valorizou o imediatismo, a atuação intensa e radical dos jovens no “aqui e agora”, por isso, o sexo era praticado de forma intensa, constante e radical, como se nota na Figura 7, abaixo. Segundo declara o próprio Robert Crumb, havia uma ideologia sexual nos jovens dos anos 1960. Eles acreditavam no lema “Faça amor, não faça guerra.” (RIDENTI, 2000, p. 157).

⁹⁸ No original: “Way down inside, woman, You need love. Shake for me, girl, I wanna be your backdoor man. Hey, oh, hey, oh, Oh, oh, oh, Keep a-coolin', baby”. Disponível em: <<http://www.vagalume.com.br/led-zeppelin/whole-lotta-love-traducao.html>>. Acesso em: 16 set. 2012.

Figura 7 – A liberação sexual dos anos 1960



In: CRUMB, Robert. **Minha vida**. São Paulo: Conrad, 2005. p. 53.

A prática do sexo era uma maneira de se liberar das opressões estabelecidas e, portanto, de fazer revolução. Crumb agia de modo machista, aproveitava o momento para atuar como um maníaco sexual, agarrando meninas indiscriminadamente. Além disso, acusava-as de terem provocado tais agressões por causa da adesão delas à luta pela liberação feminina, como é explicitado no segundo quadrinho da Figura 7. Contudo, a ironia mordaz e sinistra de Robert Crumb acaba sendo direcionada contra si mesmo. Ele se intitula “Sr. Mané” por causa de suas atitudes sexistas e, com isso, sua contestação acaba tendo como objeto ele próprio. Há, em sua obra, uma autocrítica, uma reflexão sobre seu comportamento nos anos 1960.

A condenação continua no quadrinho seguinte, quando Crumb se reconhece como inconveniente ao ouvir repreensões agressivas de uma mulher que segue a linha feminista e que berra com ele, em evidente estado de irritação, clamando muito contra a opressão feminina e o privilégio do homem branco. Nesse momento, o autor também se retrata de diferentes modos: 1) afirma que se comportará bem, tanto que abaixa a cabeça, em sinal de arrependimento; porém, 2) pensa em palavrões, identifica as feministas com putas e, ainda, 3) adverte o leitor de que ele não é uma pessoa confiável. Na obra autobiográfica *Minha vida*, Crumb destina suas críticas e sátiras contra si mesmo, já que, agora, ele é a autoridade vigente que deve ser confrontada. Pouco a pouco, este artista destrói os estereótipos e os padrões de personalidade que lhes são atribuídos pela mídia e pelo público. Nesse texto, o

próprio quadrinista é a ideia convencional que deve ser atacada para que seja possível expandir as interpretações sobre o temperamento de Robert Crumb.

Crumb se retrata como um alucinado, fumando um cigarro de maconha, chamado pelo escritor de “baseado”, de acordo com o primeiro quadrinho da Figura 7. As drogas, em sua juventude, tinham um caráter demolidor de certas estruturas de pensamento que dominavam a liberdade de expressão dos indivíduos inseridos socialmente. Para o sistema, as drogas eram abomináveis, por isso, a mídia ressaltava os perigos e os problemas sociais que elas poderiam causar, como se percebe na citação abaixo.

Garota de 5 anos come LSD e enlouquece’ e ‘droga excitante deforma a mente’. Um pesquisador do governo anunciou que o LSD provocava danos aos cromossomos, tornando perigoso o bem-estar dos filhos dos usuários. (Ele mais tarde confessou que essa era uma completa mentira). O governo federal patrocinou não menos que três audiências planejadas para atacar o LSD (GOFFMAN; JOY, 2007, p. 291).

A pressão que o sistema orquestrou, por meio dos meios de comunicação, contra as drogas, foi tão grande que, em 1966, o LSD, alucinógeno responsável pelas grandes viagens psicodélicas daquele momento, se tornou uma droga ilegal, sujeitando à punição seus usuários.

Os jovens tinham ideias antiautoritárias e usavam drogas psicoativas para inspirar a criatividade e o espírito libertário. Esta situação é representada pela Figura 8, exposta a seguir.

Figura 8 – A primeira viagem de Robert Crumb provocada pelo “ácido”



In: CRUMB, Robert. **Minha vida**. São Paulo: Conrad, 2005. p. 51.

Na imagem acima, Crumb retrata a experiência transcendental que compartilhou com Dana, sua namorada na época e, posteriormente, sua primeira esposa: a primeira viagem provocada pelo “ácido”, apelido do LSD. Quando da experiência inicial do casal, o LSD era uma droga ainda pouco conhecida quanto aos efeitos alucinógenos que causa no ser humano, e só havia um laboratório suíço que o produzia, o Sandoz.

Os usuários de LSD tinham alucinações bizarras, sendo que o casal se vê, na Figura 8, como pessoas microcéfalas e como frangos. Em seguida, Crumb parece acreditar, em estado de frenesi, que encontrou a Verdade cósmica e que entendeu a Realidade. Porém, logo depois ele vomita sobre sua namorada, dizendo que o fim se aproxima. Dana, por sua vez, acredita que o vômito sobre seu corpo é, na verdade, o seu nascimento. Ao se analisar o elemento gráfico da imagem, as cores bem definidas, fortes, e o sombreamento feito por meio de vários traços finos, percebe-se que se trata de uma alucinação causada pela influência de psicoativos. Essa delirante micro-narrativa começa quando a vela se acende e

termina quando ela se apaga. É como se, sob o efeito do LSD, o autor pudesse enxergar a luz e apreender a realidade e a sociedade como nunca antes lhe tinha sido possível.

Em junho de 1967, surgia o álbum dos Beatles chamado *SGT Pepper's Lonely Hearts Club Band*, cuja faixa “Lucy in the Sky with Diamonds” trazia as iniciais LSD. Com as drogas, viajava-se sem sair de casa. O ideal dos mochileiros de transitar por diferentes mundos era conquistado apesar da imobilidade dos jovens que viajavam somente com o auxílio das drogas.

Os jovens ansiavam por autonomia sexual e, assim, condenavam as proibições e a inibição corpórea e sexual infligidas pelo sistema. No caso de Crumb, suas fantasias reprimidas são bizarras e excêntricas e não correspondem, de modo algum, à concepção tradicional e às normas previstas para uma prática sexual convencional. Como se nota na Figura 9, que está a seguir, as fantasias sobre sexo, na adolescência, ajudavam Crumb a extravasar a pressão decorrente da opressão imposta pela Igreja, pela escola, pela família, dentre outras instituições da sociedade ocidental, sobre os jovens. Mas vale ressaltar que, embora tenha se vindo notar um liberalismo sexual progressivo desde a Contracultura e apesar de Robert Crumb, quando adolescente, ter se mostrado excessivamente libertino e obsceno, ele ainda sofria por causa do medo e da coerção que seu ambiente familiar lhe impunha.

Robert Crumb se representa como um adolescente pervertido que, estimulado pelo excesso de hormônios próprio de sua fase do crescimento, se masturba diversas vezes ao dia, desenfreadamente, gastando rolos de lenços de papel. As inúmeras masturbações tentam satisfazer as devassas e ávidas obsessões em sua mente, as quais surgem incessantemente. Como Crumb mesmo declara, suas fantasias nada tinham a ver com as atividades sexuais consideradas “normais”, por isso, eram motivo de vergonha e de autodepreciação, de sentimentos de inferioridade que surgiam logo após o gozo, pois ele compreendia o quanto sua mente não se ajustava aos padrões da sociedade tradicional, especialmente em relação ao sexo.

O adolescente Crumb, como se nota na Figura 9, a seguir, se menospreza por ter desejos sexuais muito bizarros e neuróticos. E considera que sua sexualidade está envolvida em um círculo vicioso: ele desenha obsessões neuróticas, depois se masturba vendo o

desenho, logo em seguida, depois de gozar, se envergonha e despreza os desejos “anormais” que, minutos atrás, o excitavam e, mesmo assim, o ciclo se repete.

Figura 9 – Neuróticas obsessões juvenis



In: CRUMB, Robert. **Minha vida**. São Paulo: Conrad, 2005. p. 41.

Observa-se, a partir da análise das posturas corporais esboçadas por Crumb para o momento de neurose explicitado na Figura 9, sobretudo no que se refere aos três primeiros quadrinhos, nos quais há a retratação de um ato de masturbação e da autodepreciação experimentada em seguida pelo personagem, que o autor se representa com feições perturbadas e esquizofrênicas, como se se tratasse de um homem com alguma deficiência, especialmente, a mental. A língua para fora, sintoma característico de um ataque de epilepsia, e as caretas feitas, corroboradas por uma miopia aguda, são elementos próprios de indivíduos desvairados ou que possuem crônicas doenças psiquiátricas, como é o caso da

epilepsia, da esquizofrenia, entre outras. Isso assinala o quanto Crumb se afasta do comportamento convencional, que é costumeiro em ambientes públicos ou controlados pelas estruturas de autoridade, como praças, parques, escolas, igrejas etc., podendo ser associado aos doentes mentais que “precisam de ajuda”, assim como afirma o escritor na Figura 9, doentes que são escondidos pelo sistema em hospícios, manicômios e asilos.

Segundo as considerações elaboradas a partir de Michel Foucault, no texto *História da Sexualidade 1: vontade de saber*, hoje o sexo é uma prática considerada indispensável para os aparelhos de sociabilidade. Sendo assim, talvez, um dos modos de oposição aos dispositivos de sexualidade e às suas normalizações seja a abstenção da prática sexual, visto que, cada vez mais, a sociedade de consumo adiciona ao âmbito da cultura as mais excêntricas e bizarras obsessões sexuais. Isto se dá com a colaboração de indivíduos como Robert Crumb: ele logo se tornou um famoso quadrinista apesar de e/ou devido a suas neuróticas fantasias sexuais. É de se ressaltar que a cultura de massa de vertente erótica produz e lança filmes pornô com as mais variadas práticas sexuais possíveis, como a de bissexuais, a zoofilia, a pedofilia, o sexo oral, o sexo anal, o sadomasoquismo etc.

Portanto, na monarquia do sexo, talvez o melhor modo para se opor a esse regime seja a renúncia a qualquer dispositivo de sexualidade. Atualmente, existe um dispositivo complexo de poder que faz com que as pessoas falem sobre sexo, lhe dediquem atenção e preocupação. Foi o espírito libertário, sexualmente falando, dos jovens dos anos 1960 que contribuiu para a ampla popularização e para a visualização de uma multiplicidade de práticas sexuais, bem como para que o “fazer sexo” se tornasse uma prática apetecível e invejável, sendo agora estranho à sociedade quem se abstém de sua sexualidade, como é o caso de padres, castos e celibatários. Afinal, depois da ampla repressão direcionada à sexualidade, nos séculos XVIII e XIX, segundo Foucault, os dispositivos gerais da sexualidade dedicam-se a incitar na população a percepção do sexo como algo desejável.

O outrora, as leis eram estabelecidas pela coerção sexual e moral e, conseqüentemente, pela coerção corporal, pela necessidade de se recusar qualquer inteligibilidade biológica e anatômica. No presente, ao contrário, os normalizadores dispositivos da sexualidade exigem que haja interação entre os corpos, que os indivíduos

conheçam sua sexualidade e pratiquem sexo, alcançando as mais diversas experiências imagináveis. Por isso, sem dúvida, Robert Crumb, a partir da perversidade moral e sexual representada em sua obra *Minha vida*, ampliou as fronteiras do espaço destinado à sexualidade. Agora, as práticas sexuais devem englobar as mais variadas fantasias e obsessões humanas, mesmo as mais bizarras e vergonhosas, como as do neurótico Crumb. O antigo mutismo, comum na sociedade opressora de dois séculos atrás, deu lugar, na contemporaneidade, aos gemidos e aos sussurros próprios ao ato sexual que agora invadem, incessantemente, nossas salas de estar por meio da televisão, da internet, das feiras eróticas e de outras mídias.

REFERÊNCIAS

- BOSI, Ecléa. (1994). *Memória e sociedade: lembranças de velhos*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- BOURDIEU, Pierre. A ilusão biográfica. (1996). In: _____. *Razões práticas: sobre a teoria da ação*. Tradução de Mariza Corrêa. Campinas: Papirus.
- CRUMB, Robert. (2005). *Minha vida*. São Paulo: Conrad.
- EISNER, Will. (1999). *Quadrinhos e arte sequencial*. Tradução de Luís Carlos Borges. 3a. ed. São Paulo: Martins Fontes.
- FOUCAULT, Michel. (1988). Direito de morte e poder sobre a vida. In: _____. *História da sexualidade I: a vontade de saber*. Rio de Janeiro: Graal.
- GOFFMAN, Ken; JOY, Dan. (2007). *Contracultura através dos tempos: mito de Prometeu à cultura digital*. Rio de Janeiro: Ediouro.
- JUDT, Tony. (2008). O Fantasma da Revolução. In: _____. *Pós-guerra: uma história da Europa desde 1945*. Rio de Janeiro: Objetiva.
- PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. (2006). *Underground*. In: _____. *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*. Rio de Janeiro: Ediouro.
- RICOEUR, Paul. (2007). *A memória, a história, o esquecimento*. Tradução de Alain François. Campinas: Editora da Unicamp.

RIDENTI, Marcelo. (2000). 1968: rebeliões e utopias. In: FILHO, Daniel Aarão Reis et. al. (Org.). *O século XX: o tempo das dúvidas*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.

SAVAGE, Jon. (2009). *A criação da juventude: como o conceito de teenage revolucionou o século XX*. Rio de Janeiro: Rocco.

TALESE, Gay. (2002). *A mulher do próximo: uma crônica da permissividade americana antes da era da AIDS*. Tradução de Pedro Maia Soares. São Paulo: Companhia das Letras.

CRUMB. (1998). Direção de Terry Zwigoff. Produção de Lynn O'Donnell e David Lynch. Califórnia, UEA: Sony pictures.

NARRATIVAS CONTEMPORÂNEAS: DAS ARTES “À MARGEM”: SOBRE ENCRUZILHADA E OUTRAS “ARTES PERIFÉRICAS”.

Maria Clara da Silva Ramos Carneiro⁹⁹

RESUMO: A graphic novel *Encruzilhada* se estrutura em cinco histórias em que “foras-da-lei” serão confrontados com um agente de poder. Os foras-da-lei, no caso, são aqueles à margem da sociedade que os criou. A reflexão a qual o autor nos deixa expostos, sobre esses “dentro” e “fora” da cultura também estão impressos no estilo do autor, que decompõe a cidade, sobretudo suas paisagens esvaziadas, abandonadas. A estrutura da narrativa acompanhará a síncope fragmentada dos falares urbanos, que encontrarão no hip hop e nas pichações suas principais formas de expressão, desafiando o padrão sintático da cultura padrão. Pretendo apresentar essa obra a partir de algumas reflexões sobre culturas urbanas e de que forma tais expressões representam a paisagem em que elas se inserem.

Palavras-chave: Periferias. Marginalidade. Encruzilhada. Cidade

[...] há linguagens que, sem exprimir-se em palavras, são no entanto portadoras de sentido; tal é o caso, entre outras, de modo bem banal, das histórias em quadrinhos sem falas. Certamente, nesse caso, pode-se encontrar um equivalente verbal, mas essa transcrição, por mais **refinada** que ela possa ser, será ainda muito pobre do ponto de vista do sentido, em relação ao prazer provocado pela leitura visual desta ou outra história em quadrinhos sem elementos linguísticos. Joseph Courtès. *La Sémiotique du langage*, p. 20 [tradução minha, grifo também nosso].

Logo nas primeiras páginas de *Encruzilhada* (Marcelo d'Saete, 2011), um rapaz está parado em frente a grandes cartazes publicitários. Provavelmente, ele está no metrô, pelas linhas dispostas como um gráfico ou o símbolo do metrô paulista logo à esquerda do rapaz. Sabe-se que é um lugar fechado, devido à interdição de fumar e ao extintor de incêndio que apresenta-se em primeiro plano. O rapaz ajusta os fones de ouvido. Algumas páginas depois, a mesma cena é representada como uma foto em um celular de marca Motorola, que se torna *leitmotiv* dessa história. O rapaz nos será apresentado mais tarde

⁹⁹ Doutoranda em Teoria Literária na UFRJ. E-mail: kamiquase@gmail.com

como Beto, talvez namorado da dona do celular. Tentarei exemplificar aqui *mise en abyme* apresentada por d'Saete, publicado em meio a uma profusão jamais vista de produções e reproduções de imagens, da fotografia, do consumo facilitado pelo crédito, que auxilia a compra de um produto ao mesmo tempo em que acorrenta seu consumidor em uma dívida a longo prazo.

Com essa profusão, marca da sociedade contemporânea, amplia-se o desconforto em traduzir a experiência humana. São as crises de representação, catalisadas com a rapidez das novas tecnologias, com a inundação do imaginário de cada indivíduo pelas imagens ideológicas, sem que haja tempo de que o mesmo indivíduo possa, ele mesmo, simbolizar e imaginar – apenas lhe é imposto a aquisição do pronto. No presente trabalho, pretendo alinhar algumas visões sobre essa produção da obra de arte contemporânea brasileira, para, por fim, analisar o livro de Marcelo d'Saete que está imerso nesse contexto.

Crises de representação

Uma das grandes preocupações do escritor Italo Calvino para o próximo milênio era, justamente, a perda da capacidade de representação, de criação de novas imagens. Como representar, hoje, esse real, a cidade, o mundo cada vez mais urbano, cada vez mais coberto de resíduos, sem espaço para a ausência que permite criar?

Quando representadas pelos discursos oficiais, a grande massa humana é transformada em folclore, as festas populares reduzidas a efemérides controladas por calendários federais, ou simplesmente esquecidas, para dar lugar ao entretenimento autorizado e compulsório: mesmo uma rádio comunitária tocará as mesmas músicas que passam na televisão. Ao serem retratadas, essa massa será sempre massa, mecânica. Não é por acaso, para darmos um exemplo claro, que a música popular hoje é tão sexualizada: desde os anos 1980 a televisão oferecia a sexualidade semi-explicita como ópio de seus espectadores, como lembrou o Mister Catra, célebre funkeiro. “Essa garotada que hoje canta funk sensual passou a infância assistindo axé da Globo”, afirmou ele em entrevista para o documentário *Sou Feia Mas Tô Na Moda* (João Mors, 2005).

Como lembra Schollammer (2007, p. 35), esses espetáculos, desde o início do

crescimento da cidade moderna, possibilitariam a domesticação dessa população que se vê, a cada momento, confrontada com a “crise do novo”, com essas transformações. Domesticada, à massa resta pouco a produzir como linguagem, optando pelo infame, carnavalesco, ou a violência, esse “cuspir o lixo” de volta em vocês¹⁰⁰. Da mesma forma, a produção cultural que visa representar essa população domesticada, que, mesmo obedientes, à margem, há resistência, dificuldade.

Representação das periferias na arte contemporânea brasileira

Em recente conferência sobre literatura contemporânea brasileira¹⁰¹, o premiado romancista Luiz Ruffato¹⁰² declarou seu descontentamento com o gênero narrativo do romance, tal como “conseguiria” escrever. Oriundo de uma família operária e tendo ele sido, também, operário (na fábrica de algodão Apolo), ele afirmou não ter conseguido, até hoje, escrever um romance que não fosse burguês. Ainda lhe é impossível escrever um romance proletário, para ser lido pelas pessoas que cresceram com ele. Mesmo descrevendo tal classe, a forma romance, a língua literária, seria ainda bem distante de um projeto de fato orgânico, pois estaria para sempre inserido em um conjunto de códigos de elites. Seria o escrever um ofício dirigido para esse mesmo estrato social que compra livros?

Ruffato já teria ido “para o outro lado” dessa ponte “invisível” entre as classes a partir do momento em que começa a empreender seu projeto literário. Escrever um romance, segundo Roland Barthes, seria, de qualquer forma, sempre a tentativa frustrada de escrever não para o objeto amado, mas escrever o próprio Objeto de Desejo¹⁰³. “Falar o Outro”, esse impossível, imaginar-se em seu lugar são estratégias impossíveis de serem realizadas, como já escreveu o filósofo francês Jacques Derrida em seus últimos ensaios; há o abismo que só pode ser sobreposto pelo diálogo ou pela guerra, também já esboçou

100 Trecho da canção “Geração Coca-Cola”, de Renato Russo.

101 Simpósio de Literatura Brasileira Contemporânea nos dias 10, 11 e 12 de janeiro de 2012, organizado pela UNB e Université Paris-Sorbonne.

102 Sobre o escritor, Schollammer (2007) comenta seu livro *Eles eram muito cavalos* (2000), que representou a cidade de São Paulo como um caleidoscópio de pequenas situações urbanas, em uma linguagem que tentava, também, experimentar a diversidade na escrita.

103 Em minha dissertação de Mestrado, sob o título “Luto e escritura”, abordei a relação entre o luto e a escrita do romance, a partir do projeto barthesiano de escrever sua Mãe (Carneiro, 2007). Escrever o romance não serviria para representar, apenas, mas para realizar o Objeto de Desejo, de amor, recriá-lo por completo.

Blanchot em *A Parte do Fogo* (1997).

O romance idealizado por Ruffato encontraria diversos obstáculos desde a sua forma, o romance, desde a letra, e a frase que excluem o não-hegemônico, por suas regras de ortografia, que outro palestrante, no mesmo simpósio, denunciou um caráter elitista. Não seria a linguagem escrita uma tentativa de homogeneizar um discurso impossível de ser homogêneo? Integrar a pluralidade das vozes de uma determinada sociedade, marginalizadas ou não, em um discurso escrito já negaria de antemão o sotaque, por mais que o romancista pretenda mimetizar a cadência de um determinado acento, a sintaxe de um grupo social. Mesmo que Oswald queira pedir cigarros na linguagem do povo, seus poemas ainda ficarão aquém do discurso que ele festeja.

Escrever a margem seria o projeto de ultrapassar esse precipício entre o Estrangeiro e o Eu escritor/leitor. Assim como Ruffato, muitos autores vêm tentando empreender um projeto de obra que “fale” essa margem e, apesar de uma abundância nos clichês e estereótipos do que seria essa marginalidade, alguns trabalhos vêm produzindo um novo realismo estético, produto da mescla das mais diversas linguagens que habita a cidade e, principalmente, sua periferia.

A arte como representação do real já teria como pressuposto essa frustração: é impossível escrever a totalidade: o real seria a “experiência impossível da coisa em si” (Schollammer, 2007, p. 83).

Corresponderia, na tríade lacaniana, àquilo que resiste à simbolização, ou em termos um pouco mais leigos, o que não pode encontrar correspondência em linguagem, este plano puramente simbólico. A representação, do campo simbólico, já seria amputada desde o início de seu objeto, relegada ao fado de tentar corresponder a uma estrutura ausente. Uma das marcas da arte contemporânea pós Warhol seria o projeto de provocar “efeitos sensuais e afetivos” similares ao que a realidade cruel poderia provocar, “a obra se torna referencial ou 'real' na medida em que consegue provocar” tais efeitos (Schollammer, 2007, p. 83)

Em seu artigo “O pobre no cinema brasileiro contemporâneo”, a pesquisadora Paula Diniz Lins analisa obras cinematográficas realizadas após o que se convencionou chamar de a “retomada” no cinema brasileiro, o período de grande produção nacional no período (após 1995). Essa produção contribuiria, como apontou a autora, para a propagação da

mitologias sobre o pobre brasileiro. A análise verificou os papéis constantemente relegados aos pobres (coadjuvantes, praticamente ausentes do papel de narrador, irrelevantes para a narrativa). Segundo a pesquisadora, as obras que abordam a narrativa sobre o “pobre” constituem, em geral, três distintos cenários:

- (1) “Achados e perdidos”, voltado para a margem em si, com personagens sertanejos “fadados ao esquecimento e subjugados ao subdesenvolvimento opressor” que vivem, alheios ao “progresso”, suas próprias leis;
- (2) “Bendito fruto”, do sertanejo em trânsito que, confrontado a esse progresso, não deixa sua aura mítica de “bom selvagem” lhe ser destituída;
- (3) “Contra todos”, que interessa ao nosso trabalho, do marginal citadino, degradado pela mesma cidade que habita.

O primeiro cenário seria marcado por cenas panorâmicas da paisagem sertaneja, enquanto o segundo, embora abarcando a mesma paisagem, mantenha um ritmo mais dinâmico, com o uso frequente de cortes na narrativa. O terceiro cenário analisado por Lins distinguiria-se em termos cinematográficos dos outros pelo uso de estratégias mais “realistas” no cinema, uma busca “naturalista” das imagens. A *decoupage* da realidade em questão, as técnicas de aproximação e distanciamento do foco, congelamento de imagem e toda uma série de procedimentos de trucagem vastamente utilizados no cinema de ação (e ficção científica) intensificariam, segundo a autora, a percepção de determinada “realidade” desejada pelos autores. Poderíamos falar, talvez, de uma hiperrealidade em que o pobre não seria um indivíduo, apenas mais um em meio a uma massa homogênea que age por instintos violentos, inclusive no sexo, com uma linguagem “chula”.

Esse estereótipo não estaria muito longe da visão europeia do negro, que no Brasil ainda se confunde com a figura do pobre, uma dicotomia que o discurso ideológico tenta negar nas afirmações de igualdade e de país em que não haveria conflito racial devido à sua miscigenação.

Há o mito do negro a ser domesticado, conotando, ainda, o imenso divórcio entre o conhecimento produzido por etnólogos como Lévi-Strauss e Mauss e a “mitologia”, que

poderemos identificar com o que, mais tarde, Roland Barthes chamaria de “poderes”, i.e., o discurso ideológico. Assim como a visão de uma África longínqua e feroz, outros negros ferozes tomam a cena dos discursos: o do gangster americano, violento e facilmente predisposto a atacar brancos que atravessarem o cordão de isolamento entre centro e periferia. Clichê de filme americano: o branco que se perde na cidade e vai parar no gueto de negros. No caso do filme brasileiro, o clichê apontado por Lins seria o da favela sempre caótica e sua população violenta e extremamente ativa sexualmente.

A violência que assombra as grandes cidades tem como foco principal exatamente a periferia urbana. Muito da representação dessa parcela pobre da população visa suprir uma espécie de voyeurismo nutrido pelas camadas médias elitistas da nossa sociedade, que constituem o público do cinema feito no Brasil. O cinema se torna um instrumento que nos permite bisbilhotar uma realidade que não a nossa. As favelas e as grandes periferias provocam uma espécie de fetichismo, pois constituem um mundo de certa maneira distante e do qual temos medo de nos aproximar. O aparato cinematográfico nos permite vivenciar, conhecer uma outra realidade sem nos afetar diretamente e sem deixarmos a tranquilidade do nosso mundo. Talvez, por isso mesmo, a opção por “tipos” e não indivíduos venha suprir a necessidade de vermos na tela exatamente aquilo que esperamos encontrar. E, assim, podemos dizer: “Está vendo?” “Sabia que era assim...” “Só podia ser assim!”. (Diniz Lins, 2011)

Para abordar tal cenário, a autora analisa o filme *Cidade de Deus* (Fernando Meirelles, 2002), de sucesso mundial tanto pela sua temática quanto à construção de uma nova narrativa cinematográfica brasileira, inclusive pelo uso de tais cortes narrativos, com uma fotografia luminosa, “carioca”. Por mais que a autora insista nessa abordagem como um “fetiche” elitista, não podemos negar a qualidade da produção brasileira, impactante também para os jovens de periferias que encontram ali um discurso com o qual se identificam.

Cidade de Deus segue a mesma linhagem da realização francesa *La Haine* [O Ódio] (Mathieu Kassowitz, 1995), cuja capa está ilustrada em uma das cenas do livro *Encruzilhada*, de Marcelo d'Saete, como abordaremos mais adiante, constituindo um dos elementos que o autor brasileiro dissemina pelos seus desenhos, evidenciando suas referências na constituição da narrativa. O filme de Kassowitz, então jovem cineasta, aborda o cotidiano de três jovens representativos da periferia parisiense, os estereótipos do

jovem pobre francês: um negro, um “*beur*”, como chamam pejorativamente os franceses originários da África do Norte e um branco judeu.

Um cotidiano vazio, sem perspectivas de emprego ou estudos. Também abusando da linguagem “chula” dessa juventude que inventa um vocabulário misto francês e árabe, miscigenado também com o inglês. Tais obras, no entanto, não se resumem apenas a um serviço destinado ao *voyeurismo*, mas são exemplos de alguns dos produtos dessa contemporaneidade que empreendem a realização de um aspecto performático da arte, substituindo a representação pelo efeito afetivo do realismo traumático, como fala Schollammer ao comentar a obra de Ruffato e de outros autores literários contemporâneos.

Os três cenários, como comenta também a pesquisadora, mesclam-se também às narrativas literárias e, visto a nascente produção brasileira de *graphic novels*¹⁰⁴, poderíamos dizer que nos quadrinhos, também. É o caso do romance gráfico *Encruzilhada*, cuja realização está repleta de referências às linguagens que abundam nas periferias, nas margens: a propaganda, a pichação, o grafite, o hip hop, o cinema. Neste livro, que desde seu suporte discursivo – as histórias em quadrinhos, “marginal” por excelência¹⁰⁵ –, à sua temática – as periferias –, desenha os habitantes marginalizados da cidade, em um *Cortiço* dos anos 2000, sem ser naturalista, mas em uma síntese visual e textual do espaço que pretende representar.

Encruzilhada, uma estética “suja”

“O traço é sujo e poético”. Essa frase, do letrista e ativista político Marcelo Yuka, intitula o prefácio de *Encruzilhada*, livro do paulistano Marcelo d'Saete, publicado em 2011. A “sujeira do traço”, referida por Yuka e repetida nas mais diversas resenhas

104 Outras obras na mesma temática foram publicadas nos últimos anos no Brasil, tais quais os elogiados *Morro da Favela*, de André Diniz (2011), *Sábado de meus amores*, de Marcelo Quintanilha (2009) e a adaptação em quadrinhos da série televisiva co-escrita por Paulo Lins, *Suburbia*, transmutada em desenho por Pedro Franz (2012).

105 O clichê de matérias jornalísticas e de até trabalhos acadêmicos sobre histórias em quadrinhos é lembrar que eles não são “apenas” para crianças, que não são “apenas” lidos por adultos infantilizados e que podem, sim, serem entendidos como obra de arte. Uma auto-afirmação frequente de quem quer alcançar um patamar de aceitação em meio às “grandes artes”. Talvez, como o grafite e o gangsta rap, os quadrinhos serão sempre uma cultura de fronteira, e talvez ali guarde sua provocação, o de “ser margem”, como escreveu Vigna (2011). Mestiço, como o cinema, não conseguiu se “projetar” tão bem como esta outra linguagem meio-irmã, com o perdão do trocadilho.

dedicadas ao livro¹⁰⁶, é denotada pela indefinição do mesmo: com a predominância da cor preta, os personagens são insinuados entre sobras de branco, aparentemente borrados, como a tinta e a fuligem que cobrem muros e paredes citadinos. “Poético”, pois o que é sujo parece sempre sobrar daquele desenho, que poderia, simplesmente, contentar-se com a linha fina que delineia os personagens. Se poesia é o que “sobra”, o que resta entre significante e significado, os borrões do desenho de D'Salete, funcionando como uma referência direta à paisagem urbana e à confusão do caos cotidiano, excede-se em um signo próprio do autor, em uma poética contemporânea da “sujeira”, da mestiçagem entre a narrativa e a imagem. “Tudo parece estar misturado, tudo parece estar por um triz, como destinos encruzilhados¹⁰⁷”, continua o músico em seu prefácio, com o estilo que o consagrou.

Trata-se de um romance gráfico ou *graphic novel*,¹⁰⁸ como se convencionou chamar histórias em quadrinhos de formato longo; um gênero que, nos últimos anos, vem alcançando patamares de qualidade artística impressionantes e ultrapassando as fronteiras do gueto da linguagem dos quadrinhos, no sentido em que vêm ganhando adeptos, ensaios de teóricos e prêmios fora do seu “gueto” de aficionados¹⁰⁹. É justamente na conjunção das linguagens textual e imagética do desenho, no nó em que não se percebe mais onde termina o desenho e onde começa o texto, é que se define a obra como tal. Uma linguagem que se realiza pelo nó.

Na obra de d'Salete, além do hibridismo característico dos quadrinhos, há uma forte ligação com as linguagens da chamada ralé da hierarquia urbana: abundam referências a códigos representativos para a cidade como sinais de trânsito e placas, pichações e grafite, embalagens de produtos, anúncios de outdoors, marcas. Códigos que também são tão signos de cidade como as calçadas, os edifícios semi-abandonados ou aparentando cortiços, e aborda apresenta frequentemente o conflito de classes, evidenciado pela clara disputa

106 Cf. as principais resenhas indicadas nas referências bibliográficas.

107 YUKA, Marcelo. “O traço é sujo e poético”. In: D'SALETE, Marcelo. *Encruzilhada*. São Paulo: Leya/Barba Negra, 2011. Página 4.

108 Terminologia difundida pelo americano Will Eisner, que “buscava um rótulo que distanciasse seu trabalho do que ele via então na indústria estadunidense de quadrinhos. A começar da palavra *comics*, forma como os trabalhos quadrinísticos ficaram conhecidos naquele país desde o início do século 20.” (Ramos & Figueira, 2011)

109 *Maus* (Art Spiegelman) e *Persépolis* (Marjane Satrapi), por exemplo, são duas obras que são cada vez mais referenciadas por historiadores, sociólogos, devido a seu conteúdo político.

entre agentes da ordem e os fora-da-lei.

É clara a barreira ilustrada por d'Salete entre os soldados que protegem o consumo: policiais, seguranças, e aqueles que não podem consumir sem cometer uma “infração”: meninos de rua, viciados, vendedores piratas, prostitutas e ladrões.

O desenho de *Encruzilhada*, apresenta uma simbiose em que praticamente não se identifica os elementos de junção, entre a narrativa rápida e bem estruturada (verossímil, atraente por sua ação), sua “economia de palavras” e a escuridão do desenho. Segundo o jornalista Felipe Moraes (2011), os espaços vazios teriam por consequência o preenchimento dos supracitados “borrões sombreados, nebulosos”. Como em uma fotografia dessa realidade urbana ruidosa, em que nunca se está sozinho ou isolado fisicamente, o todo está imerso em uma tormenta de imagens.

Como já afirmamos, não há aqui uma estética naturalista comumente utilizada na narrativa das periferias, mas uma poética que acompanha a cadência da mesma sintaxe do hip hop, em frases quebradas e imagens quase que cubistas. “Eu acho que a gente está num ponto que tem que experimentar e ver até que ponto consegue chegar com esse tipo de linguagem¹¹⁰”, afirma o autor, que é pesquisador e artista plástico dedicado à cultura negra.

A composição do livro

Encruzilhada configura-se em cinco histórias diferentes, como cinco contos cujo “cruzamento” se dá apenas no espaço físico que os acolhe, uma periferia de uma grande cidade. Sabe-se que é São Paulo não apenas pelos paratextos – sabemos, desde a orelha do livro, que D'Salete nasceu por ali –, mas também pelas linhas do metrô que aparecem na segunda história (“93079482”), algumas placas de trânsito (“Encruzilhada”) e, principalmente, do registro das pichações típicas desta aglomeração urbana, que já são objeto de estudo e antologias¹¹¹. A pichação ou o “piche”, como é normalmente chamado pelos seus agentes, diferentemente do grafite, é uma linguagem composta de signos muitas

110 Marcelo d'Salete, em entrevista concedida a Rafael Roncato (2011).

111 *Pichação não é pixação* (2010), *Ttsss... A Grande Arte da Pixação em São Paulo* (2006), e, ainda, o documentário *Luz, câmera, pichação* (2010), sobre pichadores/pixadores do Rio de Janeiro. A grafia mais aceita ortograficamente sendo com ch por originar-se do termo “piche”, apesar das duas coexistirem (Verificamos as incidências de ambas utilizações, ver Figura 8).

vezes só decodificáveis por aqueles que pertencem ao grupo de pichadores. Em inglês, o termo “tag”, que significa a pichação, quer dizer também marcar, e muitas das pichações representam assinaturas dos “herói urbano” que conseguiu realizar tal tarefa.

Ao contrário do grafite, que “desenha” formas reconhecíveis, compõe cenários sobre os muros, a pichação é um discurso textual, alfabético (mesmo que quase indecifrável), com uma tipografia própria em cada cidade. A tipografia vista pelas páginas de *Encruzilhada* é a mesma sobre as paredes de São Paulo. Com exceção, no entanto, dessas marcas discursivas, as cinco histórias e a estética “suja” do livro mostram-se universalmente reconhecíveis – em qualquer grande aglomeração em um mundo cada vez mais urbano¹¹².

Poderíamos afirmar que, da mesma forma em que no espaço social o “conteúdo (da sociedade) não é independente da forma (os objetos geográficos), e cada forma encerra uma fração do conteúdo”¹¹³, uma obra de arte que escreva a cidade haveria, como projeto de obra, reunir tanto esse conteúdo temático quanto uma forma que corresponda a tal realidade que se pretende apresentar.

Na primeira, “Sonhos”, dois irmãos, moradores de rua, tentam sobreviver ao frio e à fome, enquanto um segurança de shopping precisa demonstrar ser eficaz abatendo pequenos delinquentes, e assim garantir renda o suficiente para comprar o presente de aniversário de seu filho. Em “93079482”, o número do celular novo comprado pela jovem, um pré-pago, que é logo roubado por seu primo, consumidor de crack. “Corrente”, adaptado do conto de Kiko Dinucci, apresenta moradores de um conjunto habitacional, em que um deles descobre pela janela o ofício de sua vizinha, prostituta, e ainda a flagra roubando um de seus clientes. “Brother” toma emprestado o título do filme de Takeshi Kitano (2000), sobre a máfia japonesa Yakuza, embora concentre-se somente na história de duas irmãs que vendem DVDs piratas em uma esquina, sem qualquer ar mafioso: jovens, apenas, precisando de algum dinheiro. Nesse capítulo encontramos pistas da constituição das referências de imagem e narrativa de D’Salete, os filmes *O Ódio*, de Mathieu

112 Algumas das histórias foram publicadas anteriormente na revista eslovena Stripburger, n. 54, 2010.

113 Santos, 2008, escrevendo sobre o espaço – físico – habitado, e não sobre o espaço da página, enuncia uma nova maneira de se pensar a Geografia a partir das novas formas de produção pós internacionalização da economia.

Kassowitz, *O Pagador de Promessas*, de Anselmo Duarte e também o supracitado *Brother* compõem a estética do livro, seja pelas temáticas das periferias, como a violência, a sujeira, a exclusão e a “sujeira”, a “escuridão”. A última das histórias, de título homônimo ao livro, “Encruzilhada”, conta a história de um ladrão de carros e sua namorada que acaba de perder um filho. O rapaz acaba roubando um veículo com um bebê dentro, enquanto o próprio dono do carro, negro, é humilhado e espancado no estacionamento de um shopping, acusado pelos guardiões do centro comercial de fazer parte de uma gangue que rouba por ali.

Como escreveu o pesquisador português Pedro Moura, especializado em “banda desenhada” (como a linguagem é conhecida em Portugal e França),

[t]al como quando viramos a esquina de uma rua, a vida que ela encerra já há muito que se desenrola e continuará depois de dobrarmos a esquina do outro lado, também chegamos tarde demais a estas histórias e saímos delas cedo demais. Ficamos apenas com uma brevíssima e incômoda sensação de que testemunhámos uma tragédia ou a conquista de uma estranha forma de alegria, mas jamais compreenderemos a profundidade psicológica dos seus efeitos para com estas personagens. Isto não significa que o autor “falhe” nessa construção complexa e adulta – as personagens não são simples nem simplistas –; o que ele provoca é uma rapidez e fragmentação do nosso foco sobre elas que conduz a uma sempre constante sensação de angústia. (Moura, 2011)

Angústia, incômodo, sensações frequentes na obra de arte do século XX, do sujeito deslocado, fora do lugar, assim como o caos em que esse sujeito habita, a entropia do consumo.

Sujeira é tudo aquilo que sobra sobre as coisas, sobre as imagens. A poeira, células mortas, fumaça do escapamento dos carros e a fuligem-resíduo sobre as paredes, cartazes de propagandas de campanhas passadas e papéis abandonados sobre as calçadas. Com o aumento do consumo, aumentam os dejetos, as sobras do mesmo. Com o aumento do número de consumidores, amplia-se também a margem daqueles que “sobram” nesse sistema, os dejetos-humanos. A arte do século XX acompanha tal projeto com o uso das técnicas de *ready made* e *assemblage* desde Duchamps e contemporâneos. O lixo é revisto. Mas o lixo não para de crescer, como uma sociedade que cultue o *potlach* ocidental, o desperdício como signo de riqueza de uma cidade/estrato social.

Sabe-se que o grande interesse fazer crescer o número de trabalhadores nas esteiras de produção é expandir o número de consumidores, a grande bola de neve da lógica capitalista. Sabe-se, desde o *Manifesto Comunista* de Marx e Engels que a exclusão faz parte do sistema; as cinco histórias de *Encruzilhada* são transbordadas de referências ao consumo em um forte contraste com os personagens que ali habitam, totalmente excluídos e dentro, ao mesmo tempo, no mais brutal dos paradoxos da sociedade capitalista ocidental, em que “a luta de classes se confunde com o bandoleirismo”

Num momento histórico, em que os índices de consumo no Brasil chegam a níveis nunca antes alcançados, em que grandes corporações globais depositam suas esperanças no consumidor nacional, d'Saleta explora o outro lado da história. Mostra que existe opressão. Que tem gente que, por mais que o País se desenvolva, ainda não recebeu convite para a festa. (Nasi, 2011)

Ou ainda, como lembrou Yuka ainda no prefácio, “O mundo onde grandes marcas se confundem com drogas de fácil acesso...”

Não é por acaso que Marcelo Yuka foi encarregado de prefaciar o livro. Ele é conhecido pelas letras de música de eloquência eficaz, direcionadas à juventude das periferias, compostas principalmente ao longo de sua carreira com o grupo musical O Rappa (1993-2001). Os concertos do grupo, que misturava elementos do samba, do dub, do rock e do hip hop, também eram, muitas vezes, acompanhados de artistas do grafite, arte de rua que é caracterizada, justamente, por ser interdita (Gramsci, apud Hobsbawn, 2001, p. 21). Após o rompimento com seus antigos colegas d'O Rappa, fundou uma nova estrutura (F.U.R.T.O.) muito mais articulada politicamente, talvez mais objetiva, com um discurso bem alinhado ao da esquerda e extrema esquerda reivindicante de distribuição de renda e de direitos sociais ainda renegados a boa parte da população, como podemos ver em “Tribunal de rua”, letra que foi recentemente adaptada por D'Saleta para o formato das histórias em quadrinhos.

E eu ainda tentei argumentar
Mas, tapa na cara pra me desmoralizar
Tapa, tapa na cara pra mostra quem é que manda
Porque os cavalos corredores ainda estão na banca
Nesta cruzada de noite, encruzilhada

Arriscando a palavra democrata
Como um Santo Graal¹¹⁴

O “tribunal de rua” narra um encontro entre policiais e cidadãos “suspeitos”, cena constantemente presente na cultura urbana, recontada em grafite e músicas da “periferia”. Em geral, não há “a palavra democrata”, mas apenas o confronto entre os “hômî” e os marginais, bandidos desde o berço, desde as origens.

Além da linha de exclusão, outra das marcas desse projeto ideológico é a publicidade, veículo oficial da ideologia¹¹⁵ que, pela estética apolínia, festeja os hábitos e costumes dos que têm direito ao consumo, e o consumo como ato fundador da cidadania. A publicidade multiplica imagens com tamanha intensidade que acaba por confundir-se com a realidade. Difícil diferenciar, em nosso tempo, onde terminam os costumes tradicionais de uma determinada sociedade e onde se inicia a moda e os modismos. Além do que, as mesmas “tradições” foram, muitas vezes, propagadas por elites do passado.

As imagens ocupam, cada vez mais, um lugar dominante na recepção estética contemporânea; vivemos sob o impacto da proliferação de imagens produzidas e sustentadas entre si na reciprocidade entre as redes midiáticas, de imprensa, cinema, publicidade e televisão. (Schollhammer, 2007)

Com o avanço de novas mídias, a humanidade estaria condenada à imagem. “Antigamente a memória visiva de um indivíduo estava limitada ao patrimônio de suas experiências diretas e a um reduzido repertório de imagens refletidas pela cultura”, lembra Calvino (1990, p. 107), que mais adiante dirá ter aprendido a ler imagens antes de aprender a ler, pelas páginas das histórias em quadrinhos do semanário italiano *Corriere dei Piccolli*, justamente pela ausência de um intermediário que lhe reproduzisse a interpretação “autorizada” daqueles desenhos: a escrita.

Esse hábito [de ler apenas as imagens] certamente retardou minha capacidade de concentrar-me sobre a palavra escrita (a atenção necessária para a leitura só a fui adquirir mais tarde, e com esforço), mas a leitura das

114 “Tribunal de Rua”, letra de Marcelo Yuka (1999, do disco *Lado B Lado A*).

115 Entendemos “ideologia” de acordo com Roland Barthes, *i.e.*, o pensamento dos poderes, o senso comum, o que se acredita “natural”, o “normal”. Como ele comenta em sua célebre *Aula* (1978), dizer “ideologia dominante” seria um pleonismo, toda ideologia pertence à classe dominante.

figurinhas sem palavras foi para mim sem dúvida uma escola de fabulação, de estilização, de composição da imagem. (Calvino, 1990)

“Hoje somos bombardeados por uma tal quantidade de imagens a ponto de não podermos distinguir mais a experiência direta daquilo que vimos há poucos segundos na televisão.” Segundo o escritor italiano, nossa memória vem se tornando um depósito de lixo, reunindo “mil estilhaços de imagens”, dentre as quais pouquíssimas emergirão. Há imagens demais, mas nenhuma que me atinja, confessaria Roland Barthes sobre seu descontentamento com o excesso, com essa inundação imagética da sociedade pós-fotográfica. Poderíamos acrescentar que há imagens demais e nenhuma que fale realmente o que desejo.

Projetos artísticos contemporâneos cujo desejo seja o de representar essa sociedade pós-consumo, do dejetos, como *Encruzilhada*, tentariam, justamente, escrever essa “realidade”, esse momento histórico, através da distribuição dos elementos históricos tão fragmentados como eles chegam aos nossos olhos: despedaçados. Nesse livro, são os corpos aos pedaços, as marcas pela metade, a escrita imperfeita e a dissolução dos personagens no cenário que evidenciam essa representação por fragmentos.

Encruzilhada, de Marcelo d'Saete (2011), conjuga-se no mesmo verbo das linguagens que emprenham a periferia de São Paulo: o grafite e o hip hop, sobretudo. Linguagens estas tão periféricas quanto seus atores enunciativos, com mensagens aparentemente assintáticas, espaçadas, disconexas uma das outras, deserdadas dos discursos de poder. Tomemos, por exemplo, a letra de “Subirusdoistiozin”, do *rapper* Criolo.

Desde o título, há uma aglutinação de toda uma frase em uma única palavra, cujo significado, mesmo desdobrando-a em frase, ainda aponta para um sentido alheio ao discurso formal, com o vocabulário “informal” (ou desforme) das “quebradas”, da periferia (que outro nome melhor para significar esse espaço geográfico que “quebradas”¹¹⁶, remetendo da síncope do discurso formal ao abismo socio-econômico?). Mas não se trata,

116 “Das quebradas o movimento que você não esperava” (rap das Quebradas, de de Menos Crime); “represento as Quebradas” (MC Daleste). As “quebradas” são frequentemente referidas no hip hop e no rap como o lugar de onde vêm esses mesmos sujeitos discursivos. Em tais registros, as “quebradas” tornam-se sinônimo de periferia, da beira do mundo, dessa quebra. A Universidade das Quebradas, por exemplo, é um projeto de interação entre a UFRJ e a periferia, desenvolvido pelo Programa Avançado de Cultura Contemporânea (PACC).

aqui, apenas da pura reprodução de um dialeto periférico, com a abundância de “incorrekções” gramaticais e de vocabulário hermético aos estrangeiros dali, como uma ode a esse falar ou uma fotografia apenas documental.

Volto a enfatizar a síncope, que, na letra em questão, é enfatizada nos diminutivos em “inho” transformados no “in”, na elipse do -R final das palavras terminadas em -AR, na contração da palavra “filho”.

(Tem uns menino bom novo hoje aí na rua, pra lá e pra cá, que corre pelo certo...
Mas já tem uns também que eu vou te falar, viu... só por Deus, viu! Ave Maria!)
Mandei falá, pra não arrastá, não botaram fé, subirusdoistiozin
O baguio é loco, o sol tá de rachá, vários de campana aqui na do campin
Má quem quer pretá, má quem qué branca, todo azulê requer seu rejuntin
Pleno domingão, flango ou macalão, se o negócio é bão, cê fica é chineizin
Cença aqui patrão, aqui é a lei do cão, quem sorri por aqui, quer ver tu cair
É, é... justo é Deus, o homem não, ouse me julgá, tente a sorte fi.
Só função no doze, na garagem um Golf, bonitão na praia de Hornet, fi
Tudo isso tem, e o apetite vai, pra bater de front, e Babylon cair
As criança daqui tão de HK
leva no sarau, salva essa alma aí
Os perreco vem, os perreco vão as vadia quer, mas nunca vão subir
Cença aqui patrão, eu cresci no mundão,
onde o filho chora e a mãe não vê
E covarde são quem tem tudo de bom
e fornece o mal pra favela morrer
Uns acham que são mas nunca vão ser
Feio é arrastar e nem perceber
[...]
(Acostumado com sucrilhos no prato, né, moleque?)
(Enquanto o colarinho branco dá o golpe no Estado)

Cada uma dessas síncopes apontam para outras vozes, outros discursos, do diminutivo característico de quem vem do interior do Brasil (tantos interiores que existem), da rima interna ocasionada pela elipse dos -R em -AR, da pressa ou do pudor em dizer “filho” com todas as letras, palavra-signo de carinho paternal que, entre iguais, tornaria um tanto pedante se dita por inteiro. São elipses que conotam, portanto, que criam polissemias e apresentam uma coerência discursiva, não apenas a reprodução de uma

“fala”, mas ecoando um fazer poético, em uma história que se complementa com outros discursos conhecidos, do pouco lazer em um domingo no campin, enquanto vendem da preta e da branca por ali, o escolher entre correr pelo certo vs. o doze e a HK, quiçá Babylon que cairá.

A sintaxe e o discurso fragmentado de Criolo encontra eco na distribuição das cenas realizadas por d'Salete. Observemos, por exemplo, a cena em que um dos meninos (Lino) da primeira história, “Sonhos”, comete um furto (figuras 3 e 4), para tentar aquecer sua irmã febril (irmã, amiga ou namorada). Vemos o cenário completo apenas no primeiro quadro (fig. 3), sabemos que é um café e há um casal de clientes. Os dois quadros seguintes apresentam a partida de ambos, pelas mãos que pagam a conta e pela repetição da cena do primeiro quadro, sem os dois e apenas o casaco esquecido (quadros 3 e 4). Apenas no último quadro sabemos que um dos meninos observava a cena. No momento seguinte (fig. 4), o primeiro quadro apresenta a cadeira sem o casaco, e o segundo quadro há o rosto do menino. No terceiro quadro vemos botas, que já adivinhamos ser de um dos policiais que faz sua ronda pelo shopping. Há ali a rapidez pregada por Calvino, em uma concisão coerente com a ação desenvolvida pela trama. Não é preciso se alongar em descrições ou notas para entendermos que os códigos trocados entre os seguranças nos dois últimos quadros denotarão em uma perseguição violenta ao “ladrãozinho”. A cena do confronto entre perseguido e perseguidores, páginas mais adiante (figura 5), parece desenhar-se como um mosaico em que se intercalam coturnos e partes do corpo de Lino.

Outra cena de luta (fig. 6), na segunda história, “93079482”, podemos ver semelhanças, sendo que o código do agressor/agente-da-lei são transmutados para outro elemento do vestuário: a marca da jaqueta, *Adidas*, enquanto o fora-da-lei é apresentado de camiseta e pés descalços. Resquícios de marcas, ou as marcas inteiras vão configurar, ao longo do livro, o principal signo de contraste com seus personagens.

O “sarau”, termo constante nas letras de Criolo e outros contemporâneos, são os eventos de literatura na periferia de São Paulo. “Salvar a alma”, levá-lo para outro campo que não seja o das armas, da guerrilha urbana. Sérgio Vaz, um dos idealizadores dos saraus, também é citado na reportagem do Correio Braziliense sobre Encruzilhada, em que o jornalista justapõe o trabalho de Vaz ao de d'Salete, comenta: “Sérgio Vaz não acredita em

arte pela arte. 'Só sou bom escritor se falo da minha aldeia. Sou extremamente engajado e descaradamente panfletário'". D'Salete, mesmo com um trabalho tão rico em matéria de denúncia social, não incorre na panfletagem, mas esboça uma estética visual profundamente inovadora e subversiva por isso mesmo, por transformar a sujeira em narrativa, e reduzindo a escrita ao mínimo e praticamente apagando o suposto narrador. É o leitor que poderá identificar os estigmas dessa sociedade; ouse quem quiser ousar julgá-la.

Como Italo Calvino explica sua aprendizagem da leitura, primeiramente através das imagens das histórias em quadrinhos, que teriam gerado nele a capacidade de gerar histórias. No caso de d'Salete, as imagens da rua que ele decompõe e reúne lhe permitem esse mesmo processo.

Seu processo de trabalho, como disse em entrevistas, consistia primeiramente em rascunhar cenas vistas. Mais tarde, passou a fotografá-las, reunindo também histórias vistas ou ouvidas. É o recorte e colagem, a *découpage* do cinema, que depois são reordenadas em quadros e páginas dos quadrinhos.

A margem e a rua

Sobre as lentes do texto, tanto quanto sobre as lentes do traço, a visão que temos é que a rua não vai parar de se manifestar diretamente e subjetivamente, nas mídias mais simples e nas novas que virão¹¹⁷.

A “rua” enunciada por Yuka é a mesma rua desenhada por d'Salete: é o que está sempre fora, habitada por sujeitos sem abrigo, que confundem-se com o cenário por onde circundam. As artes de rua são marginais e marginalizadas: a rua não tem dono, ou o dono está muito bem protegido entre grades de condomínio, com medo de quem passa lá fora. A imagem da rua, nesses autores, guarda um significado de resistência: com o dono longe ou inexistente, a rua permite a convivência de todos os atores da marginalidade com os elementos da repressão. É onde há a possibilidade do conflito e, por consequência, de uma História.

Há poucas cenas dentro de casas, em *Encruzilhada*, há sobretudo ruas, lugares

117 Yuka, *op. cit.* P. 4.

públicos, além de pátios e corredores de uso comum. A casa é o lugar do privado, assim como o *shopping* é o lugar da exaltação ao individualismo, concretizado na troca de propriedades (o consumidor adquire a posse, a propriedade daquilo que consome). O maior crime cometido pelo rapaz viciado teria sido roubar sua prima “dentro” de sua “própria casa”; o maior erro dos agentes é confundir o proprietário – negro – com o ladrão – branco. Dentro e fora, ter e ser desapropriado, é a dicotomia constante dessa obra, que permitira ainda um vasto estudo sobre essa cadeia de relações criadas pelos atores ali representados. Sem engessar a história em julgamentos, a obra deixa ao leitor o trabalho de encaixar algumas peças: os vazios do texto e das ruas de d'Saete são entrelinhas poéticas.

Por fim, o leitor também é confundido, fotografado pela dona do celular (fig.9). Mais que simples *voyeur*, o desenho nos lembra que nós também somos sujeitos à rua. Um certo desconforto é provocado por esse duplo olhar, do celular/a fotografia que nos paralisa, ao da menina que nos olha para direcionar o foco da máquina. Mais uma *mise en abyme* operada pelo desenho, dessa vez convidando o próprio leitor a dissolver-se com a cena. Onde termina, afinal, a história, e onde é que a continuamos? Em meio à entropia da cidade grande, às cruzadas e encruzilhadas, o espaço deixado pelo texto é composto pelo espectador.

REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland (2001). *Mitologias*. São Paulo: Bertrand Brasil. Tradução: BUONGERMINO, Rita & SOUZA, Pedro.

BLANCHOT, Maurice (1997). *A Parte do Fogo*. São Paulo: Rocco. Tradução: Ana Maria Scherer.

CALVINO, Italo (1990). *Seis propostas para o próximo milênio*. São Paulo: Companhia das Letras. Tradução: BARROSO, Ivo.

CARNEIRO, M.C.S.R. (31/08/2007). *Luto e escritura em A Câmara Clara de Roland Barthes*. 150 páginas. Dissertação – Programa de Pós-graduação em Letras Neolatinas/UFRJ.

COURTÈS, Joseph (2007). *La Sémiotique du langage*. Paris: Armand Colin.

DINIZ LINS, Paula (2011). “O pobre no cinema brasileiro contemporâneo”. In: DALCASTAGNÈ, Regina & THOMAZ, Paulo C (org.). *Pelas margens: representação na narrativa brasileira contemporânea*. São Paulo: Editora Horizonte. Páginas 140-167.

D'SALETE, Marcelo (2011). *Encruzilhada*. São Paulo: Leya/Barba Negra.

HOBBSAWN, Eric J (2000). *Bandidos*. Barcelona: Crítica. Tradução de FOLCH, Dolors; SEMPERE, Joaquim e BELTRÁN, Jordi.

RAMOS, Paulo & FIGUEIRA, Diego (2011). “Graphic novel, narrativa gráfica ou romance gráfico? Terminologias distintas para um mesmo rótulo.” In: Grupo de Estudos em Literatura Contemporânea/TEL, Brasília, UNB. *Anais da II Jornada de Estudos sobre Romances Gráficos 2011*, GELC.

VIGNA, Elvira (2011). “Os sons das palavras: possibilidades e limites da novela gráfica.” In: Grupo de Estudos em Literatura Contemporânea/TEL, Brasília, UNB. *Anais da II Jornada de Estudos sobre Romances Gráficos 2011*, GELC.

SCHOLLAMMER, Eric (2007). *Além do Visível*. O olhar da Literatura. Rio de Janeiro, 7 Letras.

SANTOS, Milton (2008). *Metamorfoses do espaço habitado*. São Paulo: Edusp.

Resenhas online:

DORIGATTI, Bruno (17/10/2011). “A cidade suja de Marcelo D’Saete”. Portal Rio Comicon [Online]. Disponível em: <http://www.riocomicon.com.br/index.php/a-cidade-suja-de-marcelo-d-saete/>. Acesso em 01/02/2012.

MORAES, Felipe (23/08/2011). “Capital paulista ganha dois livros que colorem a periferia da cidade”. Correio Braziliense [Online]. Disponível em: http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2011/08/23/interna_diversao_arte,266654/capital-paulista-ganha-dois-livros-que-colorem-a-periferia-da-cidade.shtml. Acesso em 01/02/2012.

MOURA, Pedro (05/09/2011). “Encruzilhada. Marcelo d'Saete”. Ler BD [Online]. Disponível em: <http://lerbd.blogspot.com/2011/09/encruzilhada-marcelo-dsaete-barba.html>. Acesso em 01/02/2012.

NASI, Eduardo. “Reviews: Encruzilhada”. Universo HQ [Online]. http://www.universohq.com/quadrinhos/2011/review_Encruzilhada.cfm. Acesso em 01/02/2012.

PARRA, Lillo (13/08/2011). “Aí irmão! Descola um careta desse aí”. QUADRO A QUADRO[Online]. Disponível em: <http://quadro-a-quadro.blog.br/?p=8943>. Acesso em 01/02/2012.

RONCATO, Rafael. “Marcelo d'Saete”. Entrevista concedida pelo autor ao Saraiva Conteúdo [Online]. Disponível em: <http://www.saraivaconteudo.com.br/Entrevistas/Post/41785>. Acesso em 01/02/2012.

Figuras



Figuras 1 e 2: *Encruzilhada*, p. 11 e 31.



Figuras 3 e 4: *Encruzilhada*, p. 17 e 18.



Figura 5: *Encruzilhada*, p. 21.



Figura 6: *Encruzilhada*, p. 48.



Figura 7: *Encruzilhada*, p. 87.

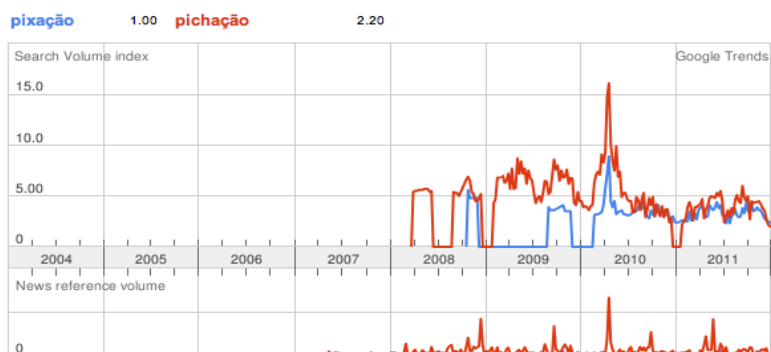


Figura 8: gráfico produzido com ajuda do Google Trends, que identifica a frequência de utilização de termos na Internet. A coexistência de grafias nos faz pensar, justamente, na resistência à normatividade ortográfica, escolar, do campo dos discursos de poder, enquanto às grafias “anômalas”, erradas, vêm perturbar, vez ou outra, esse mesmo discurso.

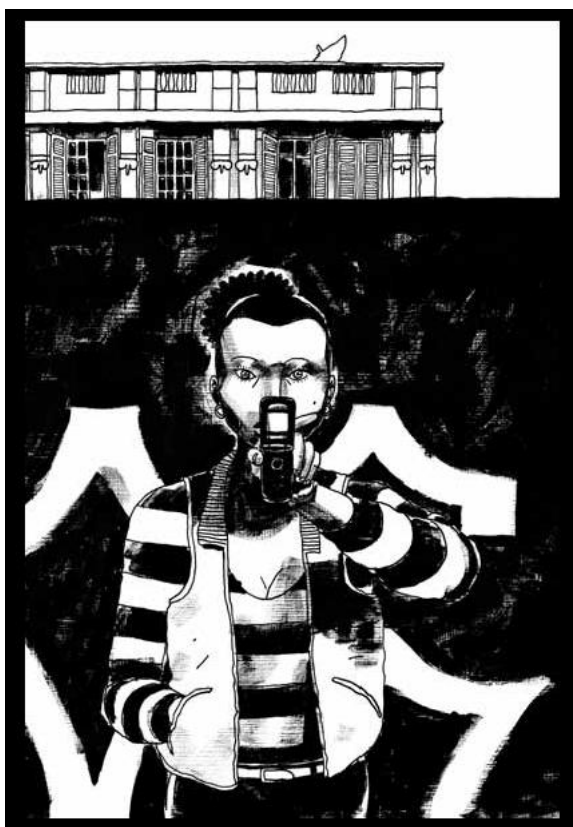


Figura 9: *Encruzilhada*, p. 127.

OS CEGOS, OS MORTOS, OS BÁRBAROS: PROGNÓSTICOS DO PRESENTE EM OS MORTOS-VIVOS E ENSAIO SOBRE A CEGUEIRA

Pedro Galas¹¹⁸

RESUMO: Este artigo discute a série em quadrinhos *Os mortos-vivos*, de Robert Kirkman e Charlie Adlard, relacionando-a ao romance *Ensaio sobre a cegueira*, de José Saramago. O enredo da obra de Saramago, que narra como as pessoas de uma cidade tentam sobreviver umas às outras, depois de subitamente acometidas por uma inexplicável cegueira, assemelha-se ao da série de Kirkman e Adlard, que apresenta a luta por sobrevivência de um grupo de pessoas em um mundo povoado por mortos-vivos, na medida em que ambos favorecessem a discussão sobre os impasses da convivência com o outro decorrentes dos novos cenários de catástrofe imaginados pelos autores. O paralelo com o romance de Saramago permite investigar como o imaginário sobre os zumbis, na obra de Kirkman e Adlard, repercute e replica tensões contemporâneas como o medo da despersonalização e a suspensão de juízos morais em tempos de crise.

Palavras-chave: Quadrinhos. Catástrofe. Robert Kirkman. José Saramago. Alteridade.

*Sem a loucura que é o homem
Mais que a besta sadia,
Cadáver adiado que procria?*
Fernando Pessoa

O cadáver está na terra, mas a ideia está de pé.
Victor Hugo

O imaginário difundido na cultura de massa e na literatura sobre o futuro da civilização sempre foi eivado por visões negativas. As distopias de *1984* e *Admirável mundo novo*, imaginadas, respectivamente, por George Orwell e Aldous Huxley a respeito do progresso científico e da burocratização da ordem social, previam a subordinação do ser humano a um poder totalitário e ao primado da tecnologia – uma resposta ao pavor, talvez hoje confirmado, de que a sistematização dos instrumentos de poder e controle nos tornariam cada vez mais alheios a qualquer noção de verdade e, pior, desinteressados de efetivamente pensar qualquer mudança na ordem social. Hoje, a mais recorrente previsão a respeito do futuro talvez seja a que narra o fim da história tal como a conhecemos, com a derrocada da razão, com a suspensão de juízos morais, com a civilização e tudo o que dela decorre sendo abalroado por uma catástrofe total – o apocalipse.

¹¹⁸ Pedro Galas é mestre em Literatura pela UnB. E-mail: pedro.galas@gmail.com

Nesse cenário, duas obras recentes podem ajudar a pensar de que maneira a arte responde às inquietações e incertezas sobre o porvir. A semelhança nos enredos de *Ensaio sobre a cegueira*, de José Saramago, e a série em quadrinhos *Os mortos-vivos*, de Robert Kirkman e Charlie Adlard, favorece a discussão sobre os impasses decorrentes de um cenário de total devastação da civilização, em mundos imaginados que, apesar de carregados de fantasia e irreabilidade, já se revelam como o nosso.

A série de Kirkman e Adlard narra a jornada de Rick Grimes, um homem que acorda de um longo coma em uma pequena cidade no interior dos Estados Unidos. Perambulando pelo hospital deserto, chama pela enfermeira, mas ninguém lhe atende. Ao abrir a porta da cafeteria, se vê frente a frente com uma horda de cadáveres ambulantes, mutilados, assustadores. Ao fugir, descobre que não apenas a cidade, mas o país inteiro (e talvez o mundo) foi acometido por uma súbita epidemia: os mortos voltaram à vida. O homem, um policial, equipa-se com o que pode e parte em busca da esposa e do filho, que foram se refugiar em outra cidade, maior, onde, segundo a orientação do Estado, seria mais fácil se proteger. E aí que se nota a devastação que tomou as ruas. O cenário é desolador, mas, frente ao caos, o improvável acontece e a família se reencontra, concedendo ao leitor um breve momento de alívio, que dura muito pouco. Os problemas não tardam a reaparecer, e vêm na escassez de alimento, na falta de abrigo, nos ataques sucessivos dos mortos-vivos, nos embates com outros grupos de sobreviventes.

Em *Ensaio sobre a cegueira*, em uma cidade sem nome, um homem, também sem nome, subitamente fica cego. Ele é o primeiro de um vasto grupo de contaminados pela “treva branca”, uma cegueira inexplicável que atinge boa parte dos moradores da cidade, entre eles um oftalmologista, o primeiro a atender o homem. A esposa do médico, embora estranhamente não fique cega também, mente para poder ficar junto ao marido quando o Estado, sem meios para conter o avanço da epidemia, recolhe todos num manicômio desativado. Nesse lugar, as pessoas são divididas em grupos: de um lado, aqueles que já enxergam apenas o “mar de leite”; de outro, aqueles que travaram contato com o primeiro grupo e que, inevitavelmente, com o tempo, farão parte dele. Até que isso aconteça, porém, muitos serão os conflitos: a falta de alimento e de espaço, pois não param de chegar novos contaminados; a contenção agressiva do exército, que mantém os infectados em quarentena

e, receoso do contágio, executa quem não cumpre as ordens; a violenta exploração exercida por um grupo de cegos, que detém um revólver, sobre o outro grupo.

As duas obras abordam as contingências decorrentes da tragédia sem precedentes que assola as cidades e o mundo. Nos dois casos, as epidemias funcionam como metáforas para a sociedade. Susan Sontag afirma que “as doenças sempre foram usadas como metáforas para reforçar acusações de que uma sociedade era injusta ou corrupta. As metáforas tradicionais com doenças constituem uma maneira de apelar para a veemência” (SONTAG, 1984, p. 91). Assim,

qualquer moléstia importante cuja causa é obscura e cujo tratamento é ineficaz tende a ser sobrecarregada de significação. Primeiro, os objetos do medo mais profundo (corrupção, decadência, poluição, anomia, fraqueza) são identificados com a doença. A própria doença se torna metáfora, então, em nome da doença (isto é, usando-a como metáfora), aquele horror é imposto a outras coisas. A doença passa a adjetivar. Diz-se que isto ou aquilo se parece com a doença, com o significado do que é nojento ou feio (SONTAG, 1984, p.76).

Nesse sentido, “tentando compreender o mal ‘radical’ ou ‘absoluto’, procuramos metáforas adequadas” (SONTAG, 1984, p. 105). Assim, a “treva branca” de Saramago e a epidemia de mortos-vivos de Kirkman e Adlard servem como reflexões sobre o presente, muito mais do que sobre um futuro hipotético assombroso. Cada uma a seu modo, elas propõem questões éticas sobre a vida em sociedade, e o fazem valendo-se dos recursos disponíveis – e específicos – de cada linguagem utilizada. A doença e a morte são empregadas, nos dois casos, como metáforas de desvios éticos, da falta de interesse ou percepção em relação ao outro, da dormência e do alheamento no que toca ao que se supõe certo e errado. Assim, se “a ordem é a mais antiga preocupação da filosofia política e, se é plausível cotejar a “polis” com o organismo, então é plausível cotejar a desordem civil com uma doença” (SONTAG, 1984, p. 96).

Em *Ensaio sobre a cegueira*, nenhum personagem tem nome. Todos eles são identificados ou por sua aparência, ou por um traço fisionômico, ou por sua posição socioeconômica antes da treva branca contaminá-los. Assim, temos a “rapariga de óculos escuros”, o “médico”, a “esposa do médico”. O anonimato pode ser entendido como um

aceno de Saramago para o fato de que, diante do caos, o nome pouco importaria, como sugere um dos personagens; mas, destituídos de nome, os personagens se prestam mais à associação imediata entre homens e bichos e, sobretudo, à invisibilidade que, de certa forma, já tinham uns em relação aos outros:

Tão longe estamos do mundo que não tarda que comecemos a não saber quem somos, nem nos lembrámos sequer de dizer-nos como nos chamamos, e para quê, para que iriam servir-nos os nomes, nenhum cão reconhece outro cão, ou se lhe dá a conhecer, pelos nomes que lhes foram postos, é pelo cheiro que se identifica e se dá a identificar, nós aqui somos como uma outra raça de cães (SARAMAGO, 2010, p. 64).

A falta de nomes é, assim, um reflexo da própria doença: quando perde-se o outro como parâmetro para a constituição de si mesmo, a identidade, em consequência, se dilui. A cegueira torna difícil reconhecer quem é quem e onde cada um se localiza, e essa dificuldade atravessa as mais básicas tentativas de organização, como a distribuição das camas, o racionamento da comida, a movimentação no espaço, mas também, e talvez principalmente, a doença inviabiliza que se saiba do outro, quem ele é, quais as suas necessidades.

A ausência de nomes pode ser entendida como o reverso da invisibilidade no mundo contemporâneo, no sentido de que o romance do escritor português parte de uma situação irreal para denunciar nossa habitual cegueira cotidiana, quando o outro se esvanece porque estamos demasiado centrados em nós mesmos para percebê-lo. Não é preciso que uma praga repentina nos infecte: nós *já somos* cegos. Nesse sentido, que o cenário da maior parte dos eventos seja o manicômio – conforme diz o porta-voz do Estado, um lugar que possui uma área que funcionaria como “terra-de-ninguém” (SARAMAGO, 2010, p. 46) – parece indicar que, diante da devastação, não haveria local mais apropriado para abrigar pessoas que, por serem cegas, agem como loucas. Daí que um dos personagens afirme: “O mundo está todo aqui dentro” (SARAMAGO, 2010, p. 102) – ambiente e mundo revelam-se como locais de doença.

No entanto, a loucura é vista também além dos muros, na instabilidade dos soldados para controlar os doentes e na inépcia do Estado em lidar com a situação. Loucura e falta de visão são, então, complementares na sociedade retratada por Saramago – a nossa. A

cegueira é, assim, a condição que permite às pessoas revelarem quem efetivamente são, seu verdadeiro caráter – essa “massa de que nós somos feitos, metade de indiferença e metade de ruindade” (SARAMAGO, 2010, p. 40). Mas, ao mesmo tempo, ela possibilita uma espécie de transcendência, na medida em que, destituídas do olhar que julga e controla o outro, essas mesmas pessoas podem, paradoxalmente, aprender a ver. Conforme lembra um personagem, “provavelmente, só num mundo de cegos as coisas serão o que verdadeiramente são, disse o médico, E as pessoas, perguntou a rapariga dos óculos escuros, As pessoas também, ninguém lá estará para vê-las” (SARAMAGO, 2010, p. 128).

Em *Os mortos-vivos*, todos os personagens têm nome: é justamente por ainda não terem se dissolvido na massa de mortos-vivos que a afirmação de sua identidade é importante. É o nome que os diferencia do monstruoso, do abominável – do inominável –, é o que os torna humanos. Assim, o leitor cria facilmente laços: cada personagem é único, e as alianças e romances que se formam entre eles favorecem essa identificação. Na catástrofe imaginada pelos autores, somente a refirmação da própria identidade pode franquear, ainda que debilmente, a humanidade constantemente ameaçada. No entanto, Kirkman precisa reafirmar a todo momento a instabilidade, o perigo constante que ronda os personagens. Do contrário, a história se tornaria ainda mais irreal, porque, longe de parecerem pessoas comuns, sem nenhum preparo militar, tentando a duras penas sobreviver ao apocalipse, os personagens se tornariam super-heróis, campeões da resistência que a tudo sobrevivem. Para driblar o impasse, o autor elimina os personagens conforme a necessidade da história. Porém, nem toda morte é apoteótica: ela pode acontecer tanto num inesperado – porém trivial – ataque dos mortos-vivos, quanto na planejada invasão ao acampamento dos sobreviventes feita por uma comunidade vizinha.

Para reforçar o efeito do perigo, da “aleatoriedade” das mortes (já que todos estariam sujeitos a essa imprevisibilidade), o autor não poderia blindar um personagem (à exceção, é claro, do herói). Por isso, somos surpreendidos quando, por exemplo, Tyreese, um dos mais carismáticos personagens, é executado na frente de Rick, que não reage porque a alternativa à morte do amigo é sacrificar a comunidade inteira. No entanto, antes de ver a cena consumada, o leitor, tendo travado contato com o vilão Governador algumas edições antes, sabe que a ameaça pode ser um blefe. Assim, em uma página o que vemos é

o gesto da execução, com o braço do Governador erguendo uma espada e o dilema de Rick entre salvar o amigo ou o grupo de sobreviventes; é somente quando vira a página que o leitor percebe que a ameaça era real, com o vilão desferindo os golpes no pescoço de Tyreese, matando-o com crueldade (Figuras 1 e 2).



Figura 1 – Os mortos-vivos: nascidos para sofrer, p. 85.



Figura 2 – *Os mortos-vivos: nascidos para sofrer*, p. 86.

Mas, ainda assim, seria possível objetar que Tyreese, embora importante para o grupo, não era fundamental para a trama como um todo. Ele era, por assim dizer, descartável. Por isso, na mesma sequência de eventos que incluem a morte do personagem, outra vítima do massacre causa ainda mais espanto: Lori, a própria esposa de Rick, que morre baleada enquanto fugia com a filha recém-nascida. A surpresa é ainda mais assustadora porque surge numa página par; assim, embora ciente de que um tiroteio estava ocorrendo e do perigo para todos os envolvidos, o leitor é pego completamente desprevenido quando vira a página e vê a imagem da mulher destrocada pelo tiro, com a criança no colo também atingida (Figura 3). O efeito é potencializado pela passagem das páginas, recurso possível apenas nos quadrinhos, tendo em vista o impacto da ilustração de página inteira. Depois de todos os percalços pelos quais Rick passou para, primeiro, encontrar a família e, depois, mantê-la em segurança, ver a morte de Lori provoca no leitor o efeito almejado: ninguém está realmente a salvo.



Figura 3 – Os mortos-vivos: nascidos para sofrer, p. 126.

A sequência do acontecimento é aterradora porque sequer dá tempo ao leitor para digerir o choque: como o perigo não cessou, o herói não pode lamentar a morte da esposa – estão em jogo agora a própria vida e a do filho. Engenhosamente, a arte da página seguinte suprime qualquer fala por vários quadros, enquanto Rick e o leitor constatarem, juntos, a morte de Lori. O silêncio só é rompido pela fala do protagonista de que o filho não deve olhar para trás e continuar correndo.



Figura 4 – *Os mortos-vivos: nascidos para sofrer*, p. 127.

A cena ganha em carga dramática justamente porque nada é dito na sequência do tiro: embora saibamos que os quadros retratam um curto período de tempo, de alguns segundos, a ausência de sons estende, amplifica esse tempo de uma maneira que apenas a linguagem dos quadrinhos é capaz de fazer – e, enquanto acompanhamos, pesarosos, as lágrimas escorrerem dos olhos do herói impotente, a arte de Adlard, terrível, nos mostra o cadáver de Lori sobre a filha, com apenas o braço da criança visível. No quadro seguinte, novamente é a arte que nos indica a gravidade da situação: Carl, o filho de Rick, corre enquanto um tiro ricocheteia no chão, e, próximos a ele, mortos-vivos procuram alimento. Mas é o olhar de Lori voltado diretamente para Rick (e para o leitor) que fica na lembrança: Rick volta o rosto, e o que ele encara são os olhos da esposa. Essa cena é crucial porque dará o tom da culpa com a qual o personagem terá de lidar pelo resto da trama.

Mas, da mesma forma que *Ensaio sobre a cegueira* não é apenas um romance sobre pessoas que ficam cegas de um momento para o outro, *Os mortos-vivos* não é apenas uma série de quadrinhos sobre zumbis. Nesse sentido, o fato de um grande arco da trama se passar numa penitenciária abandonada parece ecoar o manicômio do romance de Saramago: enquanto na obra do escritor português o cenário reverbera as ações dos personagens, onde a loucura subjuga a sanidade e a moral, na série de Kirkman a prisão que oferece guarida mantém, por outro lado, todos trancafiados, prisioneiros, e a tensão permanente leva os personagens a rixas e conflitos, a ponto de o próprio Rick afirmar que, enquanto tentam se proteger dos mortos-vivos, suas ações já os transformaram em selvagens. “Nós somos os mortos-vivos”, diz (KIRKMAN; ADLARD, 2009, p. 132-3). O sentido da “fala” – o “tom” – é sustentado pelo aspecto da escrita, num controle do “ouvido do leitor” conforme as intenções do autor (EISNER, 1999, p. 125). E se num primeiro momento a frase é dita de modo sombrio e violento pelo protagonista, com a tipografia no balão “manchada”, na página seguinte ela é repetida, mas de modo desconsolado – de novo, é a fala no balão o que simboliza o pesar, com o texto reduzido no grande espaço que sobra, e a ilustração, com o personagem cabisbaixo e com as costas arqueadas, completamente envolvido pela sombra, traduz a desolação da sentença (Figuras 5 e 6).



Figura 5 – *Os mortos-vivos: desejos carnavais*, p. 132-3.



Figura 6 – *Os mortos-vivos: desejos carnavais*, p.134.

Ainda que se argumente que a explicitação arruína a metáfora que, em todo caso, já estava colocada, inclinando o leitor a uma interpretação, não se pode esquecer que em *Ensaio sobre a cegueira* é também um personagem quem troca em miúdos a alegoria da cegueira:

O medo cega, disse a rapariga dos óculos escuros, São palavras certas, já éramos cegos no momento em que cegámos, o medo nos cegou, o medo nos fará continuar cegos, Quem está a falar, perguntou o médico, Um cego, respondeu a voz, só um cego, é o que temos aqui. Então perguntou o velho da venda preta, Quantos cegos serão precisos para fazer uma cegueira. Ninguém lhe soube responder (SARAMAGO, 2010, p. 131).

A cegueira é, assim, decorrente não apenas da contumaz falta de visão, do alheamento em relação ao outro, mas, principalmente, do medo que os personagens sentem uns dos outros, justamente por não se dispõem a enxergar nem o mínimo que os une: a própria condição de doentes.

Comportam-se como se temessem dar-se a conhecer um ao outro. Via-os crispados, tensos, de pescoço estendido como se farejassem algo, mas, curiosamente, as expressões eram semelhantes, um misto de ameaça e de medo, porém o medo de um não era o mesmo que o medo do outro, como também não o eram as ameaças. Que haverá entre eles, pensou (SARAMAGO, 2010, p. 49).

Daí que, ao final da obra, quando voltam a enxergar, a conclusão seja orientada a um fundo moral que repercute os dramas vivenciados pelos personagens, mas, dirigido ao leitor, leva-o a refletir que a cegueira física era o sintoma da cegueira moral, ainda não de todo curada: “Penso que não cegámos, penso que estamos cegos, Cegos que veem, Cegos que, vendo, não veem” (SARAMAGO, 2010, p. 310).

No fim, as duas obras tratam do que o ser humano é capaz num cenário de total devastação. Porém, é a especificidade das linguagens empregadas que torna possível o realce do que se quer questionar. Assim, o romance de Saramago evoca as imagens, fazendo, paradoxalmente, o leitor finalmente ver aquilo a que se habituou a não enxergar. Como os cegos do manicômio, ele terá o olhar reabilitado para perceber o outro ao final da tragédia: “Se eu voltar a ter olhos, olharei verdadeiramente os olhos dos outros, como se estivesse a ver-lhes a alma” (SARAMAGO, 2010, p. 262). *Os mortos-vivos* as mostra, o

que reforça o choque. O cenário arruinado está sempre evidente, o monturo é colossal, um lembrete permanente de que a reconstrução total do que fomos parece impossível, a menos que os personagens consigam, como os cegos de Saramago, mudarem sua própria natureza. Por isso, se não é preciso reafirmar o desastre físico a todo momento, já que está posto nas ilustrações, a trama pode concentrar-se no drama humano dos personagens – essa sim, a verdadeira catástrofe.

Quanto a isso, a opção dos autores de não usar cores, trabalhando toda a obra com tons de cinza, se por um lado é uma referência aos primeiros filmes de terror, rodados ainda em branco e preto, por outro, é um reflexo do próprio mundo em que habitam os personagens. O cinza mina a violência *gore*, sensual e sanguinolenta, esperada numa história do gênero, e espelha os conflitos de moralidade desse mundo sem cor, onde não há preto e branco, bem e mal.

Assim, se em *Ensaio sobre a cegueira* o leitor se choca com a imoralidade dos personagens, sobretudo do grupo de cegos que possui a arma e controla os demais com ela, garantindo para si o parco alimento diário e negociando, a troco de sexo, o que sobra com os demais (no ápice da crueldade narrada no livro), em *Os mortos-vivos* o leitor tem de encarar a amoralidade das ações: certo e errado já não fazem mais sentido algum. De fato, o dilema central da obra passa a ser os limites do ser humano diante de uma situação de crise como a imaginada por Kirkmann. Extintas a política e as leis – e o fato de Rick ser um policial, um guardião, um executor da lei, não poderia ser mais sintomático dessa transição da civilidade para a selvageria –, a moral se ausenta, porque a consciência individual passa a ser guiada pelas necessidades do momento.

Ao tratar do apocalipse zumbi, um desastre tão inverossímil quando divertido, a série resolve no plano fantasioso algumas das graves questões da sociedade contemporânea. À maneira dos filmes de ficção científica que retratam a catástrofe, analisados por Susan Sontag no ensaio “The imagination of disaster” (escrito em 1965, ainda à sombra da iminente guerra nuclear), *Os mortos-vivos* lida com a inquietação diante da destruição total da sociedade e da humanidade. Se vivemos, como diz Sontag, sob a contínua ameaça de “dois destinos igualmente temíveis, mas aparentemente opostos: a banalidade incessante e terror inconcebível”, referindo-se à possibilidade iminente de uma destruição nuclear, a

fantasia pode tirar-nos da insuportável pasmaceira e distrair-nos dos terrores – reais ou antecipados – permitindo-nos fugir para situações exóticas e perigosas com finais felizes. Por outro lado, ela pode também normalizar o que é insuportável do ponto de vista psicológico, fazendo com que nos acostumemos a isso. No primeiro caso, a fantasia embeleza o mundo, no outro, neutraliza-o (SONTAG, 1965, p. 42). Conforme salienta a autora,

não é suficiente notar que as alegorias da ficção científica são alguns dos novos mitos – isto é, maneiras de acomodar e negar – sobre a incessante angústia humana sobre a morte. [...] Novamente, há uma guinada histórica específica que intensificou a ansiedade, ou melhor, o trauma sofrido por todos na metade do século 20, quando ficou claro que, a partir de agora até o fim da história humana, cada pessoa estaria não apenas sob a ameaça da morte pessoal, que é certa, mas também de algo quase psicologicamente insuportável: a incineração coletiva e a extinção que poderiam vir a qualquer momento, sem aviso prévio (SONTAG, 1965, p. 48).

Os *mortos-vivos*, como se viu, não oferece finais felizes: qualquer um, mesmo aqueles a quem mais nos apegamos, pode morrer a qualquer momento. Por outro lado, a série embeleza o mundo no sentido de que transforma o desastre e a extinção da humanidade em prazer estético e diversão; em todo caso, ela normaliza o medo desse desastre – e, quanto a isso, se uma epidemia de zumbis é improvável de ocorrer no mundo real, deve-se considerar a infestação de mortos-vivos, para além da evidente aniquilação completa da civilização e da assustadora ausência de cura para a epidemia, nesta era em que “a premissa básica da medicina é a de que todas as doenças podem ser curadas” (SONTAG, 1984, p. 9), como uma alegoria para a despersonalização do ser humano.

Antes, diz Susan Sontag, o segredo sombrio por trás da natureza humana costumava ser a irrupção do animal. Por isso, a ameaça para o homem, a possibilidade de sua desumanização, estava na sua própria animalidade. Nos filmes de ficção científica, que apresentam máquinas ou extraterrestres beligerantes como adversários, cuja organização militar imita a lógica da tecnologia, onde não há sentido de identidade para que haja um senso de unidade, o perigo é a possibilidade de o homem ser transformado em máquina, em uma não-pessoa (SONTAG, 1965, p. 47). De modo semelhante, os mortos-vivos criados

por Kirkman são uma ameaça que conjuga o que há de pior nas duas possibilidades anteriores: a sucumbência aos instintos mais primitivos de sobrevivência e a dissolução numa multidão com um único rosto. Tornar-se zumbi é adquirir uma não-consciência – de si mesmo, dos limites sociais, da própria individualidade e da responsabilidade perante a coletividade; é render-se ao animalesco. Como os extraterrestres malignos que vêm dominar o planeta nos filmes de ficção científica, o que os zumbis imporão à Terra, se forem bem sucedidos, será esse “regime de não-emoção, de impessoalidade, de arregimentação” (SONTAG, 1965, p. 47).

Nesse sentido, é intrigante que, como nos filmes de ficção científica, seja a guerra o que une os seres humanos: diante do outro inimigo, apagam-se as diferenças sociais. Conforme lembra Sontag, os filmes de ficção científica – e, por extensão, as produções culturais sobre zumbis que focalizam não o horror e o susto, mas as consequências da catástrofe decorrente da infestação – também podem ser descritos como uma mitologia popular para a imaginação contemporânea negativa sobre a impessoalidade. As criaturas do outro mundo que vêm para “nos” levar não são “eles”, mas “isso” (SONTAG, 1965, p. 47).

Daí que esses filmes ofereçam uma extrema simplificação moral, ou seja, “uma fantasia moralmente aceitável onde se pode dar vazão a sentimentos cruéis ou, pelo menos, amorais” (SONTAG, 1965, p. 45). Conforme diz Susan Sontag,

este é o inegável prazer que obtemos ao olhar para aberrações, para seres excluídos da categoria do humano. O sentimento de superioridade sobre a aberração une-se em proporções variáveis com a excitação do medo, e a aversão torna possível que escrúpulos morais sejam suspensos, que a crueldade seja apreciada. [...] Na figura do monstro do espaço sideral, a aberração, o feio e o predador convergem e fornecem um fantasioso alvo para a justificada belicosidade descarregar-se e para o prazer estético do sofrimento e desastre (SONTAG, 1965, p. 45).

Se nos filmes de ficção científica a guerra está claramente canalizada para o anseio de paz, ou pelo menos uma coexistência pacífica, (SONTAG, 1965, p. 46), a “boa guerra” dos “nós” contra “eles” em *Os mortos-vivos* se torna o elemento unificador – e, se há dilemas morais, eles são, como se viu, ao menos temporariamente suspensos. Embora os criadores procurem fazer algum sinal quanto a essa questão, mostrando o que está por trás

dessa aparente facilidade, no mais das vezes ela é deixada de lado em favor da guerra contra os “outros”. Assim é quando Rick, deposto do cargo de líder, pergunta se no conselho deliberativo recém-formado as mulheres também participarão das decisões referentes ao grupo. A resposta negativa que recebe vem com uma argumentação questionável – “Acho que eles só querem ser protegidos” (KIRKMAN; ADLARD, 2009, p. 121) –, mas reflete o posicionamento diante de um apregoador “bem comum”. A questão é imediatamente abandonada porque, por mais que o foco recaia mais na impossibilidade de um convívio pacífico entre as pessoas do que na guerra contra os mortos-vivos, a trama precisa prosseguir para um outro tipo de confronto, “mais prático”: como garantir as defesas do abrigo.

Porém, ainda que a obra tropece ao tratar de questões que valeriam um olhar mais atento, por dizerem respeito ao nosso tempo e ao futuro catastrófico imaginado pelos autores, ela, por outro lado, levanta discussões interessantes. Como criar um filho nesse cenário? Como educá-lo? Em um mundo em que valores mudam a todo instante, em que a vida é dispensável, que valores transmitir? O que significa ser coerente num mundo em que mortos e vivos são inimigos igualmente perigosos?

É o que ocorre logo no primeiro arco de histórias: Rick, ao reencontrar Lori e seu filho, descobre que eles foram protegidos por Shane, também policial, que trabalhava com o protagonista. Não demora muito para que o ex-amigo se incomode com a aparição do herói, porque ele retoma seu posto na família, e Shane, envolvido com Lori, é colocado de lado. O homem, atormentado, ameaça Rick com uma arma, e, quando está prestes a disparar, é morto por Carl, filho de Rick, ainda uma criança. Quando o menino, abraçado ao pai, balbucia que atirar num homem não é a mesma coisa que matar os mortos, resta a Rick reconhecer que “Nunca deveria ser” (Figura 8). Essa atitude irá ter desdobramento muitas edições depois, quando Carl, depois de ver inúmeras vezes o pai matar para mantê-lo vivo, assassina outra criança, que havia matado o próprio irmão gêmeo de modo muito violento. O grupo supõe que o menino tenha alguma deficiência mental, porque não entende a gravidade do que fez. Diante da insegurança que se instala, as alternativas são abandoná-lo ou matá-lo, mas quem o fará? Carl, ciente da gravidade da situação, enquanto todos dormem, toma para si a responsabilidade e mata o garoto.



Figura 8 – Os mortos-vivos: dias passados, p.140.

No fim, aquilo que Susan Sontag diz sobre os filmes de ficção científica vale também para *Os mortos-vivos*, pois a crise que eles representam já é, em grande medida, vivenciada por nós mesmos:

Os filmes perpetuam clichês sobre a identidade, vontade, poder, conhecimento, felicidade, consenso social, culpa, responsabilidade, que são, para dizer o mínimo, não úteis na nossa atual situação de extremos. Mas pesadelos coletivos não podem ser rejeitados demonstrando-se que eles são intelectualmente e moralmente falaciosos. Este pesadelo – representado em vários registros em filmes de ficção científica – é muito próximo da nossa realidade (SONTAG, 1965, p. 42).

Assim, embora trate de um tema irreal como uma infestação de zumbis, *Os mortos-vivos* compartilha da “resposta inadequada” diante do terror da destruição total conforme visto nos filmes-catástrofe. A série replica não ao medo de zumbis – esse ser monstruoso que se tornou uma dos mais recorrentes aparições do bestiário contemporâneo –, mas ao pavor de desaparecermos da noite pro dia, tendo de encarar um inimigo que ameaça não apenas nos destruir, mas nos cooptar, destituindo-nos de nossa própria humanidade. Seu interesse consiste, como no cinema de ficção científica, “nesta intersecção entre um ingênuo e em grande parte aviltado produto da arte comercial e os mais profundos dilemas da situação contemporânea” (SONTAG, 1965, p. 48), pois é no combate com os mortos – na guerra – que os personagens se revelam capazes das maiores barbaridades.

Embora com vários méritos do ponto de vista da estrutura, do enredo e da arte, e ainda que se vislumbre na epidemia de mortos-vivos uma eventual crítica à sociedade atual, dormente, já morta – tendo em vista que, na iminência desse apocalipse fantasioso, os bens derivados do consumismo desenfreado e supérfluo seriam, em sua grande maioria, inúteis (e os zumbis seriam, então, uma nova sociedade que, literalmente, devora a antiga, zerando a história) –, a série, por outro lado, apresenta contradições e controvérsias. Se os mortos-vivos podem ser lidos como a personificação da morte – e daí viria seu charme: trata-se de uma morte que pode ser morta, e o horror inspiraria não exatamente pânico, mas confiança, porque reabilita o ser humano como senhor da própria vontade, com controle sobre a vida e a morte –, por outro lado, ainda que o foco recaia nos problemas gerados pelos próprios seres humanos, é difícil não enxergar nos famélicos zumbis uma representação torta e torpe

do outro que vem, no fim das contas, saquear e vilipendiar o que é *nosso*: nossas casas, nossas famílias, nossa cidade. Assim, que o herói seja o típico *tira* norte-americano, branco, redentor, disposto a tudo para manter todos vivos, contraria, ou pelo menos minimiza, todas essas críticas: a diversão eventualmente acaba se sobrepondo às interessantes questões que a série levanta.

Mas é justamente nessa contradição entre o questionamento de valores e o entretenimento que reside o interesse da série. À maneira dos filmes de ficção científica analisados por Susan Sontag, *Os mortos-vivos* não só atesta o pavor – ainda incontestado – da aniquilação total, da dizimação da civilização humana, como aponta para as questões culturais mais atuais, servindo como redução ou reflexo, por exemplo, das práticas políticas do mundo contemporâneo.

Em “Necropolitics”, Achille Mbembe contrapõe o conceito de Michel Foucault de biopoder à ideia de necropoder: o primeiro diz respeito à otimização da vida, à sua produção calculada; o segundo coloca a morte como centro do exercício do poder em territórios onde o confronto entre “nós” e “os outros” transforma em legítimo o massacre para que se obtenha controle.

Para Foucault, o exercício da soberania baseado no biopoder reside no direito de “fazer viver e de deixar morrer” (FOUCAULT, 2005, p. 287), isto é, mediante tecnologias de controle que visam tanto à otimização da vida, à sua melhoria, quanto à opção de abandoná-la ou de facilitar a morte. Nessa regulamentação da vida, é preciso “baixar a morbidade; [...] encompridar a vida; [...] estimular a natalidade”, maximizando a força dos seres humanos para que se possa, depois, extraí-la, utilizando para isso mecanismos de previdência (FOUCAULT, 2005, p. 293-4).

De acordo com a visão de Foucault, a outra faceta do biopoder, sua contrapartida, é a subjugação à morte daqueles que são “biologicamente” inadequados. Ou seja, com vistas a uma melhora da vida, subtrai-se essa mesma vida dos que são considerados deficientes. Esse aparente paradoxo constitui o próprio funcionamento do biopoder – afinal, como é possível, para um poder político, expor à morte não só seus inimigos, mas seus próprios cidadãos (FOUCAULT, 2005, p. 304)? É precisamente nesse ponto que entra em cena a

lógica do racismo, que opera uma distinção – genética, biológica, supostamente natural – entre a espécie humana, estabelecendo grupos e divisões valorativas. Assim,

A morte do outro não é simplesmente a minha vida, na medida em que seria minha segurança pessoal; a morte do outro, a morte da raça ruim, da raça inferior (ou do degenerado, ou do anormal), é que vai deixar a vida em geral mais sadia; mais sadia e mais pura (FOUCAULT, 2005, p. 305).

Para Mbembe, o conceito de biopoder não dá conta da atual conjuntura política. Mapeando a formação dos estados coloniais e a política moderna, Mbembe argumenta que, se a soberania é vista – de modo idealista – como o exercício da razão (sendo isso o que a diferencia da guerra), deve-se notar que, no mundo contemporâneo, há Estados (o autor se refere especialmente aos conflitos entre Israel e Palestina e às guerras no continente africano) cujo projeto central de soberania não é a luta pela autonomia baseada na razão e no entendimento mútuo, mas “a instrumentalização generalizada da existência humana e a destruição material de corpos e populações humanas” (MBEMBE, 2003, p. 14).

Para ele, vivemos num mundo em que “armas são utilizadas no interesse da destruição máxima de pessoas e na criação de mundos-mortos ou mundos da morte [*death-worlds*], novas e únicas formas de existência social em que grandes populações são submetidas a condições de vida que lhes conferem o status de mortos-vivos [*living dead*]” (Mbembe, 2003, p. 40). Nesse quadro, o exercício da soberania torna-se a capacidade determinar quem pode viver e quem deve morrer: matar ou permitir viver são seus limites, seus atributos fundamentais (MBEMBE, 2003, p. 11-2).

Na formação dos estados coloniais, era a divisão entre nós e eles o que determinava a liberdade de ação bélica do Estado; mas, mais que isso, era a noção de raça que liberava o Estado para exercer o controle – a soberania – sobre os outros mediante o terror e a guerra. Retomando a argumentação de Foucault, Mbembe diz que a ideia, partindo de uma divisão entre vivos e mortos, se define em relação a um campo biológico – do qual toma controle e se apropria: “esse controle pressupõe a distribuição da espécie humana em grupos, a subdivisão da população em subgrupos, e o estabelecimento de uma cesura biológica entre uns e outros” (MBEMBE, 2003, p. 17). Mais uma vez, a destituição da humanidade do outro – o escravo, o bárbaro nativo – era o que possibilitava a intervenção violenta do

Estado: “a colônia representa o local onde a soberania consiste fundamentalmente no exercício de um poder fora da lei (...) e onde a ‘paz’ assume os contornos de uma ‘guerra sem fim’” (MBEMBE, 2003, p. 23). Assim, “as colônias são o local por excelência onde os controles e garantias de ordem judicial podem ser suspensos, a zona onde a violência do Estado de exceção é considerada operando a serviço da ‘civilização’” (MBEMBE, 2003, p. 24).

Para o autor, nessa forma de exercício da soberania não se trata apenas de otimizar a vida, mas sim de maximizar os efeitos nocivos que se pode causar ao outro, à sua sociedade, inviabilizando sua existência. Trata-se de uma inversão sutil: enquanto o conceito de Foucault inclui o outro na medida em que sua morte nos beneficia, o argumento de Mbembe dirige-se ao outro em si, hostilizado e intolerável. Se o biopoder de Foucault pode ser sintetizado na sentença “fazer viver e deixar morrer”, o necropoder de Mbembe consiste na ação do Estado em “deixar viver e fazer morrer”. É o retorno – maximizado pelo avanço da tecnologia bélica – do direito da espada: decidir quem vive e quem morre.

Obviamente, o “Estado” em *Os mortos-vivos* não existe. É precisamente a falta dele, sua ausência, que justifica a epopéia em busca da sobrevivência dos humanos face aos mortos-vivos. E é justamente nessa empreitada do racional contra o irracional, do humano contra o inumano, que vemos, outra vez, a legitimidade da violência posta em pauta, pois está a serviço da civilização, na medida em que os sobreviventes buscam reconstruir uma comunidade mínima. Em um mundo onde o “nós” se coloca em permanente guerra contra “os outros”, qualquer ação passa a ser justificada em nome do controle – e, nesse ponto, o exercício da soberania, do poder reside, como coloca Mbembe, em definir quem importa, quem é descartável e quem não é (MBEMBE, 2003, p. 27). Afinal, no Estado de sítio em que vivem os personagens da série, não é isso que Rick, na figura do líder, faz, em nome de si e dos outros, decidindo, inclusive, quem é sacrificável? O herói, assim, assume – a contragosto – o posto de soberano de sua comunidade, assolada pelo perigo incessante, já que “quando os indivíduos se reúnem para constituir um soberano, para delegar a um soberano um poder absoluto sobre eles, por que o fazem? Eles o fazem porque estão premidos pelo perigo ou pela necessidade. Eles o fazem, por conseguinte, para proteger a vida” (FOUCAULT, 2005, p. 287).

No entanto, ainda assim a figura de um soberano – primeiro reconhecido, depois questionado – torna-se incômoda. A certa altura, Rick tenta instituir uma lei mínima dentro da comunidade de sobreviventes: quem mata, morre. No entanto, o código não se aplica a ele, que também não se sente confortável a tomar decisões com mão de ferro. Confrontado pelo próprio Tyreese (a quem deixa, depois, para morrer, em nome da segurança do grupo), Rick é obrigado a reconhecer que esse regimento, de certa forma, basilar não tem qualquer fundamento: ele mesmo mata para sobreviver. Quem lhe aplicará a pena? Matar, em qualquer situação, torna-se justificável porque permite a sobrevivência.

Se pensarmos como Mbembe, sobreviver, para os personagens da série, é a única forma que resta de exercer a soberania de sua “raça”. No fim, matar se transforma numa maneira – a mais elementar – de se manter vivo:

Na lógica da sobrevivência, o horror da visão da morte se transforma na satisfação de ver que é outra pessoa que está morta. É a morte do outro, a sua presença física como um cadáver, que faz com que o sobrevivente se sinta único. E cada inimigo morto faz com que o sobrevivente se sinta mais seguro [...] o triunfo se desenvolve justamente da possibilidade de existir quando os outros (neste caso, o inimigo) não existem mais. Essa é a lógica do heroísmo clássico: executar os outros, mantendo a própria morte a distância (MBEMBE, 2003, p. 36-7).

Talvez seja justamente aí o ponto mais controverso da série: os mortos-vivos lembram, a todo instante, que *já foram um de nós*. Mas, nessa espécie de estado de exceção, enquanto as diferenças internas da comunidade são apagadas – no máximo, o que vemos é o questionamento sobre a possibilidade de forasteiros, como os internos encontrados no presídio, poderem ou não fazer parte do grupo de sobreviventes, ou seja, de novo, a oposição entre o que é familiar e o que é estranho ou estrangeiro –, as diferenças entre *nós* e *eles* são exacerbadas para que os propósitos do grupo se cumpram: matar para viver. Nesse aspecto, enquanto os diálogos entre os personagens atestam a todo momento a necessidade de matar para manter-se vivo, é a arte que dá o tom da selvageria à qual se renderam os personagens sobreviventes: os zumbis são ainda demasiado humanos (e, quanto a isso, a arte de Tony Moore tem muito mais qualidade do que a de Adlard), cada um deles apresenta traços únicos, detalhes e emblemas que a todo instante lembram ao leitor – mas

não aos personagens, o que é, paradoxalmente, revelador – que aquelas abomináveis criaturas foram humanas. Os zumbis são a encarnação de uma humanidade perdida e a representação de seu incontornável destino (Figura 9).

Por isso mesmo, é interessante que, à medida que a série avance, os mortos-vivos percam espaço como a ameaça mais premente: são os outros grupos de sobreviventes – que, eventualmente, se comportam como os zumbis, que a tudo vêm devorar, mas que também agem como o grupo de Rick, desconfiados e temerosos de todos – que se tornam o verdadeiro catalisador de conflitos. Mas, até lá, a tônica de que é preciso “matar para viver” já terá se firmado, e o leitor, aos poucos, deixa de estranhar as medidas drásticas que devem ser tomadas em nome da segurança. É nesse ponto que reside, talvez, um dos maiores méritos da série em quadrinhos: se os zumbis são o vislumbre do próprio futuro dos sobreviventes, adiado a duras penas, ao matar outras pessoas para viver – não é precisamente o que fazem os mortos-vivos? –, no que se transformam esses personagens? A cada concorrente, adversário, inimigo morto – e a cada zumbi que se mata, já que eles nos lembram sempre que foram um de nós –, é a própria humanidade que morre junto. Nesse sentido, é uma frase de *Ensaio sobre a cegueira* que melhor traduz o sentimento de *Os mortos-vivos*: “O que penso é que já estamos mortos, estamos cegos porque estamos mortos, ou então, se preferes que diga isto doutra maneira, estamos mortos porque estamos cegos, dá no mesmo” (Saramago, 2010, p. 241).



Figura 9 – *Os mortos-vivos: dias passados*, p. 86.

Achille Mbembe discute a prática de substituir a morte imediata pela punição com a amputação física. Nesse sentido, o comentário do autor a respeito das cruéis práticas de controle no mundo contemporâneo se relaciona com os zumbis – e também com os personagens humanos – de *Os mortos-vivos*. Para ele, ainda que vivas, as vítimas da amputação como penalidade tiveram sua integridade substituída por pedaços, fragmentos, feridas que não cicatrizam nunca: “sua função é manter diante dos olhos da vítima – e das pessoas ao seu redor – o espetáculo mórbido do corte” (Mbembe, 2003, p. 35). No fim, o desfile de mortos-vivos na série de Kirkman e Adlard funciona como um adiamento do que se revela inevitável; como o corte, ele mantém sua função de lembrar aos personagens – e aos leitores – o perigo de entregar-se ao mundo, à sua voracidade e selvageria: ele é sempre um lembrete de uma humanidade já morta.

REFERÊNCIAS

- EISNER, Will (1999). *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FOUCAULT, Michel (2005). *Em defesa da sociedade*. São Paulo: Martins Fontes.
- KIRKMAN, Robert; ADLARD, Charlie (2006a). *Os mortos-vivos: dias passados*. São Paulo: HQM Editora.
- _____ (2006b). *Os mortos-vivos: caminhos trilhados*. São Paulo: HQM Editora.
- _____ (2008). *Os mortos-vivos: segurança atrás das grades*. São Paulo: HQM Editora, 2008.
- _____ (2009). *Os mortos-vivos: desejos carnavais*. São Paulo: HQM Editora.
- _____ (2011a). *Os mortos-vivos: a melhor defesa*. São Paulo: HQM Editora.
- _____ (2011b). *Os mortos-vivos: vida de agonia*. São Paulo: HQM Editora.
- _____ (2011c). *Os mortos-vivos: momentos de calma*. São Paulo: HQM Editora.
- _____ (2012). *Os mortos-vivos: nascidos para sofrer*. São Paulo: HQM Editora.
- MBEMBE, Achille. “Necropolitics” (2003). In: *Public Culture*, n. 15(1): p. 11-40. Duke University Press, Disponível em: <http://www.jhfc.duke.edu/icuss/pdfs/Mbembe.pdf>
- SARAMAGO, José (2010). *Ensaio sobre a cegueira*. São Paulo: Companhia das Letras.
- SONTAG, Susan (1984). *A doença como metáfora*. Rio de Janeiro: Edições Graal.
- _____. “The Imagination of Disaster”. In: *Against Interpretation*. Dell: New York, 1965. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/50224868/susan-sontag>.

E-COMICS: LINGUAGENS, ESTRATÉGIAS E PROSPECTIVAS

*Raimundo Clemente Lima Neto*¹¹⁹

RESUMO: A entrada das histórias em quadrinhos no ciberespaço leva consigo novas perspectivas criativas, mas também imensos desafios para o quadrinista que encara seu trabalho como uma produção artística e vê a internet como território a ser explorado. Neste artigo tentamos construir uma imagem deste presente cibernético investigando a possibilidade levantada no texto de que o quadrinho digital possa ser uma ferramenta de enorme potencial para compreender este presente.

Palavras-chave: Web Comics. Quadrinhos online. Vilém Flusser. Pensamento em superfície. Pensamento linear. Propostas. Desafios. Dialogo. Discurso. Milton Santos. Muniz Sodré. Lúcia Santaella. Gibi.

Introdução

As Histórias em Quadrinhos em suas mais diversas nomeclaturas, modalidades e gêneros, vem passando a habitar um espaço cada vez maior dentro do ambiente informático em rede de que é formada a Internet. A fome de conteúdo da rede absorveu a narrativa gráfica de maneira semelhante como se procedeu à música, ao cinema, ao livro e a TV. Primeiramente disponibilizando material impresso que é digitalizado via scanner e distribuído legal ou ilegalmente aos usuários e posteriormente com a criação e desenvolvimento de quadrinhos que são produzidos diretamente para a leitura em computadores pessoais e, mais recentemente, para aparelhos celulares e tablets.

Este panorama é sintomático de um período conturbado para o ser humano. Período que vai ser chamado de “pós-histórico” para pensadores como o checo Vilém Flusser, ou de “turbocapitalismo” nos escritos do brasileiro Muniz Sodré. Posteriormente nos aprofundaremos nestes termos buscando construir uma definição crítica dessa contemporaneidade que é marcada pela presença, aparentemente, ubíqua de dois valores que guardam bastante semelhança dividindo o trono das atenções tanto das mentes conscientes quanto das adormecidas, e alterando (ou deformando), em seus trajetos de ascensão simbólica, a maneira dos seres de perceber o mundo: As imagens e o dinheiro.

¹¹⁹ Desenhista de quadrinhos. Artista Plástico formado pela UnB. cursando mestrado pela Faculdade de Comunicação da UnB. E-mail: limarte@gmail.com

Ora, o quadrinista Art Spiegelman afirma que o “Comics” é “filho bastardo do comercio e das artes”, dramaticidades a parte, esta afirmação é deveras apropriada já que o “gibi”, como é concebido nas últimas décadas, é um meio de comunicação de massa típico do século XX em sua característica textual-imagética. É fruto dos avanços técnicos de reprodução e suas possibilidades expressivas vão se alterando com o desenvolver da tecnologia durante o século tornando-o parte desta aparente hegemonia imagética que marca o século XXI. Seu lugar limítrofe entre o texto escrito e a imagem, entre uma cultura de massa e de elite, entre os conceitos de leitura de linha e de leitura de superfície elaborados por Flusser, enfim, entre arte e comunicação e como este lugar esta sendo reconfigurado na rede, pode jogar uma luz no processo de transição pelo qual a humanidade “pós-industrial” está passando. É esta possibilidade que buscamos explorar nas próximas linhas. Após este delineamento do panorama contemporâneo, partiremos para a análise dos dados levantados em uma breve pesquisa com 30 páginas de sites de quadrinhos online, os chamados e-comics ou web comics, buscando visualizar os desafios que esta transição impõe aos que buscam se expressar por meio dos quadrinhos e a partir daí partiremos para as considerações finais.

1 – O leitor do século XXI

A autora Lucia Santaella vai partir das diferenças entre os hábitos de leitura dos cidadãos dos séculos XIX, XX e XXI para buscar categorizações que permitam compreender os respectivos momentos históricos. Para ela, a maneira como o homem se insere no fluxo comunicativo e como esse fluxo se dá, possibilita categorizar os leitores em três épocas distintas e, portanto, três tipos distintos de leitor. Vamos conhecê-los.

O primeiro leitor é o leitor contemplativo, fruto dos êxitos gerados pela criação da imprensa de tipos móveis de Gutemberg; leitor que se desloca em direção à leitura, seja de quadros e obras de arte nas galerias e museus, seja de livros e enciclopédias nas prateleiras das bibliotecas. Praticante da...

(...) leitura individual, solitária, de foro privado, silenciosa, leitura de numerosos textos, lidos em uma relação de intimidade, silenciosa e individualmente; leitura laicizada em que as ocasiões de ler foram cada

vez mais se emancipando das celebrações religiosas, eclesiásticas ou familiares. (Santaella, 2004, p. 23)

E esta descrição prossegue:

(...) esse primeiro tipo de leitor é aquele que tem diante de si objetos de signos duráveis, imóveis, localizáveis, manuseáveis: livros, pinturas, gravuras, mapas, partituras. É o mundo do papel e do tecido da tela. O livro na estante, a imagem exposta, à altura das mãos e do olhar.(...) Um leitor que contempla e medita. (...) Sendo objetos imóveis, é o leitor que os procura, escolhe-os e delibera sobre o tempo que o desejo lhe faz dispensar a eles. Embora a leitura da escrita de um livro seja sequencial, a solidez do objeto livro permite idas e vindas, retornos, re-significações. Um livro, um quadro exigem do leitor a lentidão de uma dedicação em que o tempo não da conta. (Santaella, 2004, p. 26)

O segundo tipo de leitor é advindo do período industrial. Embora os livros de pesados volumes ainda existam e configurem um papel importante na sociedade, este segundo leitor, que Santaella vai nomear de leitor movente, se viu obrigado a articular um outro tipo de leitura que é fruto de um período marcado pelo aumento vertiginoso da velocidade e do deslocamento. Nesta realidade, a comunicação vem responder a uma necessidade de expandir os limites administrativos do capital:

Para permitir a comunicação entre os homens, especialmente dos homens que estavam no comando dos negócios e de sua administração, nesse universo que crescia em complexidade surgiram o telégrafo, o telefone e, depois, a consolidação das redes de opinião, os jornais, com notícias rápidas e imediatas, próprias de cidades com excesso de informação, encontros e desencontros. (Santaella, 2004, p. 25)

É neste período conturbado que as Histórias em Quadrinhos como conhecemos hoje têm seu nascimento. Um período em que o habitante das grandes metrópoles deve aprender a ler não apenas o código textual escrito, como também toda uma nova gama de signos que visam coordenar, guiar, distribuir, ou resumindo, administrar a massa de cidadãos que habitam e transitam pelas ruas. Para Santaella:

É nesse ambiente que surge o nosso segundo tipo de leitor, aquele que nasce com o advento do jornal e das multidões nos centros urbanos

habitados de signos. É o leitor que foi se ajustando a novos ritmos da atenção, ritmos que passam com igual velocidade de um estado fixo para um móvel. É o leitor treinado nas distrações fugazes e sensações evanescentes cuja percepção se tornou uma atividade instável, de intensidades desiguais. É, enfim, o leitor apressado de linguagens efêmeras, híbridas, misturadas. Mistura que está no cerne do jornal, primeiro grande rival do livro. (...) Um leitor de fragmentos, leitor de tiras de jornal e fatias de realidade. (Santaella, 2004, p. 29)

Torna-se relevante diferenciar que o leitor de quadrinhos, embora gastando menos tempo de leitura do que o leitor de livros, tem a possibilidade reler uma história ou tira diversas vezes até praticamente memorizar texto e arte em sua mente. Pode re-configurar a leitura vagando pelos quadros. Uma relação diferente da que se tem com um livro, com certeza, mas que não é citado na descrição deste segundo leitor, o leitor movente, fragmentado. No entanto, com o desenvolvimento da graphic novel, o tempo de leitura e compreensão das HQ's passa a se dilatar até chegar próximo ao tempo de leitura de um livro, como pode ser constatado ao ler uma obra como *Fun Home* de Alison Bechdel, ou o quadrinho jornalístico de Joe Sacco e a deprimente saga contada em *Jimmy Corrigan* de Chris Ware.

O terceiro tipo de leitor, para Santaella, é o leitor imersivo, virtual. O leitor da era digital, era esta cujo principal aspecto está “no poder dos dígitos para tratar toda e qualquer informação – som, imagem, texto, programas informáticos – com a mesma linguagem universal, bites de 0 e 1” (Santaella, 2004, p. 31). Se o leitor da era industrial estava inserido em uma nova égide de velocidade, no século XXI esta velocidade atinge níveis inimagináveis, carregando consigo o espaço e causando o que Milton Santos chama de “convergência dos momentos” (Santos, 2005, p. 27), fenômeno resultante da unicidade das técnicas informacionais que vai marcar o período levando, de acordo com o autor, aos mais nefastos desdobramentos. Ainda de acordo com Santaella:

Graças à digitalização e à compreensão dos dados, todo e qualquer tipo de signo pode ser recebido, estocado, tratado e difundido, via computador. Aliada à telecomunicação, a informática permite que esses dados cruzem oceanos, continentes, hemisférios, conectando numa mesma rede gigantesca de transmissão e acesso, potencialmente qualquer ser humano no globo. Tendo na multimídia seu suporte e na hipermídia sua

linguagem, esses signos de todos os signos estão disponíveis ao mais leve dos toques no clique de um mouse. (Santaella, 2004, p. 31)

O toque no mouse é outra característica definidora deste novo leitor. Santaella vai seguir na contramão do senso comum, que vê a relação do internauta como indício de uma imobilidade nociva ao indivíduo, e vai apontar o caráter ilusório desta concepção do ato de navegar:

Na concentração hipnótica de uma visão muscular-tátil, por trás do olho que ausculta o fluxo contínuo de signos, que a hipermídia apresenta, e por trás do movimento frenético do mouse estão em operação mecanismos protológicos e lógicos guiados por hábitos inferenciais. (...) Operações mentais integram-se assim ao perceptivo, que está, por sua vez, indissoluvelmente atado ao nível sensorio-motor. (Santaella, 2004, p. 90)

Desta forma, a aparente imobilidade revelaria uma ação físico-sensória refinada, um desenvolvimento de relações mão-olho agregadas a todo um conjunto de sensibilidades e sintonias agindo em conjunto com a máquina.

Enfim, trata-se de um leitor que navega por rotas que se constroem à medida que se submerge na rede de nós informacionais que compõem a internet.

Um leitor em estado de prontidão, conectando-se entre nós e nexos, num roteiro multilinear, multissequencial e labiríntico que ele próprio ajudou a construir ao interagir com os nós entre palavras, imagens, documentação, músicas, vídeos, etc. (Santaella, 2004, p. 33)

E esta interação é imprescindível. De fato, o conceito de interação é chave para qualquer investigação sobre o ciberespaço alterando radicalmente o processo de leitura como é conhecido “É, pois, uma leitura topográfica que se torna literalmente escritura, pois na hipermídia, a leitura é tudo e a mensagem só vai se escrevendo na medida em que os nexos são acionados pelo leitor-produtor” (Santaella, 2004, p. 175). A noção de leitor-produtor é também de grande importância para compreender o indivíduo diante da mídia digital e será melhor estudada nos parágrafos adiante quando formos tratar dos conceitos elaborados por Vilem Flusser.

Santaella demarca então o perfil desse leitor imersivo:

(...) o que parece certo é que, no contexto comunicacional da hipermídia, o infonauta lê, escuta e olha ao mesmo tempo. Disso decorre não só desenvolver novos modos de olhar, não mais olhar de maneira

exclusivamente óptica, como também ler de uma maneira nova e aprender cada vez com mais velocidade, saltando de um ponto a outro da informação, formando combinatórias instáveis e fugazes. (Santaella, 2004, p. 176)

Porém, para o panorama que nos propomos a traçar buscando compreender os quadrinhos digitais e seu ambiente, esta informação ainda não é o bastante. É preciso contextualizar de forma crítica o momento em que este leitor está inserido para buscar compreender de que maneira se constrói o fluxo informacional a qual ele pertence.

2 – A contemporaneidade

Falar sobre atualidade, digitalização e internet é falar de globalização. O avanço das técnicas de comunicação está intimamente ligado ao processo conhecido como globalização. Muniz Sodré coloca em crise a visão bastante propagada da rede mundial como uma evolução tecnológica. Para ele, o momento em que vivemos é um momento de mutação que é a...

(...) maturação tecnológica do avanço científico, que resulta em hibridização e rotinização de processos de trabalho e recursos técnicos já existentes sob outras formas (telefonía, televisão, computação) há algum tempo. Hibridizam-se igualmente velhas formações discursivas (texto, som, imagem), dando margem ao aparecimento do que se tem chamado de hipertexto ou hiperímia. (Sodré, 2002, p. 13)

Milton Santos também partilha de posição semelhante, para ele o fenômeno da globalização na verdade é um processo de criação e expansão de mercado consumidor. Sodré concorda com Santaella, contudo, no que diz respeito ao que é considerado “novidade” na era digital: “o fenômeno da estocagem de grandes volumes de dados e a sua rápida transmissão, acelerando, em grau inédito na História (...) a mobilidade ou a circulação das coisas no mundo” (Sodré, 2002, p. 13). No entanto, para ele, é esta fluidez que é de fato característica determinante da atualidade e elemento essencial para a manutenção de uma ação globalizadora que é capaz de anular quaisquer benefícios advindos de tal fenômeno tecnológico: “é preciso abandonar a ilusão de uma originalidade substancialista desta hipótese (do conceito de “rede”) e trabalhá-la, sob o prisma da velocidade e fluidez das conexões” (Sodré, 2002, p. 14). Sobre esta relação entre tecnologia e história, Milton Santos irá dizer “o desenvolvimento da história vai a par do desenvolvimento das técnicas”

(Santos, 2006, p. 24) e que este fenômeno da velocidade de fluxo de informações é característico do conjunto de técnicas que constrói a nossa história, conjunto chamado por ele de “técnica da informação” e que por meio da articulação da informática, cibernética e eletrônica, permite duas coisas:

A primeira é que as diversas técnicas existentes passam a se comunicar entre elas. A técnica da informação assegura esse comércio, que antes não era possível. Por outro lado, ela tem um papel determinante sobre o uso do tempo, permitindo, em todos os lugares, a convergência dos momentos, assegurando a simultaneidade das ações e, por conseguinte, acelerando o processo histórico. (Santos, 2006, p. 25)

Entretanto, este tempo simultâneo; essa vivência partilhada, não é uma unanimidade. Um fator importante para se ter em mente ao pensar sobre os avanços da tecnologia de informação em nosso tempo é o fato de que boa parcela da população não tem sequer acesso a *lan houses*. Como explica Milton Santos:

Ao surgir uma nova família de técnicas, as outras não desaparecem. Continuam existindo, mas o novo conjunto de instrumentos passa a ser usado pelos novos atores hegemônicos, enquanto os não hegemônicos continuam utilizando conjuntos menos atuais e menos poderosos.” (Santos, 2006, p. 25)

A noção de “ator hegemônico” é vital para compreender como funcionam os fluxos informativos do ciberespaço. Ter em mente que, apesar da possibilidade imaginada por Walter Benjamin das novas tecnologias promoverem um diálogo ao mostrar as massas se representando, narrando sua própria história, atualmente o espaço para o diálogo vem sendo tomado pela imposição de um discurso hegemônico onde qualquer outro discurso que não tenha o apoio dos grandes conglomerados se perde no fluxo de informações da rede.

Falar sobre o embate entre discurso e diálogo nos dá a oportunidade de tratarmos de outro conjunto de conceitos que servirão de base para a análise dos quadrinhos online que queremos proceder. São os conceitos, discutidos por Vilem Flusser, de leitura linear e de leitura de superfície. Antes porém devemos compreender o que o autor considera por comunicação e seus desdobramentos.

3 – Diálogo X discurso

Para Flusser, a comunicação humana é um artifício não natural de se criar uma segunda natureza de códigos onde se possa viver sem o peso da morte que é o centro das atenções e instintos da primeira natureza, ou o mundo físico.

Desta forma, o ser humano cria um véu de conceitos sobre as experiências de modo à compreendê-las como informação e então acumulá-las. Muniz Sodré aponta para o caráter comunitário da comunicação “a vinculação social ou o ser-em-comum, problematizado pela dialética platônica, pela Koinonia politiké aristotélica e, ao longo dos tempos, pela palavra comunidade” (Sodré, 2002, p. 15). Flusser reafirma a importância da dialética na comunicação. O ato de adquirir novas informações se dá por diálogo, uma troca de conceitos, ou de pré-conceitos, com qualquer outra fonte de informação via experiência direta ou indireta (em outras palavras quando se entra em contato com um discurso) onde a nova informação é gerada pela soma das informações dadas gerando um dado novo.

Discurso é o ato de preservar uma informação do efeito entrópico da natureza. O objetivo do discurso, embora sua ação não possa ser dissociada do diálogo, é fundamentalmente diferente já que não se propõe a mudança. O objetivo do discurso é compartilhar uma informação. Para Flusser, o problema enfrentado pela comunicação hoje é o desequilíbrio entre discurso e diálogo. Sodré já afirmará que por se integrar “ao plano sistêmico da estrutura de poder” (Sodré, 2002, p. 15) a comunicação contemporânea não é exatamente a mesma comunicação “humana” dos primórdios exatamente por se encontrar totalmente extirpada do diálogo. Milton Santos concorda com Flusser com relação a este desequilíbrio e dirá que

o discurso aparece como algo capital na produção da existência de todos. Essa imprescindibilidade de um discurso que antecede a tudo – a começar pela própria técnica, a produção, o consumo e o poder – abre a porta à ideologia. (Santos, 2006, p. 50)

E Flusser ainda vai acrescentar:

O que as pessoas pensam é na dificuldade de produzir diálogos efetivos, isto é, de trocar informações com o objetivo de adquirir novas informações. E essa dificuldade deve ser conduzida diretamente ao funcionamento hoje em dia tão perfeito da comunicação, a saber, deve

ser dirigida para a onipresença dos discursos predominantes, que tornam todo diálogo impossível e ao mesmo tempo desnecessário. Pode-se afirmar na verdade que a comunicação só pode alcançar seu objetivo, a saber, superar a solidão e dar significado à vida, quando há um equilíbrio entre discurso e diálogo. (Flusser, 2007, p. 99)

Entender esta segunda natureza artificial que toma o lugar da natureza primeira, e as implicações que dela se desdobram, é seminal para compreender os processos de mediação simbólica e o que Muniz Sodré chamará de midiatização.

4 – Linhas e superfícies

A atualidade, como já afirmamos, é marcada pela proliferação das imagens técnicas. As imagens, assim como o código alfabético articulado em forma de texto, são uma maneira de se buscar compreender o mundo, ou seja, fazem parte desta “segunda natureza” que media nossa relação com os fenômenos. Muniz Sodré, no entanto, afirmara que o que ocorre hoje é um processo bem distinto, é o que ele vai chamar de midiatização:

(...) uma ordem de mediações socialmente realizadas no sentido da comunicação entendida como processo informacional, a reboque de organizações empresariais e com ênfase num tipo particular de interação – a que poderíamos chamar de “tecnointeração”- caracterizada por uma espécie de prótese tecnológica e mercadológica da realidade sensível, denominada médium. (Sodré, 2002, p. 21)

No entanto, retornando Flusser, desde a invenção da escrita, o principal meio de traduzir a natureza foi através de uma série de sucessões de símbolos que, quando lidos do ponto inicial até o ponto final, apresentavam a conceitualização de um determinado fenômeno. Como o Flusser dirá: “as linhas são discursos de pontos, e cada ponto é um símbolo de algo que existe lá fora no mundo (um conceito)” (Flusser, 2007, p. 103). Esse processo de ler o mundo linear representa uma maneira teleológica de entender o mundo, uma maneira histórica.

No entanto, com a proliferação das imagens no século XX e XXI, esta maneira unidimensional de compreensão vai sendo deixada de lado pelas massas, que passam desde o final da segunda guerra mundial, a ter sua relação com a natureza mediada por meio de superfícies bidimensionais. Lógico que a pintura de quadros convive lado a lado com os

séculos de textos escritos, mas os valores de culto agregados as pinturas e sua presença em locais específicos e em relativa pouca quantidade não permitiram as superfícies de tela terem o mesmo impacto que as imagens exercem hoje. A razão para tal proliferação está na característica dialética das superfícies:

Ao lermos as linhas, seguimos uma estrutura que nos é imposta; quando lemos as pinturas, movemo-nos de certo modo livremente dentro da estrutura que nos foi proposta. (...) O que significa que a diferença entre ler linhas escritas e ler uma pintura é a seguinte: precisamos seguir o texto se quisermos captar sua mensagem, enquanto na pintura podemos apreender a mensagem primeiro e depois tentar decompô-la. Essa então é a diferença entre a linha de uma só dimensão e a superfície de duas dimensões: uma almeja chegar a algum lugar e a outra já está lá, mas pode mostrar como lá chegou. A diferença é de tempo, e envolve o presente, o passado e o futuro. (Flusser, 2007, p. 104)

Essa liberdade que a superfície dá, essa “síntese seguida de análise” (Flusser, 2007, p. 104), é relativa já que um pintor habilidoso e um marqueteiro mediano podem igualmente sugerir caminhos para o olhar em uma imagem construída.

Com o Cinema e a TV a compreensão da superfície passa a se tornar mais problemática já que o dado inédito do movimento causa uma ilusão de que estes tipos de superfícies móveis tenham características lineares. Para Flusser, no entanto:

Há o tempo linear, em que os fotogramas das cenas se seguem uns aos outros. Há o tempo determinado para o movimento de cada fotograma. E há também o tempo que gastamos para captar cada imagem (que, apesar de mais curto, é similar ao tempo envolvido na leitura de pinturas). Há também o tempo referente à história que o filme está contando. (...) É muito fácil simplificar esta afirmação e dizer que a leitura de filmes é parecida com a leitura de linhas escritas, pelo fato de seguir também um texto (o primeiro nível temporal). Essa simplificação é verdadeira no sentido de que tanto nos filmes como nos textos escritos recebemos a mensagem somente ao final de nossa leitura. Mas é falsa no sentido de que nos filmes, ao contrário do que acontece nos textos escritos e assim como acontece nas pinturas, podemos primeiro perceber cada cena e depois analisá-la. (...) Ao lermos as linhas escritas, estamos seguindo, “historicamente”, pontos (conceitos). Ao lermos os filmes, estamos acompanhando, “historicamente”, superfícies dadas (imagens)”. (Flusser, 2007, p. 107-108)

A leitura dos quadrinhos segue uma forma semelhante ao do cinema apenas em sua aparente linearidade, com a diferença da importante característica de que as páginas formam uma meta-superfície onde outras superfícies menores se inserem e se articulam. Para muitos o quadrinho digital deve absorver algo do movimento do cinema. Santaella chega a ser taxativa: “Não há mais tempo para a contemplação. A rede não é um ambiente para imagens fixas, mas para a animação. Não há mais lapsos entre a observação e a movimentação. Ambos se fundem em um todo dinâmico e complexo” (Santaella, 2004, p. 182). Existe por trás desse pensamento a lógica da competitividade que marca o período. Obedecer esta lógica é querer garantir que seu produto seja consumido e configura um dos problemas que devem ser considerados, como veremos mais adiante.

Continuando, o grande problema gerado pela profusão das imagens é a maneira como elas se colocam na frente da realidade, maneira esta que se difere dos conceitos lineares. Para Flusser pouco sentido há em discernir se determinada informação é fato ou ficção, já que o evento causará efeito sob o sujeito de todo modo. Para ele, existe o reino dos fenômenos imediatos e os reinos que interpretam esse fenômeno (o reino das imagens e o reino dos conceitos, entre outros). Estes reinos que interpretam o fato são ficcionais e cada tipo de ficção, linear ou de superfície, interpreta um fato de maneira particular. Em suas próprias palavras:

Os fatos são representados pelo pensamento imagético de maneira mais completa, e são representados pelo pensamento conceitual de maneira mais clara. As mensagens da mídia imagética são mais ricas e as mensagens da mídia conceitual são mais nítidas.” (Flusser, 2007, p. 115)

Essa capacidade das imagens de interpretar o mundo com extrema quantidade de detalhes utilizando códigos que num primeiro momento não precisam ser ensinados é a principal razão das imagens se colocarem como um “biombo” (Flusser, 2002) na frente da realidade causando o desconforto que dá o tom do nosso presente.

Esta noção de “biombo” é fonte das mais preocupantes problematizações das imagens. O problema ideológico mediação das imagens na contemporaneidade é definida por Milton Santos:

A informação é centralizada nas mãos de um número extremamente limitado de firmas. Hoje, o essencial do que no mundo se lê, tanto em

jornais como em livros, é produzido a partir de meia dúzia de empresas que, na realidade, não transmitem novidades, mas as reescrevem de maneira específica. Apesar de as condições técnicas da informação permitirem que toda a humanidade conheça tudo o que o mundo é, acabamos na realidade por não sabê-lo, por causa dessa intermediação deformante.” (Santos, 2005, p. 66)

Muniz Sodré será ainda mais incisivo. Para ele as imagens digitais continuam o percurso de simulação que teve início no cinema e na TV com a inclusão de um percurso temporal no contexto da imagem, mas a partir da digitalização estas superfícies não apenas são criadas dentro do contexto temporal da contemporaneidade técnica como esta simulação, que se dá como uma “representação apresentativa” (Sodré, 2002, p. 17) se constitui a nova forma de vida da tecnocultura imersa no fluxo delirante da competitividade técnico-finaceira. Esta velocidade extraordinária do capitalismo, turbinada pelo motor da mais valia técnica que se expressa pela globalização opressiva do discurso único do consumo é o que o autor chamará de Turbocapitalismo.

Flusser, porém, aponta para uma maneira de anular este problema de distorção entre fato e interpretação neste século das imagens, e seu raciocínio quanto a esta solução nos levará ao assunto em pauta: os quadrinhos digitais. Para o autor, a possibilidade das superfícies estarem absorvendo a comunicação linear é um fenômeno de grande potencial para resolver este impasse. Para ele este fato já está acontecendo e a intranquilidade que vivemos é fruto desse esforço de absorção:

Pode-se perfeitamente pensar que essa nossa alienação nada mais é do que o sintoma de uma crise passageira. O que se passa atualmente talvez seja a tentativa de incorporação do pensamento linear ao pensamento –em – superfície, do conceito à imagem, (...). Se isso acontecesse, o pensamento imagético poderia se tornar objetivo, consciente e claro, além de permanecer rico e ainda fazer a mediação entre nós e os fatos de maneira muito mais efetiva do que foi possível até agora.” (Flusser, 2007, p. 117)

Para ele o pensamento do futuro poderá ser capaz de criar uma imagem de um fenômeno, para daí então conceitualiza-la e novamente re-imaginar este conceito para, em um processo constante de retro-alimentação, construir um modelo estrutural completo de um fato. O que podemos dizer é que talvez esta maneira de pensar já esteja ocorrendo.

Unir a maneira de pensar linear com a maneira de pensar em superfície de forma que se possa ter uma percepção completa de um fenômeno, como Flusser dirá:

(...) atualmente dispomos de duas mídias entre nós e os fatos – a linear e a de superfície. Os meios lineares estão se tornando mais e mais abstratos e perdendo o sentido. Os de superfície vêm cobrindo os fatos de maneira cada vez mais perfeita e, portanto, também estão perdendo o sentido. Mas esses dois tipos de mídia podem se unir numa relação criativa. (Flusser, 2007, p. 119)

Isso pode já estar acontecendo nos experimentos formais que quadrinistas contemporâneos vem produzindo. Da vertente auto-biográfica até o jornalismo em quadrinhos de Joe Sacco, as HQ's autorais vem sendo bem sucedidas nessa “relação criativa”. Lógico que o quadrinho como texto e imagem não é novidade, mas pensar em quadrinhos e construir uma visão clara de um fato já não é algo impossível para essa mídia. O que aponta para o sucesso dessa experiência parece vir da autoralidade, ou melhor, a intencionalidade.

Remontando a noção de comunicação humana de Flusser, que para ele é uma interpretação já que é humana e não explicada como são os fatos na natureza, a comunicação humana se caracteriza pelo acúmulo de informação. Um acúmulo que é guiado por uma intenção negaentrópica – e aqui ele se refere à entropia na comunicação de Weaver que por ser uma explicação de um fenômeno acaba por contradizer a interpretação do mesmo fenômeno – que é incapaz de ser medida mas que é responsável por fazer funcionar a liberdade. Como ele mesmo afirma:

O acúmulo de informações não é, portanto, a medida da história, é apenas uma espécie de lixo morto do propósito contra a morte, desse propósito de fazer funcionar a história, ou seja, a liberdade.” (Flusser, 2007, p. 95)

Desta forma, a intenção consciente é o exercício da humanidade e a possibilidade de se contornar a atual situação de indefinição global. Esta diferença entre interpretação (humana) e explicação (natureza) gera implicações sócio-políticas claras quando a ciência tecnicista objetiva e quantitativa, que é o que Flusser vai denominar de “explicação,” é um dos principais vetores que causam o mau estar da contemporaneidade, como afirma Muniz Sodré:

Desse conjunto de variáveis decorrem também, outras condições da vida contemporânea, fundadas na matematização da existência, carregando consigo uma crescente sedução pelos números, um uso mágico das estatísticas. (Sodré, 2002, p. 53)

Flusser coloca que, diante desse panorama de embate entre as maneiras de se pensar, históricas e pós-históricas, existem duas possibilidades:

A primeira possibilidade é a de o pensamento imagético não ser bem-sucedido ao incorporar o pensamento conceitual. Isso conduzirá a uma despolitização generalizada, a uma desativação e alienação da espécie humana, à vitória da sociedade de consumo e ao totalitarismo da mídia de massa. (...) A segunda possibilidade é a de o pensamento imagético ser bem-sucedido ao incorporar o conceitual. Isso levará a novos tipos de comunicação, nos quais o homem assumirá conscientemente a posição formalística.” (Flusser, 2007, p. 124-25)

Ele vai chamar de posição formalística a posição do sujeito pós-histórico de criador de modelos estruturais para compreender um fato.

Desta forma, o terreno deste embate tem sido mais do que nunca o terreno do ciberespaço. A partir do momento que o computador passa a funcionar como principal meio de narrativas para as massas, levar esta experiência positiva de incorporação do pensamento linear ao pensamento em superfície para o ambiente informático, uma experiência guiada pela intencionalidade e autoralidade, se torna uma urgência e um desafio.

Os parágrafos anteriores foram um esforço de tentar explicar esta urgência que pode se resumida por Walter Benjamin em uma frase “fazer do gigantesco aparelho técnico do nosso tempo o objeto das inervações humanas” (Benjamin, 1985, p. 174), e que Milton Santos eleva a uma “grande tarefa” que é “a elaboração de um novo discurso, capa de desmitificar a competitividade e o consumo e de atenuar, senão desmanchar, a confusão dos espíritos” (Santos, 2005, p. 55). Quanto aos desafios, estes se encontram espalhados pelos parágrafos anteriores e pertencem de uma maneira geral à qualquer produção independente para internet. Antes, porém, tendo apresentado as bases conceituais que guiam nosso raciocínio, devemos tratar de nosso objeto último de estudo, os quadrinhos online, também chamados de Web Comics.

5 – Os e-comics

Para desenvolver este artigo foram selecionados trinta páginas de web comics – termo de uso norte-americano para os quadrinhos na rede. Para chegar a esta seleção de sites foi escolhido como estratégia, tomando por base o perfil do leitor imersivo que foi traçado por Santaella, partir de uma pesquisa no site de buscas Google.com em dois movimentos: uma pesquisa em português, e uma outra pesquisa semelhante porém realizada em inglês. Limitamos nosso recorte aleatoriamente aos 10 primeiros sites válidos, já que foram excluídos os sites que disponibilizavam material impresso digitalizado e outros que ofereciam material diverso a nossa busca. A partir daí procedemos a pesquisa de maneira imersiva. A cada site encontrado, procuramos por links de sites selecionados pelos autores, que podiam ser sites de outros colaboradores ou quadrinhos que eram prezados pelos autores como sendo de boa qualidade. Devido a imensa profusão de resultados, nos limitamos a um mergulho em três níveis resultando assim em 30 sites para analisar.

Tendo os links para os sites a mão, o próximo passo então era analisá-los. Recorremos então ao pioneiro da comunicação, Harold D. Lasswell, e seu esquema básico de análise comunicativa e, já que estamos interessados no medium, optamos por uma ainda superficial análise destes quadrinhos focando em sua adaptação ao meio. É preciso, no entanto, esclarecer com as palavras de Muniz Sodré que o meio ou médium “não é o dispositivo técnico (...) o médium é o fluxo comunicacional acoplado a um dispositivo técnico e socialmente produzido pelo mercado capitalista. (...) assim, a internet, não o computador, é médium” (Sodré, 2002, p. 20). Desta forma, os quadrinhos foram analisados pensando em sua aplicabilidade ao fluxo comunicativo e não ao instrumento de leitura, seja ele a tela do computador, o écran de um tablet ou celular. Ou seja, não faremos análise do conteúdo destas web comics, mas de sua forma.

Observando estes sites, foram construídos parâmetros de análise que levaram em conta alguns aspectos em comum em todas as páginas, são eles: a autonomia da narrativa do quadrinho no site, ou seja, se a leitura exige a utilização de outros recursos para que ela ocorra, como por exemplo a utilização das barras de rolagem; a autonomia visual geral do quadrinho, e aí estamos nos referindo relação da área determinada para a leitura da HQ em

relação a outros componentes visuais da página, como propagandas e os comuns blogs dos autores; e a utilização de recursos áudio-visuais na narrativa.

Destes três parâmetros, a autonomia narrativa foi a que se mostrou mais eficiente em gerar categorias consistentes de análise uma vez que esta atenção quanto a utilização do espaço visual da tela para narrar uma história se mostrou um ponto unívoco em qualquer tipo de e-comic, independente dos recursos utilizados. Os níveis de diferenciação entre estas categorias mostraram uma afiada relação com um distanciamento conceitual entre o quadrinho convencional impresso e o quadrinho eletrônico. Desta forma foram construídas três categorias de organização baseados na observação dos sites. Estas categorias, além de se diferenciarem pela disposição da narrativa na tela, também evocam ao o quanto o quadrinho que está sendo lido se afasta ou não dos parâmetros do quadrinho impresso.

A primeira categoria é formada pelos quadrinhos que contam toda a história em apenas uma tela, sem a necessidade de navegar para compreender o que está sendo mostrado. Esta é a categoria que mais se aproxima do quadrinho impresso de forma que sua aparência emula uma página de papel. A grande maioria dos quadrinhos narrados desta forma são formados por tiras de três a quatro quadros como no e-comic *Girls With Slingshots*, de Danielle Corsetto, que pode ser lido neste link <http://www.girlswithslingshots.com/>. Porém também existem em menor quantidade os quadrinhos de 6 a 9 quadros que tomam todo o espaço da tela. Como é o caso deste outro exemplo tirado do site *Cat and Girl*, de Doroty Gambrell <http://catandgirl.com/?p=3360>. Outra marca distintiva desses sites é o fato de serem regidos pela horizontalidade, uma regra para as tiras que ainda refletem as limitações de seus homônimos nos jornais e uma necessidade para os outros tipos de HQ desta categoria já que a maioria foi criada em um período ainda anterior a liberdade física permitida pelos tablets.

A segunda categoria já inclui a verticalidade como recurso. Sua utilização pode variar entre uma emulação do quadrinho em seu formato revista, contando uma grande história página a página que para ser lida exige-se o uso das barras de rolagem, como no exemplo retirado da HQ *Beladona* de Ana Recalde e Denis Mello <http://petisco.org/beladona/>, e a uma utilização mais ampla desta verticalização conhecida como “tela infinita” em que a história vai sendo narrada do topo da página até um ponto

determinado qualquer em uma ou mais telas abaixo dispensando, assim, uma configuração ainda pertencente ao quadrinho impresso. Neste nível pode-se falar de uma utilização de um recurso específico da internet como possibilidade narrativa, mas vale a pena lembrar que nos anos iniciais da escrita, a leitura em pergaminhos se comportava de maneira muito semelhante a este tipo de leitura. Como no quadrinho Out the Door de Emily Carroll: <http://emcarroll.com/comics/outthEDOOR.html>.

A terceira categoria trata-se de uma radicalização da segunda, e conseqüentemente um afastamento do quadrinho impresso em direção ao meio digital, onde o recurso da utilização da barra de rolagem pode variar entre horizontal e vertical dependendo das necessidades da narrativa. É caracterizada por expor um quadro por tela onde para existir leitura é imprescindível utilizar dos recursos dos navegadores. Exemplo desta categoria é o e-comic Hark! A Vagrant de Kate Beaton: <http://www.harkavagrant.com/index.php?id=341>.

Esta terceira categoria é a mais interessante quando pensamos nas capacidades lingüísticas do meio. Embora este aspecto já se configure uma pesquisa por si só o que exigiria um outro trabalho acadêmico para aborda-la apropriadamente. Vale a pena observar, no entanto, no site do autor Scott McCloud os experimentos narrativos que são por ele produzidos. No site <http://www.scottmccloud.com/1-webcomics/index.html> existem diversas historietas que transitam pelas três categorias levantadas, porém a maioria delas e as mais interessantes se concentram na terceira. O objetivo do autor é de fato encontrar um quadrinho que só possa ser lido no meio online, tendo o autor inclusive adaptado sua obra já impressa, Zot!, à este meio como pode ser visto neste link: <http://www.scottmccloud.com/1-webcomics/zot/zot-01/zot-01.html>. Outros exemplos são mais extremos, como a série de duas partes The Right Number <http://www.scottmccloud.com/1-webcomics/trn/index.html> em que os quadros se sobrepõem em uma leitura ainda linear, mas com uma característica de navegação que leva ao extremo o conceito de imersão. Outros quadrinhos como Mimi's last Coffe, neste link <http://www.scottmccloud.com/1-webcomics/mi/mi-26/mi-26.html>, vão lançar mão, de forma semelhante que McCloud utiliza em Zot!, de uma prévia da história em formato de mapa onde os quadros são todos mostrados de uma vez revelando um desenho esquemático

da narrativa. Ao clicar no mapa a história começa e o leitor tem que escolher os caminhos que se bifurcam com o desenvolver da história levando a finais diferentes.

O que pode se perceber em todas as categorias é que se um artista pretende criar e se expressar no meio virtual é preciso que, além dos conhecimentos que são necessários para se contar bem uma história em quadrinhos, ele tenha também um amplo conhecimento das técnicas de construção de sites, ou que trabalhe em conjunto com alguém que tenha este conhecimento. A união entre a técnica de produção de sites e uma boa habilidade narrativa aumenta consideravelmente as possibilidades de criação neste meio. Isso sem falar de outros recursos como animação em flash e reprodução de arquivos midi como ferramenta de expressão.

Outra notável característica é a presença mais equilibrada de gênero e raça nos discursos, e dos produtores de discurso. Os quadrinistas que estão produzindo para a rede encontram mais liberdade de produção longe das regras impostas à maioria dos quadrinhos impressos. Se estes discursos tem alguma voz diante do imenso fluxo constante de informação, é uma outra questão que configura o maior desafio para estes criadores. Como serem lidos quando estão imersos em toneladas virtuais de informação? A partir daqui, com os dados levantados da pesquisa, vamos enumerar alguns dos desafios que os artistas devem ter em mente ao produzir suas e-comics.

6 – Desafios: o eletrogibi

A lista de desafios que pretendemos enumerar nas próximas linhas não é uma lista ideologicamente neutra. Trata-se de uma lista que foi concebida tendo em mente o desafio de tentar desmitificar o consumo e desfazer a confusão dos espíritos, pois como mostramos na elaboração teórica de nosso artigo, apenas com a intencionalidade na criação pode-se reverter o desequilíbrio entre discurso e diálogo que é característica de nossa contemporaneidade. Tendo isto em mente, e tendo comprovado a baixa qualidade e auto-estima das produções brasileiras, aproveitamos o espaço para cunhar um novo termo para os quadrinhos digitais no Brasil. Um nome que antes de tudo é um manifesto. Que liga a tradição brasileira do termo Gibi, nome que é uma perífrase para histórias em quadrinhos no Brasil baseada na popularidade que o encarte infantil homônimo alcançou por estas

terras em tempos de pré-globalização, com esta força elétrica que acelera para o infinito nos roubando de nós mesmos: A partir daqui nós referiremos aos quadrinhos online de produção brasileira como Eletrogibis.

Desafio 1 – O eletrogibi deve se livre – O quadrinho online não pode sofrer censura. Tampouco deve ele ser alvo de pressões editoriais. Para conseguir isto o autor, ou autores, devem buscar autonomia de produção e não se submeterem à mediação do monopólio de empresas que dominam a produção de informações. A importância dessa autonomia é citada, de maneira um tanto desesperançosa, por Milton Santos:

Os processos não hegemônicos tendem seja a desaparecer fisicamente, seja a permanecer, mas de forma subordinada, exceto em algumas áreas da vida social e em certas frações do território onde podem manter-se relativamente autônomos, isto é, capazes de uma reprodução própria. (Santos, 2005 p. 35)

Já para Muniz Sodré, qualquer esforço não-hegemônico se perderia no fluxo da rede, o que invalidaria a internet como espaço útil para intervenção, o que nos leva a um outro desafio;

Desafio 2 – O eletrogibi deve ser gratuito – Se temos por objetivo subverter a lógica da competitividade, o quadrinho online deve buscar outras maneiras de se sustentar que permitam o acesso gratuito a seu conteúdo. Uma das maneiras mais interessantes é a construção de portais cooperativos. Através dos portais, como o Petisco <http://petisco.org/> pode-se juntar forças com outros autores ajudando a dividir os custos de manutenção de um site e principalmente aumentando a divulgação do seu trabalho sem com isso recorrer a técnicas publicitárias mercantilistas. Os portais mostram indícios de serem uma tática eficiente de reação ao fluxo, ou pelo menos de visualização. Santaella cita os portais como eficiente meio de não se perder no fluxo de informações da rede:

Tendo isso em vista, transitar pelas infovias pode produzir desconcerto e frustração se o internauta não conseguir ajustar os alvos pretendidos ao programa estrutural do documento. Atualmente contudo, nas redes, o potencial das hipermídias para a desorientação encontra alguma resolução no desenvolvimento dos portais que permitem a seleção do conteúdo de acordo com aquilo que o usuário deseja” (Santaella, 2004, p. 51)

A diferença essencial é que o portal, da maneira que concebemos, não deve ser construído tendo em mente os desejos do usuário. O portal que nos é útil é aquele que resolve as necessidades dos criadores.

No entanto esta visualização arrisca-se a apenas dar continuidade a característica especular da tecnocultura, ou seja, ao buscar uma visualidade que atraia leitores, arrisca-se a propagar ideais hegemônicos que, seguindo a lógica do pensamento único, são reproduzidos como valores globais. O que nos leva ao próximo desafio;

Desafio 3 – O eletrogibi deve ser autoral – Walter Benjamin aponta que uma qualidade redentora das técnicas de gravação e reprodução cinematográficas seria a capacidade de apresentar as massas, permitir às massas “a expressão de suas naturezas” (Benjamin, 1985 p. 194). O quadrinho online também tem esse potencial, e pode articular esta expressão com, potencialmente, todas as possibilidades que uma unificação entre o pensamento linear e de superfície pode ter. Assumir a autoria não é apenas assinar embaixo. Trata-se de expressar através do quadrinho suas características como um indivíduo inserido em uma sociedade. Significa fugir a tentação de reproduzir mentalidades que vem acopladas à resoluções narrativas cansadas e buscar renovar a linguagem do quadrinho com soluções que partam das experiências próprias como cidadão ecoando assim outros padrões que não os hegemônicos. Esta construção de conteúdo configura o próximo desafio;

Desafio 4 – O eletrogibi deve ter conteúdo – Muniz Sodré vai dizer que, por se tratar a internet de um veículo com a inclinação de “configurar discursivamente o funcionamento social em função dos vetores meradolóticos e tecnológicos” (Sodré, 2002 p. 22), uma de suas principais características vai ser a de colocar a forma em um patamar mais elevado que o conteúdo. E isso é facilmente comprovado ao se pesquisar os quadrinhos online. Embora com ótimas exceções, a maioria dos eletrogibis pesquisados primam pela busca de um alto padrão formal que revela a falta de conteúdo de suas narrativas. Este desequilíbrio deve ser balanceado, principalmente no Brasil em que boa parte dos quadrinhos produzidos são feitos tendo em mente competir com o mercado internacional em detrimento de buscar um conteúdo que dê sentido e consistência a produção. Este conteúdo, no entanto, deve ter outro aspecto em mente se quiser se manter fiel aos objetivos levantados em nosso artigo. Este aspecto é nosso quinto desafio;

Desafio 5 – O conteúdo do eletrogibi não pode ser de “dois rostos” – Milton Santos caracteriza a natureza das informações de nosso século da seguinte maneira:

Estamos diante de um novo “encantamento do mundo”, no qual o discurso e a retóricas são o princípio e o fim. Esse imperativo e essa onipresenças da informação são insidiosos, já que a informação atual tem dois rostos, um pelo qual ela busca instruir, e um outro, pelo qual ela busca convencer. Este é o trabalho da publicidade” (Santos, 2005, p. 39).

Em outras palavras, o eletrogibi deve fugir da lógica publicitária de mercado. Não basta ser gratuito, ele deve ser livre de propagandas, livre deste comércio de espaços publicitários e focar apenas no fazer artístico. Mais uma vez o portal colaborativo se mostra como uma opção de trabalho.

7 – Considerações finais

Ter a oportunidade de apresentar este trabalho em seus estágios iniciais durante a III Jornada de Romances Gráficos se mostrou de extrema riqueza de desdobramentos e sugestões. Algumas capazes mesmo de nos fazer repensar totalmente as possibilidades teóricas do raciocínio destrinchado nestas páginas.

Algumas das reflexões que surgiram das discussões feitas durante o evento circularam em volta da concepção do ambiente virtual como “superfície”, diante da possibilidade de o conteúdo da internet não se encaixar nesta descrição. A partir das reflexões feitas durante a produção do trabalho e retornando as fontes teóricas, esta concepção do ambiente da internet como não superfície se reforçou ao se refletir sobre o conceito de imersão como apresentado no livro Navegar no Ciberespaço – O Perfil Cognitivo do Leitor Imersivo, a imersividade como a leitura.

Outra concepção que estimulou este pensar a rede como outra coisa que não superfície é a descrição especular apontada por Muniz Sodré ao descrever o ambiente informacional da contemporaneidade. A união da “imersividade” com o “especular” além de nos jogar em um ambiente que sugere uma terceira dimensão ao fenômeno de rede, a profundidade, também nos remete em seu cruzamento ao livro de Lewis Carroll “Através do Espelho” onde este mundo de insanidades e tiranias sem sentido que Alice é obrigada a

viver convenientemente ecoa com o mundo da tirania da imagem e do valor monetário que marca o ambiente em rede.

Outra contribuição de valor foi a apresentação a este autor do pensamento tabular no texto de Pierre Fresnault “Du lineaire au tabluaire” que embora ainda não lido devido a limites lingüísticos, obviamente se configura como um outro olhar à questão, e mais importante, como um olhar que está ligado a conceitos pensados dentro do âmbito dos estudos de Histórias em Quadrinhos.

Finalizando, pode-se ver que existem muitos desafios ainda teóricos para desvendar, mas este artigo busca como público não apenas o pensador teórico, mas sobretudo, os realizadores. Este esforço para pensar o quadrinho neste novo panorama criado pela rede de computadores mundial busca acima de tudo desconcertar, incomodar e instigar quadrinistas que prezam por uma base teórica para seus trabalhos práticos e a pensarem o seu papel como artistas. Papel este que, se por um lado não precisa mais ser afirmado como pertencendo aos criadores de histórias em quadrinhos, por outro deve ser assumido de forma consciente. Se a HQ já é uma arte distinta que nada deve a suas irmãs mais velhas, é preciso então que ela e seus criadores se engajem no fazer artístico.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter (1985). *Obras Escolhidas Vol. 1*, São Paulo: Editora Brasiliense

FLUSSER, Vilém (2002). *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Editora Dumará.

FLUSSER, Vilém (2007). *O mundo codificado*, São Paulo: Cosac Naify.

SANTAELLA, Lucia (2004). *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*, São Paulo: Editora Paulus.

SANTOS, Milton (2005). *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*. 12 edição, Rio de Janeiro: Editora Record.

SODRÉ, Muniz (2002). *Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede*. Petrópolis: Editora Vozes.

SITES PESQUISADOS

<http://www.emcarroll.com/>

<http://www.octopuspie.com>

<http://pvponline.com/>

<http://www.ineffableaether.com/>

<http://pbfcomics.com>

<http://www.genesjournal.com/>

<http://www.hqnado.com/>

<http://pedromenezes.com/os-melhores-sites-de-tirinhas-e-quadrinhos-online>

<http://petisco.org/>

<http://www.girlswithslingshots.com/>

<http://www.giantitp.com/Comics.html>

<http://quadrinhos.oi.com.br/hqs-online.html>

<http://www.scottmccloud.com/1-webcomics/index.html>

<http://topwebcomics.com/>

<http://gunshowcomic.com/>

<http://www.amazingsuperpowers.com/>

<http://www.iaviv.com/stupidsnake/>

<http://bearmageddon.com/>

<http://hatefarm.com/>

<http://www.delilahdirk.com/>

<http://dresdencodak.com/>

<http://www.gunnerkrigg.com/index2.php>

<http://catandgirl.com/>

<http://harkavagrant.com/>

<http://mycardboardlife.com/>

<http://threepanelsoul.com/>

<http://drmcninja.com/>

<http://www.wastedtalent.ca/>

<http://www.penny-arcade.com/>

<http://revistasamba.blogspot.com.br/>

CAPUCHINHO VERMELHO, DE CHARLES PERRAULT, E *MÔNICA: A DE VESTIDINHO VERMELHO*, DE MAURICIO DE SOUSA: DOIS ESTILOS, DUAS LINGUAGENS E A EXPRESSÃO CONTEMPORÂNEA DO CONTO DE FADAS

Rita de Cássia Silva Dionísio¹²⁰

RESUMO: O espaço textual é múltiplo: apresenta-se como uma conexão de convergências e cruzamentos de outros textos; os livros (textos) são sempre escritos sob um pouco de influência, “assombrados pelo plágio”. Como os sonhos – afirma Michel Schneider – eles não nos pertencem de todo; ao contrário, são sempre “povoados de presenças à nossa revelia e murmurejantes de palavras de empréstimos”. Schneider postula que, de acordo com uma teoria eminentemente moderna, “que anuncia de uma só vez a teoria da intertextualidade”, os livros são inventados por homens, e não por um homem. Cria-se, sempre, a partir do que já existe. A criação completa de alguma coisa seria impossível (*Ladrões de palavras*, 1990, p. 147). Nessa perspectiva das (re)criações, este trabalho tem por objetivo demonstrar as intersecções dos discursos de Charles Perrault – “Capuchinho Vermelho” (1697) – e de Mauricio de Sousa – “Mônica: a de vestidinho vermelho” (2003) – de forma a apontar como a re-apresentação do discurso literário emerge, na arte em quadrinhos, como uma voz que propicia a construção de novos sentidos. Fundamentando-nos no conceito de intertextualidade, e mais especialmente no de transtextualidade elaborado por Gérard Genette, procuraremos estabelecer relações entre o texto e a História em Quadrinhos (HQ), em seus respectivos sistemas semióticos: a partir das práticas e situações contextuais do conto, voltar-nos-emos para as práticas discursivas da HQ, na tentativa de pontuar os marcadores que indiquem as relações transtextuais e intersistêmicas entre as narrativas.

Palavras-chave: Charles Perrault. Mauricio de Sousa. Conto de fadas. História em quadrinhos. Transtextualidade.

“[...] a ilustração dos poderes da literatura de engendrar o novo a golpes de repetição: sempre a mesma história, contada uma vez mais, toda nova.”

Michel Schneider, In: *Ladrões de palavras*

¹²⁰ Rita de Cássia Silva Dionísio. Doutora em Literatura. Professora da Universidade Estadual de Montes Claros-Unimontes, Montes Claros-MG. (As teorias sobre as relações entre os textos aqui apresentadas integram a tese de doutorado da autora sobre Modesto Carone e Franz Kafka, defendida em 2011, na Universidade de Brasília.) A participação neste evento contou com recursos do Projeto de Pesquisa Científica e Tecnológica DEG - Demanda Endogovernamental nº 114/10/FAPEMIG. casssiadionisio@hotmail.com

As diferentes teorias da literatura, principalmente ao longo do século XX, impõem uma ideia fundamental para a análise e a investigação do texto literário: o texto é sempre, de forma evidente ou velada, atravessado por uma infinidade de referências que o precedem, ou seja, o discurso literário é essencialmente dialógico e polifônico.

Michel Schneider, em *Ladrões de palavras*, postula que, de acordo com uma teoria eminentemente moderna, “que anuncia de uma só vez a teoria da intertextualidade” e de um projeto borgesiano do livro único e sem autor, os livros são inventados por homens, e não por um homem. Cada homem, chegada a sua vez, acrescenta algumas parcelas àquilo já criado, e depois morre. Cria-se, sempre, a partir do que já existe. A criação completa de alguma coisa seria impossível (SCHNEIDER, 1990, p. 147).

A pesquisadora Tânia Franco Carvalhal, em seu livro *Literatura Comparada*, texto em que reconstrói a trajetória dos estudos comparativistas desde o seu surgimento no século XIX, examina, entre outros aspectos, a contribuição da teoria literária e dos estudos culturais para elementos fundamentais da análise comparativa e, para a autora, a partir da segunda metade do século XX:

As reflexões sobre a natureza e o funcionamento dos textos, sobre as funções que exercem no sistema que integram e sobre as relações que a literatura mantém com outros sistemas semióticos (legado formalista que os estruturalistas do Círculo de Praga se encarregaram de levar adiante) abriram caminho para a reformulação de alguns conceitos básicos da literatura comparada tradicional. (CARVALHAL, 2006, p. 45.)

Para Carvalhal, entre outras contribuições no sentido de se revisar os conceitos fundamentais da Literatura Comparada tradicional, podem-se citar a compreensão da evolução literária, a função estética, o dialogismo no discurso literário e a arte como fato semiológico.

Nesta perspectiva – de se compreender a obra de arte como parte de um grande sistema de relações – é que propomos uma leitura comparativista dos textos “Capuchinho Vermelho”, de Charles Perrault, e “Mônica: a de vestidinho vermelho”, de Mauricio de Sousa.

“Capuchinho Vermelho”¹²¹, escrito por Perrault em 1697, na França, inicia-se da seguinte maneira: “Havia, numa cidadezinha, uma menina que todos achavam muito bonita. A mãe era doida por ela e a avó mais ainda.”¹²² Essas palavras, nesse tom, evocam as narrativas orais – em que se condensam os poderes do narrador de que nos fala Benjamin (1994) – e agenciam todas as expectativas possíveis para a escuta de uma história infantil. O texto narra a experiência de uma meninazinha que, obedecendo à mãe, leva à avó doente algumas guloseimas (torta e manteiga). A menina, ao passar pela floresta, encontra-se com o lobo, o qual tem vontade de comê-la, mas, por causa da presença de alguns lenhadores por ali, não o faz. Mas o lobo articula um diálogo com a menina:

- Eu vou ver minha avó e levar para ela uma torta e um potezinho de manteiga que minha mãe está mandando.
- Ela mora muito longe? – perguntou o Lobo.
- Oh! sim, – respondeu Chapeuzinho [Capuchinho] Vermelho. – É pra lá daquele moinho que você está vendo bem lá embaixo. É a primeira casa da cidadezinha.
- Pois bem, – disse o Lobo, – eu também quero ir ver sua avó. Eu vou por este caminho daqui e você vai por aquele de lá. Vamos ver quem chega primeiro.

O lobo, chegando à casa da avó, após devorá-la, espera por Capuchinho na cama, sem nem mesmo se disfarçar. Com a chegada da menina pouco tempo depois – a qual surpreende o lobo na cama da avó – a narrativa encaminha-se para o seu ponto máximo:

- Minha avó, como você tem braços grandes!
- É pra te abraçar melhor, minha filha.
- Minha avó, como você tem pernas grandes!
- É pra correr melhor, minha menina.
- Minha avó, como você tem orelhas grandes!
- É pra escutar melhor, minha menina.
- Minha avó, como você tem olhos grandes!
- É pra ver melhor minha menina.
- Minha avó, como você tem dentes grandes!
- É pra te comer.

¹²¹ Apesar de mais conhecida como “Chapeuzinho Vermelho” (título dado pelos Irmãos Grimm), optamos pelo título dado por Perrault à narrativa em 1697, época em que teria começado a história desse conto: “Capuchinho Vermelho”.

¹²² Disponível em: <<http://www.usinadeletras.com.br/exibelotexto.php?cod=2056&cat=Infantil>>. Acesso em: 31 de março de 2011.

Após essa conversa, o narrador apenas nos informa que, sem demoras, o lobo saltou para cima da menina, devorando-a. Conforme Bruno Bettelheim, em seu livro *A psicanálise dos contos de fadas* (2007), o relato original de Perrault continua, com um pequeno poema expondo a moral a ser extraída da história: boas meninas não devem dar ouvidos a qualquer tipo de pessoa (BETTELHEIM, 2007, p. 234-235). Aliás, para Bettelheim, a história perde muito de seu atrativo ao apresentar uma lição de moral e por ser tão óbvio por trazer um lobo que não é um animal feroz, mas uma metáfora, deixando pouco à imaginação do ouvinte.

Como narrativa breve, este conto de Perrault apresenta-se em forma de gênero em prosa, pequena extensão, evidenciando os eventos em discurso indireto livre e discurso direto. Nota-se que a estratégia do discurso direto aproxima a narrativa do público infantil – seu alvo preferencial.

“Mônica: a de vestidinho vermelho”, de Maurício de Sousa, publicado em *Mônica: fábulas* (2003), trata-se de um outro texto, em um outro suporte midiático: os quadrinhos. Já no primeiro quadro, surge a mãe da Mônica gritando com ela – que se encontra do lado de fora de casa – para que vá à casa de uma senhora chamada Gumercinda buscar uma encomenda – conforme se verifica na Fig. 1:



FIGURA 1

Fonte: SOUSA, 2003.¹²³

¹²³ Observação: o livro de Maurício de Sousa não possui páginas numeradas.

Sem mesmo se inteirar de que encomenda se tratava, a menina sai, de vestidinho vermelho, em disparada corrida na direção da casa indicada. Ao passar pelo bosque, é seguida por alguém, que ela imagina ser o Cebolinha – mas era o lobo. O lobo apresenta-se como o “Sr. Lambão”, e lhe pergunta se por acaso ela não teria esquecido algo para trás, como “o” chapeuzinho, ou “a” cestinha de lanches. Nesse ponto, a narrativa apresenta-se de forma bastante interessante, pois o Lambão age como alguém que tem conhecimento do “era uma vez” dos contos de fada, em especial, da história da Capuchinho Vermelho – aliás, considerada, pela pesquisadora Ana Maria Clarck Peres, da UFMG, um dos contos de fada mais lidos e traduzidos do mundo (PERES, 1999).

Em Mauricio de Sousa, como aspectos que determinam a discursividade desse texto, encontramos as marcas linguísticas, a oralidade, a supressão de sílabas e letras. Note-se que a arte sequencial, neste texto, além da menina Mônica, traz um lobo que, ao contrário do que o seu nome poderia representar (Sr. Lambão), trata-se de um “lobinho”, com figurações de um lobo ainda filhote – apesar de caracterizar-se como esperto, astuto – como se pode notar na Fig. 2:



FIGURA 2
Fonte: SOUSA, 2003.

Mas a Mônica (diferentemente da menininha do antigo conto de Perrault que nem mesmo nome tem) desconhece o conto, é ingênua sobre qual seria a intenção do lobo. O efeito desses dados apresentados pelo autor dos quadrinhos é o humor e a surpresa, pois, imaginem, uma menininha do século XX que nunca ouvira falar da Chapeuzinho [ou

Capuchinho] Vermelho! Isso é, também, o desencadeador do desenvolvimento da história: não conhecendo as tramas e astúcias do lobo, a Mônica seria mais facilmente enganada:

- _ Deixa pra lá! Acho melhor você ir andando! (Fala o lobo.)
- _ Tadinho! Deve ter me confundido com outra pessoa! (Pensa a Mônica.)
- _ Eh, eh! Mais uma pra minha lista. (Grita o lobo.)

O lobo acompanha a Mônica até a casa da dona Gumerinda e diz que irá esperá-la na porta. A menina lhe pergunta por que motivo, ao que ele responde que é para lhe fazer companhia na volta para casa, pois o bosque “é muito perigoso!” Mônica admira-se com a preocupação do lobo, entra e, algum tempo depois, sai da casa carregando um pacote. O lobo tenta tirar-lhe a encomenda e ela lhe diz, aos gritos: “Epa! Tire esses olhos da encomenda da minha mãe!” E, em outro quadro, continua: “Aliás, por que você tem esses olhos tão grandes?”

Após uma discussão, o lobo consegue tomar-lhe a encomenda e foge. Já finalizando a narrativa, aparece a Mônica, desolada, explicando para a sua mãe o que ocorrera. A mãe lhe diz que não deve se preocupar, pois a encomenda não era tão importante – tratava-se de um quilo de fermento para os bolos que faria. No quadro final, aparece o lobo, no bosque, com a barriga enorme por causa do fermento que ingerira – conforme a Fig. 3:

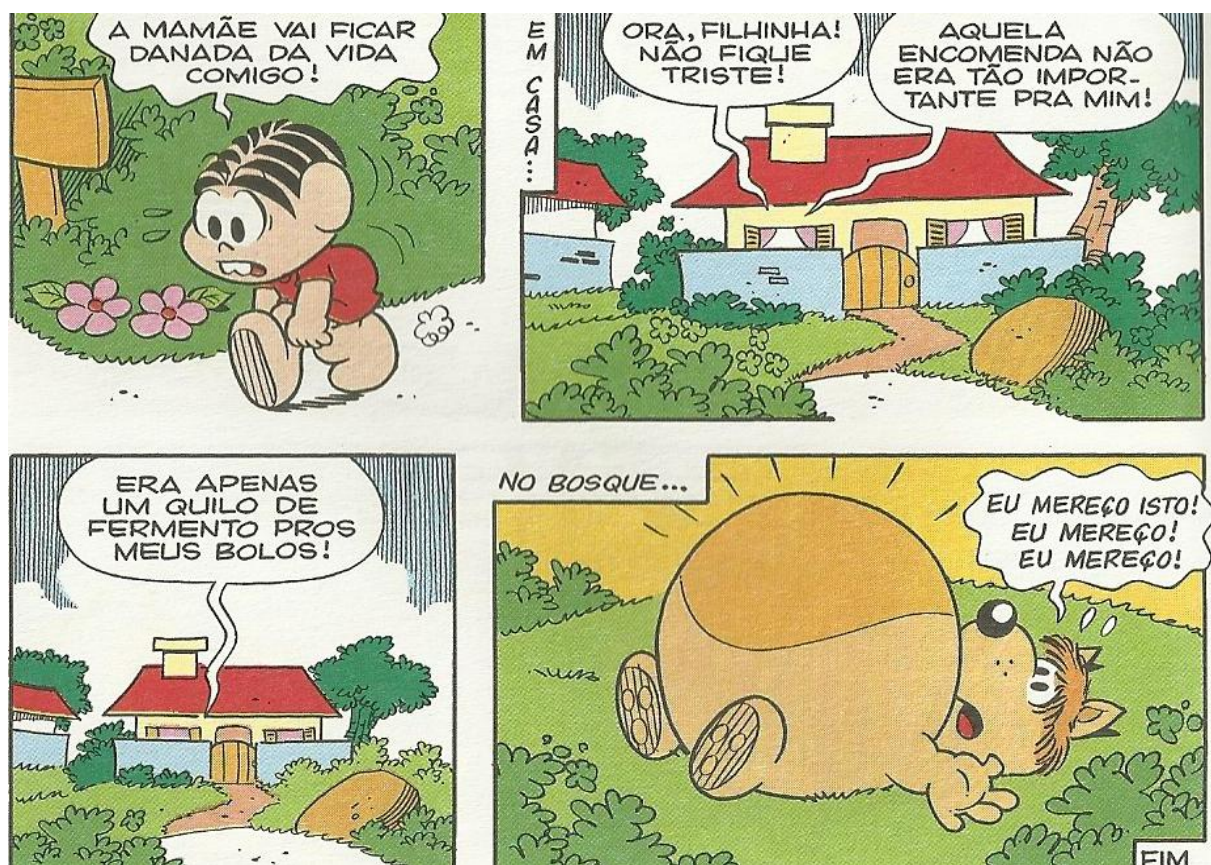


FIGURA 3

Fonte: SOUSA, 2003.

Vejamos que o texto de Mauricio de Sousa apropria-se de diversos elementos do texto de Perrault – no entanto, além da utilização de um suporte diferenciado, articula os aspectos na construção de outros sentidos para a narrativa. Permanecem a mãe, o lobo, a menina, o bosque, o diálogo sobre o tamanho dos olhos. Faltam ao texto em quadrinhos: o chapeuzinho vermelho e o cesto com doces e manteiga (que são apenas referidos), a vovó, os caçadores. Mas tudo isso participa da elaboração de um novo texto, um conto de fadas contemporâneo.

Julia Kristeva, em *Introdução à semanálise* (1974), expõe que os estudos de Mikhail Bakhtin sobre o dialogismo representam um dos acontecimentos mais marcantes e uma das mais poderosas tentativas de avanço do Formalismo Russo. Para Kristeva, Bakhtin é um dos primeiros escritores a substituir a *découpage* estatística dos textos por um modelo no qual a estrutura literária não é, mas onde ela se elabora em relação a uma outra estrutura. Esta dinamização do estruturalismo só era possível a partir de uma concepção,

segundo a qual a “palavra literária” não é um *ponto* (um sentido fixo), mas um *cruzamento* de *superfícies* textuais, um diálogo de diversas escrituras: do escritor, do destinatário (ou da personagem), do contexto cultural atual ou anterior (KRISTEVA, 1974, p. 62).

Kristeva afirma que Bakhtin é o primeiro a introduzir na teoria literária a ideia de que todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é a absorção e transformação de um outro texto. Segundo a autora, ao mesmo tempo em que insiste sobre a diferença entre as relações dialógicas e as relações propriamente linguísticas, Bakhtin esclarece que as relações sobre as quais se estrutura a narrativa são possíveis porque o dialogismo é inerente à própria linguagem. Sem explicar em que consiste este duplo aspecto da língua, Bakhtin sublinha, no entanto, que “o diálogo é a única esfera possível da vida da linguagem”.

Na década de 1960, Julia Kristeva elaborou a noção de “intertextualidade”, termo que designaria o processo de produtividade do texto literário, a partir da ideia bakhtiniana de que todo texto absorve e transforma um outro texto. Nesse sentido, o processo da escrita seria, então, resultante também do processo de leitura de um *corpus* literário anterior – o que possibilita afirmar que um texto é, portanto, absorção e réplica de outro texto – ou de vários outros. A intertextualidade, que consiste na criação de textos a partir do reaproveitamento de outros, orais ou escritos, provocando um diálogo entre esses diferentes textos, é um procedimento corrente na literatura contemporânea – afirma a autora.

Este conceito de intertextualidade, que interessa aos estudos semióticos em geral, tornou-se fundamental para a compreensão e recepção da arte – em particular, da literatura. Como se percebe, o século passado desenvolveu a consciência de que, sendo a linguagem essencialmente dialógica, o sentido repousa na interlocução – não em palavras ou em pessoas em particular. Assim, o conceito de intertextualidade parece imprescindível à leitura comparativista da narrativa de Chales Perrault (1697) em correlação com os quadrinhos de Mauricio de Sousa (2003), na medida em que oferece subsídios teóricos e analíticos que possibilitam a verificação de aspectos que aproximam os textos desses dois autores – como apresentado anteriormente.

Gérard Genette, considerado um dos mais importantes pensadores da contemporaneidade, autor de importantes trabalhos sobre narrativas, construiu a sua própria abordagem poética a partir da essência do estruturalismo e tem sido um dos responsáveis pela reintrodução do vocabulário em uma retórica crítica literária, como, por exemplo, dos termos “tropo” e “metonímia”. Em *Palimpsestes: la littérature au second degré* (1982), Gérard Genette assegura que o objeto da poética não seria o texto, considerado na sua singularidade, mas o arquitexto, ou a arquitekstualidade do texto, isto é, o conjunto das categorias gerais ou transcendentais – tipos de discurso, modos de enunciação, gêneros literários, etc. – do qual se destaca cada texto singular. Mais amplamente, pode-se dizer que este objeto seria a transtextualidade, ou transcendência textual do texto, definida pelo autor como “tout ce qui le met en relation, manifeste ou secrete, avec d’autres textes”¹²⁴ (GENETTE, 1982, p. 7).

Como um tipo de transtextualidade elaborado por Genette, a *hipertextualidade* é entendida como toda relação que une um texto B (que chama *hipertexto*) a um texto anterior A (que chama *hipotexto*) do qual ele brota, de uma forma que não é a do comentário:

C’est donc lui que je rebaptise désormais hypertextualité. J’entends par là toute relation unissant un texte B (que j’appellerai hypertexte) à un texte antérieur A (que j’appellerai sùr, hypotexte) sur lequel il se greffe d’une manière qui n’est pas celle du commentaire. Comme on le voit à la métaphore se greffe et à la détermination négative, cette définition est toute provisoire. Pour le prendre autrement, posons une notion générale de texte au second degré (je renonce á chercher, pour un usage aussi transitoire, un préfixe qui subsumerait à la fois l’*hyper-* et le *méta-*) ou texte dérivé d’une autre texte préexistant¹²⁵. (GENETTE, 1982, p. 13.)

Nota-se, no texto de Genette, que a metáfora criada pela expressão francesa “se greffe”, em português, pode ser traduzida também como “introduz-se”, “enxerta-se”. Ora, nesse sentido, a expressão aproxima-se, por exemplo, da imagem de uma roseira enxertada

¹²⁴ Tudo aquilo que o coloca em relação, manifesta ou secreta, com outros textos. (Tradução Edelzuíta Almeida.)

¹²⁵ Então, é isso que eu rebatizo, a partir de agora, como hipertextualidade. Entendo, nisso, toda relação unindo um texto B (que chamarei de hipertexto) a um texto anterior A (que chamarei de hipotexto), ao qual ele se prende, de forma que não é aquela do comentário. Como se vê, pela metáfora se prende e pela determinação negativa, esta definição é provisória. Para vermos de outra maneira, coloquemos uma noção geral de texto de segundo grau (eu renuncio à procura, para um uso tão transitório, de um prefixo que seja ao mesmo tempo hiper- e meta-) ou texto derivado de outro texto preexistente. (Tradução Edelzuíta Almeida.)

em outra: o que delas brotar não será nem uma nem outra; será a mistura das duas. Assinala-se que, para Genette, esta derivação de texto de segundo grau – ou de segunda mão – pode ser de ordem descritiva e intelectual, em que um metatexto “fala” de um texto. Ela pode ser de uma outra ordem, em que B não fale nada de A, no entanto não poderia existir daquela forma sem A, do qual ele resulta, ao fim de uma operação que o autor qualifica – segundo ele, provisoriamente ainda – de *transformação*, e que, portanto, ele evoca mais ou menos manifestadamente, sem necessariamente falar dele ou citá-lo. Nas palavras do autor:

Cette dérivation peut être soit de l'ordre, descriptif et intellectuel, ou un métatexte [...] “parle” d'un texte. Elle peut être d'un autre ordre, tel que B ne parle nullement de A, mais ne pourrait cependant exister tel quel sans A, dont il résulte au terme d'une opération que je qualifierai, provisoirement encore, de *transformation*, et qu'en conséquence il évoque plus ou moins manifestement, sans nécessairement parler de lui et le citer¹²⁶. (GENETTE, 1982, p. 13.)

O hipertexto seria mais frequentemente considerado como uma obra “propriamente literária” do que o metatexto – pelo simples fato, entre outros, de que, geralmente derivado de uma obra de ficção (narrativa ou dramática), ele permanece obra de ficção, e, como tal, aos olhos do público entra, por assim dizer, automaticamente no campo da literatura.

O autor considera que as práticas hipertextuais podem ser: a) no que diz respeito à relação de transformação: paródia, travestimento, transposição; b) no que diz respeito à imitação: pastiche, charge, forjação; c) no que diz respeito ao regime lúdico: paródia ou pastiche; d) como regime satírico: travestimento ou charge; e) como regime sério: transposição ou forjação.

Para Genette, a paródia pode se resumir a uma modificação pontual, às vezes mínima, ou redutível a um princípio mecânico, como o lipograma ou a translação lexical. Nessa perspectiva, o texto de Mauricio de Sousa configura-se como uma paródia, no que

¹²⁶ Esta derivação pode ser descritiva, intelectual, ou seja, um metatexto [...] “fala” de um texto. Pode ser de outro tipo, de forma que B não faça referência a A, mas que não poderia existir como tal sem A, disso resulta o termo de uma operação à qual chamarei [...] de transformação, e que por conseguinte, ele evoca mais ou menos claramente, sem necessariamente falar dele ou citá-lo. (Tradução Edelzuíta Almeida.)

diz respeito à relação de transformação, posto que promove uma ruptura dos aspectos semânticos apresentados no texto de Perrault.

Ainda no sentido dos ecos de um texto em outro, notável também é o ensaio “Ressonâncias”, de Antonio Candido, em que o autor discute a impregnação entre as escrituras. Candido inicia suas reflexões afirmando que a fertilização entre os textos literários é e sempre foi um dos meios mais correntes de composição, havendo épocas – como no Classicismo nas literaturas ocidentais modernas – em que o autor deixava clara a sua dívida e praticava a imitação como quem procurava fundamento e nobreza para o que escrevia. Ser parecido ou reproduzir era condição de dignidade literária e, por essa razão, todos queriam ser ou parecer derivados (CANDIDO, 2004).

Michel Schneider, em seu livro anteriormente referido, no fragmento intitulado “Metáforas do repetir” (1990, p. 107-111), apresenta algumas metáforas de que se valeram diversos escritores quando confrontados com o “já dito e com o dizer que tudo já foi dito”. Entre outras imagens, o autor cita: a) a abelha e o mel: a abelha faz seu mel das flores que encontra; b) a árvore e o enxerto: no sentido próprio ou figurado de que nossas opiniões se obstinam umas às outras; c) o mosaico: o remendo ou a costura composta de diferentes tecidos para a montagem de roupas superpostas. Todas essas representações estampam os recursos variados de se compor a partir de um texto preexistente, como demonstram as reflexões propostas neste nosso artigo: do hipotexto de Perrault para o hipertexto de Mauricio de Sousa, a retomada da tradição para, confirmando-a, promover a sua ruptura e elaborar um mosaico contemporâneo com novos sentidos e desdobramentos.

As ponderações teóricas expostas – especialmente o conceito de hipertextualidade, de Genette – fundamentam o argumento de que a narrativa “Mônica: a de vestidinho vermelho”, de Maurício de Sousa, pode se configurar como um tipo de “littérature au second degré”¹²⁷: não poderia existir da forma que existe sem a relação que estabelece com o conto “Capuchinho Vermelho” do escritor francês Charles Perrault, posto que é resultado da transformação paródica deste texto-fonte.

¹²⁷ É importante lembrar que, na teoria elaborada por Gérard Genette, não pesa sobre a expressão “second degré” o valor pejorativo de literatura menor. Trata-se, apenas, de identificar aspectos e fenômenos que possibilitam a aproximação entre textos, permitindo aproximar os seus recursos estéticos e literários, de forma que se possa afirmar que um texto B não poderia existir *como existe* sem um texto A. (Grifo da autora.)

Assim, a referência a essas teorias sobre a intertextualidade e a transtextualidade nos permite afirmar que os quadrinhos de Mauricio de Sousa, como uma reescrita do texto de Perrault, exemplificam as múltiplas possibilidades semiológicas da retomada de outros textos como forma de expressão contemporânea dos contos de fadas.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter (1994). O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. 7. Ed. São Paulo: Brasiliense (Obras escolhidas V. 1).

BETTELHEIM, Bruno (2007). *A psicanálise dos contos de fadas*. São Paulo. Paz e terra.

CANDIDO, Antonio (2004). Ressonâncias. In: *O albatroz e o chinês*. Rio de Janeiro: Ouro sobre azul.

CARVALHAL, Tânia Franco (2004). *Literatura comparada*. 4. ed. São Paulo: Ática.

GENETTE, Gérard (1982). *Palimpsestes: la littérature au second degré*. Paris: Éditions du Seuil.

KRISTEVA, Julia (1974). *Introdução à semiótica*. São Paulo: Perspectiva.

PERES, Ana Maria Clark (1999). *O infantil na literatura: uma questão de estilo*. Belo Horizonte: Miguilim/FALE-UFMG.

PERROULT, Charles (1697). Capuchinho Vermelho. Disponível em: <<http://www.usinadeletras.com.br/exibetexto.php?cod=2056&cat=Infantil>>. Acesso em: 31 de março de 2011.

SCHNEIDER, Michel (1990). *Ladrões de palavras: ensaio sobre o plágio, a psicanálise e o pensamento*. Trad. Luiz Fernando P. N. Franco. Campinas: Editora da UNICAMP.

SOUSA, Mauricio de (2003). *Mônica: fábulas*. Coleção um tema só. São Paulo. Globo.

OS HOMENS DA AREIA DE E.T.A. HOFFMANN E DE NEIL GAIMAN E O CONCEITO DE ESTRANHO

Sílvia Herkenhoff Carijó¹²⁸

RESUMO: O homem da areia é uma figura mítica que aparece em textos de diversos autores em diferentes épocas e países. No presente trabalho a ocorrência em duas obras de épocas distintas é destacada: no conto *O homem da areia* (1816) de E.T.A. Hoffmann e nas histórias em quadrinhos *Sandman* (1989-1996) de Neil Gaiman. O conceito de estranho é particularmente importante para o estudo do conto de E.T.A. Hoffmann uma vez que Sigmund Freud baseou exemplos de seu ensaio sobre *O Estranho* (1919) na obra do autor romântico alemão. Apesar de o conceito ter continuado a se desenvolver depois de Freud e de outros autores já terem se dedicado ao tema, a base deste trabalho é o ensaio de Freud, pois este continua a desempenhar um papel central nos estudos sobre o assunto. Este trabalho apresentará uma introdução geral sobre o conceito de estranho de acordo com o verbete sobre o mesmo no livro *Ästhetische Grundbegriffe* (conceitos básicos de estética) e em seguida enfocará o conceito de estranho, tal como apresentado por Freud, e alguns dos exemplos que ele cita da literatura de E.T.A. Hoffmann. Por último serão apresentados exemplos de *Sandman* ligados a temas relacionados ao estranho como a magia, a bruxaria, a superstição, a repetição involuntária e o complexo de castração. Os exemplos foram retirados principalmente da primeira história de *Sandman* - *O Sono dos Justos*.

Palavras-chave: Estranho. Freud. E.T.A. Hoffmann. Neil Gaiman.

1 – Introdução:

O foco do presente trabalho são as histórias em quadrinhos *Sandman* (2010/1989-1996), de Neil Gaiman e o conto *Der Sandmann* (2008/1816), de E.T.A. Hoffmann. Ambas têm entre os seus personagens o homem da areia, que lhes dá o título. O homem da areia é uma criatura mítica que aparece também em textos de outros autores de diversas épocas. Existem diferentes versões do mito, assim como diversos nomes para esse ser mitológico cuja função mais frequente consiste em procurar as crianças à noite, fazendo-as dormir e sonhar.

¹²⁸ Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Estudos de Literatura da Universidade Federal Fluminense (UFF). E-mail: silviacarijo@gmail.com

Em Hans Christian Andersen, p. ex., há um personagem chamado Ole Lukøje, um contador de histórias que joga leite doce nos olhos das crianças para fazê-las dormir. Ole Lukøje está ainda relacionado com a figura de Jon Blund, um elfo que usa areia para estimular o sono das crianças (Tatar, 2008, p.234). Na Alemanha, o homem da areia é popular até na televisão, onde é chamado de Sandmännchen. No Brasil, ele é conhecido como João Pestana ou o Velho-do-sono (Cesarotto, 1996, p.171); em países anglófonos, está relacionado com Willie Winkie; e, na França, com Dormette (Tatar, 2008, p.234).

O homem da areia tem origem na mitologia grega, na qual se atribui a Morpheus o papel de deus dos sonhos e das visões, um papel que às vezes é desempenhado também por Hypnos. Na tradição europeia, os sonhos podem virar pesadelos reais quando o homem da areia se transforma em demônio e arranca os olhos daqueles que fez dormir. Após estas breves observações sobre a dimensão mitológica do homem da areia, serão apresentadas as duas obras que são centrais para este trabalho.

As histórias em quadrinhos *Sandman* foram inicialmente publicadas em 75 revistas, entre 1989 e 1996. Elas se dividem em 10 arcos: “Prelúdios e Noturnos”, “A Casa de Bonecas”, “Terra dos Sonhos”, “Estação das Brumas”, “Um Jogo de Você”, “Fábulas & Reflexões”, “Vidas Breves”, “Fim dos Mundos”, “Entes Queridos” e “Despertar”. Gaiman narra a história de Sandman (em português traduzido como Sonho), o senhor do Sonhar, isto é, do reino dos sonhos. Ele e seus irmãos são os perpétuos: Destino, Destruição, Delírio, Morte e os gêmeos Desespero e Desejo. Os perpétuos são seres que personificam aspectos do propriamente humano e cada um deles é senhor de um reino e possui funções a cumprir dentro do universo. Sandman, também chamado de Morfeus, governa o mundo dos sonhos, protege as fronteiras do seu reino e garante “que as pessoas certas recebam os sonhos certos, que os pesadelos aconteçam dentro do planejado e assim por diante” (Gaiman, 2010, p.549). A obra de Gaiman é repleta de referências mitológicas e bíblicas diversas, apresentando personagens como Caim, Abel, Loki, Odin, Hécate e Bast, mas também personagens baseados em figuras históricas como Marco Polo e Shakespeare.

No conto *O homem da areia*, publicado em 1816 por Ernst Theodor Amadeus Hoffmann (1776-1822), os acontecimentos são narrados inicialmente através de cartas trocadas entre três dos personagens principais: Natanael, sua noiva Clara e Lotario, o irmão

dela. Depois, Hoffmann privilegia a narração em terceira pessoa do singular. Natanael conta em sua carta a Lotário sobre o encontro com um vendedor de barômetros e lentes chamado Coppola, estranha figura que remete à infância de Natanael e o faz lembrar de um colega do pai. Natanael imaginava que esse colega, um advogado chamado Coppelius (que também praticava a alquimia), fosse o próprio homem da areia, ser maldoso que arranca e leva os olhos das crianças para alimentar seus filhos. A recordação desse colega é traumática para Natanael, já que seus experimentos alquímicos resultaram inicialmente em uma doença de Natanael e posteriormente na morte de seu pai. Assim, o encontro com Coppola perturba Natanael, que resolve tirar férias e visitar sua noiva. De volta à cidade onde estuda, Natanael é novamente visitado por Coppola e dessa vez resolve comprar uma luneta do comerciante de lentes. Ele olha através da luneta para a casa vizinha, onde mora Olimpia, e se apaixona. Mais tarde Natanael descobre que Olimpia é uma boneca, acaba enlouquecendo e é internado em um manicômio. O conto termina de forma terrível: o encontro com o homem da areia leva Natanael a sofrer um surto, tentar assassinar sua noiva Clara e a cometer suicídio.

2 – Introdução sobre o estranho segundo o livro de conceitos básicos de estética:

Através da leitura do verbete de Anneleen Masschelein sobre o estranho (Masschelein, 2005, pp. 241-60) no livro *Ästhetische Grundbegriffe* (conceitos básicos de estética), podemos conhecer a trajetória deste conceito. Primeiramente somos levados a reconhecer o estranho como um conceito do século XX. A autora também chama a atenção para o fato de este termo ter estado muito presente na literatura romântica e fantástica, e nos dá o exemplo de E.T.A. Hoffmann, citado por Freud como o mestre do estranho na ficção (Freud apud Masschelein, 2005, p.241). Mas o estranho não é um conceito básico da história da reflexão sobre a estética, que teria sido apenas redescoberto e transformado no fim do século XX. Antes deste momento não existe uma literatura teórica ou estética sobre o tema e hoje o processo de construção do conceito ainda está ativo e é difuso (Masschelein, 2005, p.241).

Ainda segundo Masschelein, a formação do conceito de estranho estaria marcada por um paradoxo, pois de certa forma já funciona de forma estabilizada e canônica, mas ainda é marcado por abertura e falta de clareza. Segundo a autora, mesmo que esse status enquanto conceito possa ser questionado na teoria, podemos considerar que na prática ele já funciona como conceito.

O verbete nos traz também um exemplo para a estética do estranho nos anos noventa: a obra do diretor David Lynch. O crítico de cinema Chris Rodley teria usado o conceito de estranho de forma estendida em entrevistas com o diretor (Rodley apud Masschelein, p.242), retirando-o, dessa forma, do contexto estético acadêmico-científico. O conceito teria passado assim para um público amplo e entrado na cultura pop e na arte contemporânea. O estranho poderia ainda ser visto como inspiração para várias formas de arte no final do século XX, como seria o caso da obra de W. G. Sebald.

De acordo com o verbete, o conceito que estamos tratando aqui em alemão é conhecido como *unheimlich*, assim como *uncanny* ou *unhomely* em inglês, *inquiétante* ou *étrangeté* em francês, *perturbante* em italiano e *ominoso* em espanhol.

No dicionário dos irmãos Grimm, citado por Masschelein (Grimm apud Masschelein, 2005, p.243), é colocado que o adjetivo estranho significava inicialmente apenas “não familiar”. Aos poucos ele vai recebendo conotações negativas como monstruoso, hostil e horroroso, chegando a ser associado com a bruxaria, a assombração e a superstição nos séculos XVI e XVII e no fim do século XVIII. O sentimento do estranho estaria então ligado à volta do irracionalismo reprimido pelo Iluminismo (Werber apud Masschelein, 2005, p.243).

Ainda de acordo com Masschelein, a palavra alemã *heimlich* pode significar tanto familiar como oculto, ou seja, tem significados contraditórios. Friedrich Kluge (Kluge apud Masschelein, 2005, p.243) explica que esses significados contraditórios se desenvolveram, pois quem se recolhe no *heim* (em inglês *home*, em português lar), estaria se escondendo de estranhos.

Na introdução sobre o conceito, Masschelein nos lembra ainda da importância do ensaio de Freud sobre o estranho. Segundo a autora, a partir da definição de Schelling, colocada da seguinte forma por Freud: “*unheimlich* é tudo o que deveria ter permanecido

secreto e oculto mas veio à luz” (Freud, 2006, p.243), Freud teria depreendido que: “*heimlich* é uma palavra cujo significado se desenvolve na direção da ambivalência, até que finalmente coincide com o seu oposto, *unheimlich*. *Unheimlich* é, de um modo ou de outro, uma subespécie de *heimlich*” (Freud apud Masschelein, 2005, p.243)¹²⁹.

O verbete sobre o estranho nos dá ainda uma boa visão global sobre o artigo *O Estranho* de Freud. De acordo com Masschelein, o texto é relativamente curto em relação a sua estrutura e é dividido em três partes, apresentando um amplo espectro de temas de outros textos da obra de Freud. Ainda de acordo com o verbete, as três partes não devem ser vistas rigidamente separadas, já que alguns temas retornam diversas vezes, o objeto é visto por diversas perspectivas e conclusões tiradas são novamente colocadas em questão. De acordo com Masschelein, Freud inicia a sua discussão com a afirmação que o estranho seria uma questão estética, rejeitando logo a tese sobre o estranho do psiquiatra Ernst Jentsch. Este veria o estranho como medo de tudo o que é novo e desconhecido e ligaria também o fenômeno com outras questões como insegurança (Jentsch apud Masschelein, 2010, p.244). Freud por sua vez partiria da ambivalência lexical das palavras alemães *heimlich/unheimlich* e a já citada frase de Schelling é tomada como início de uma definição, tratando-se então o estranho como um indício de medo, que pode ser sentido no momento, em que o familiar se torna desconhecido com a volta do reprimido.

O verbete nos apresenta também a segunda parte do ensaio de Freud, em que o psicanalista discute exemplos e casos do estranho. Em relação ao conto *O Homem da Areia* (1816) de E.T.A. Hoffmann, ao contrário de Jentsch, Freud não teria atribuído a estranheza da obra à insegurança, ou seja, se a boneca Olimpia estaria ou não viva. Freud teria partido do tema literário dos olhos arrancados, presente na narrativa de Hoffmann, que corresponderia ao medo da castração, com a figura do homem da areia como encarnação da ameaça de castração. Ainda de acordo com o verbete essa interpretação simbólica seria completada por ele com uma leitura das posições e papéis na obra e também por uma leitura que associa a história do conto à infância de Hoffmann, essa última feita através de notas de rodapé. Masschelein coloca ainda que em Freud outros temas e fenômenos estranhos são discutidos através de uma gama maior de exemplos e que inclusive outra obra

129 Citado em alemão no original. Aqui foi usada a tradução da Editora Imago, 2006 (p. 244).

de E.T.A. Hoffmann é trazida para a discussão. Na história *O Elixir do Diabo* (1815/1816) de Hoffmann os temas do duplo, da duplicação e da divisão são associadas à crença primitiva do duplo como proteção da morte (que teria sido estudada por Otto Rank). Essa função se perde com o desenvolvimento da sociedade, e o duplo passa a ser mensageiro da morte ao invés de proteger da mesma (Freud apud Masschelein, 2005, p.244). O conceito da volta do mesmo é mostrado por vários exemplos autobiográficos, literários, clínicos, do folclore, da superstição e da cultura primitiva, que são atribuídos a fontes mentais da criança (Freud apud Masschelein, 2005, p.244).

Masschelein ainda nos mostra que para Freud todo afeto, seja positivo ou negativo, que for transformado em medo pela repressão, se tornará estranho em sua volta e também que a apreensão psicanalítica pode ser conciliada com a definição de Schelling. Para a psicanálise o estranho seria então “nada novo ou alheio, porém algo que é familiar e há muito estabelecido na mente, e que somente se alienou desta através do processo da repressão” (Freud apud Masschelein, 2005, p.245)¹³⁰.

Ainda de acordo com o mesmo verbete, na última parte de seu ensaio, Freud começa a questionar as suas próprias conclusões e é também nessa parte que introduz uma distinção entre o estranho da experiência e o estranho da ficção. A estranheza da experiência estaria ligada a uma confrontação inesperada com situações, que lembram crenças primitivas que foram superadas como animismo, superstição, medo da volta dos mortos, ou com a volta de complexos e afetos infantis que haviam sido reprimidos, como, por exemplo, a castração (Freud apud Masschelein, 2005, p.245). Para explicar as relações do estranho na ficção a seguinte frase é citada: “O resultado algo paradoxal é que em primeiro lugar, muito daquilo que não é estranho em ficção sê-lo-ia se acontecesse na vida real; e, em segundo lugar, que existem muito mais meios de criar efeitos estranhos na ficção, do que na vida real” (Freud apud Masschelein, 2005, p.245)¹³¹. Masschelein ainda chama atenção para o fato de que para Freud a forma como o estranho é colocado na obra, seja de forma a atenuar, neutralizar, ou fortalecer o seu efeito, seria mais uma questão da estética do que da psicanálise

¹³⁰ Idem (p.258).

¹³¹ Ibidem (p.266).

3 – O estranho em *Sandman* de Neil Gaiman:

Em um determinado momento de seu ensaio Freud afirma: “o animismo, a magia e a bruxaria, a onipotência dos pensamentos, a atitude de homem para com a morte, a repetição involuntária e o complexo de castração compreendem praticamente todos os fatores que transformam algo assustador em algo estranho” (Freud, 2006, p. 260).

Algumas passagens de *Sandman*, que serão mostradas a seguir, foram selecionadas por estarem relacionadas justamente com os aspectos do estranho acima citados. Os exemplos foram retirados principalmente da primeira história de *Sandman* - *O Sono dos Justos*.

O primeiro exemplo está associado à bruxaria. Já no início da saga de Gaiman, um grupo de pessoas tenta invocar e aprisionar a morte através de uma cerimônia realizada à meia noite de lua cheia. Eles, porém, aprisionam outro perpétuo, o Sonho, que acaba ficando 70 anos preso.



Figura 13: *Sandman* # 1 (São Paulo: Tudo em Quadrinhos, 1999, p.5)

Essa prisão do Sonho acaba causando a doença do sono e fazendo com que as pessoas acometidas por essa doença vivessem como sonâmbulos. Um desses personagens acaba sendo considerado por pessoas supersticiosas como “um zumbi, um morto que anda” (Gaiman, 2010, p.32). Outras questões relacionadas à bruxaria e a superstições aparecem diversas vezes ao longo das histórias de *Sandman*.



Figura 14: *Sandman: Edição definitiva. Volume 1.* (Barueri: Panini Books, 2010, p. 32)

Outro aspecto do estranho que pode ser visto logo no primeiro exemplar de *Sandman* está relacionado à repetição involuntária. Como castigo por ter aprisionado o homem da areia por tanto tempo, Alex (filho de Roderick Burgess, homem que aprisionou o Sandman e que o manteve aprisionado após a morte do pai) recebe o eterno despertar. Ele ficará eternamente tendo a sensação de estar acordando, mas ainda estará dormindo e isso será só mais uma parte do pesadelo.



Figura 15: *Sandman* # 1 (São Paulo: Tudo em Quadrinhos, 1999, p.39)

Em seu ensaio, Freud associa esse aspecto do estranho justamente aos sonhos ao afirmar que fator de repetição da mesma coisa pode provocar uma sensação estranha e

“evoca a sensação de desamparo experimentada em alguns estados oníricos.” (Freud, 2006, p. 254)

Como último exemplo será citado algo que não está na primeira história de *Sandman*, mas que é importante para a discussão do estranho na obra de Gaiman. Como já exposto anteriormente, um dos temas centrais tratados no ensaio de Freud, é a questão do medo de ter os olhos arrancados que corresponderia ao medo da castração. Isso também aparece nos quadrinhos de Gaiman, mas diferentemente da história do homem da areia de Hoffmann, usada como exemplo de Freud, nos quadrinhos de Gaiman não é diretamente o personagem Sandman que ameaça arrancar os olhos das vítimas, mas um pesadelo criado pelo personagem. Esse pesadelo é o Coríntio. Esse personagem tem duas bocas no lugar dos olhos e arranca e come os olhos de suas vítimas, assim como faria o homem da areia. Em leitura comparativa entre as obras de Sandman e Gaiman, Maiara Alvim de Almeida (Alvim de Almeida, 2011, pp. 1-12) mostra semelhanças e diferenças entre esses dois personagens.



Figura 16: *Sandman – The Doll's House*. (New York: Vertigo/DC Comics, 1995, p.173)

Outros exemplos serão trabalhados ainda no desenvolver desta pesquisa, como a relação mais direta do próprio personagem Sonho com o conceito de estranho.

4 – Considerações finais:

A maneira como foi vista o estranho nesse trabalho diz respeito a uma forma freudiana de enxergar o termo. Como podemos ler no verbete sobre o estranho no livro sobre conceitos básicos de estética, o conceito continuou se desenvolvendo depois de Freud.

De acordo ainda com o mesmo verbete, hoje em dia o conceito de estranho é associado na maioria das vezes aos escritos de Freud sobre arte e literatura e isso estaria de acordo com a opinião do próprio Freud, que em 1942 coloca o texto em uma coletânea sobre estudos psicanalíticos em obras da literatura e da arte.

Como nos mostra Masschelein, outros autores já se dedicaram ao tema do estranho e ainda muito poderia ser dito sobre o assunto e sobre o desenvolvimento desse conceito, mas não é intenção deste trabalho esgotar a questão. Exemplos desses autores seriam Lacan (dentro do campo da psicanálise) e Jacques Derrida, que comentando o *unheimlich* desencadeia um novo interesse no artigo de Freud, de modo que o termo passa a ser um *leitmotiv* na obra de alguns de seus seguidores como Hélène Cixous, Sarah Kofman, Jean-Michel Rey e Samuel Weber (Masschelein, 2005, p.246).

REFERÊNCIAS:

ALVIM DE ALMEIDA, Maiara (2011). “Sandman: uma leitura comparativa entre Hoffmann e Gaiman”. In: *Darandina*, pp.1-12.

CESAROTTO, Oscar (1996). *No olho do Outro - “O Homem da Areia” segundo Hoffmann, Freud e Gaiman*. São Paulo: Iluminuras.

FREUD, Sigmund (2006). *O estranho*. In: Volume XVII das Obras psicológicas completas de Sigmund Freud – *Uma Neurose Infantil e outros trabalhos*. Edição Standard Brasileira. Rio de Janeiro: Imago.

GAIMAN, Neil (2010). *Sandman: edição definitiva. Volume 1*. Barueri: Panini Books. Originalmente publicado entre 1989 e 1996.

GAIMAN, Neil (1999). *Sandman - prelúdios & noturnos # 1*. São Paulo: Tudo em Quadrinhos.

GAIMAN, Neil (1995). *Sandman – The Doll’s House*. New York: Vertigo/DC Comics.

HOFFMANN, E.T.A. (2008). *Der Sandmann*. Stuttgart: Reclam. Originalmente publicado em 1816.

MASSCHELEIN, Anneleen (2005). *Unheimlich / das Unheimliche*. In: Barck, Karlheinz (ed.), Volume 6 de *Ästhetische Grundbegriffe (ÄGB)* - Historisches Wörterbuch in sieben Bänden. Stuttgart: Metzler, pp. 241-60.

TATAR, Maria (2008). *Hans Christian Andersen – the annotated*. New York: Norton.

A LIGA EXTRAORDINÁRIA, A FANFICTION DE ALAN MOORE E KEVIN O'NEILL.

Vinicius da Silva Rodrigues¹³²

RESUMO: Na série *A Liga Extraordinária* a intertextualidade deixa de ser um recurso acessório ou um mero exercício parodístico: diversos personagens da literatura se encontram e interagem; a partir disso, a capacidade de manipular tais referências torna-se seu conceito primordial e a apropriação de diferentes objetos literários previamente criados e conhecidos passa a ser, paradoxalmente, sua ideia mais original. A proposta do escritor e roteirista Alan Moore e do ilustrador Kevin O'Neill paga tributo à literatura fantástica e de aventura, também entendendo-as como as grandes bases originárias da história em quadrinhos e da “tradição” com a qual tal formato passou a ser mais identificado ao longo do século XX – tanto em seu conteúdo narrativo quanto em seu discurso. Tomando como base tal reflexão, propõe-se, aqui, investigar o trabalho dos dois autores de *A Liga Extraordinária* a partir, principalmente, dos dois primeiros volumes da série, onde notamos, de forma mais clara, aquela que seria a principal chave de leitura dentro da proposta conceitual de Moore e O'Neill, qual seja: a tentativa de uma formulação historiográfica que dê conta de compreender a literatura fantástica e outros formatos de alguma forma a ela ligados que acabaram por ser a própria origem dos argumentos mais frequentes das histórias em quadrinhos, principalmente aquelas que foram responsáveis pela sua permanência na cultura e no mercado e que garantiram seu desenvolvimento posterior.

Palavras-chave: História em quadrinhos. Literatura fantástica. Cultura de Massa. Intertextualidade.

Introdução

Desde a década de 1970, as histórias em quadrinhos vêm aprofundando cada vez mais os potenciais de sua própria linguagem. Por ser desde a sua origem um fenômeno cultural que cresceu à margem da “alta cultura” e das estâncias letradas eruditas, sendo considerada como parte da cultura de massa, a arte sequencial sempre se permitiu, paradoxalmente, à subversão da estrutura narrativa. Um paradoxo, sim, uma vez que os fenômenos culturais massivos, teoricamente, estão atrelados ao comportamento passivo da massa consumidora, sendo eles próprios instrumentos criados para serem,

¹³² Mestrando em Letras pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS); licenciado em Letras pela mesma universidade. E-mail: professorviniciusrodrigues@yahoo.com.br

permanentemente, conservadores, logo, nunca podendo ousar em seu experimentalismo. Porém, diferentemente da grande maioria dos objetos culturais de mercado – como a televisão ou a música *pop* –, observa-se que, a partir de determinado momento, a linguagem quadrinizada inicia um processo que parece ser ainda mais marcante contemporaneamente: reinventar-se de forma constante, o que parece ser, também, uma maneira de tentar compreender a si mesma a partir de seus elementos estruturantes e, igualmente, em todas as suas outras potencialidades ainda a serem descobertas.

Alan Moore, um dos mais respeitados roteiristas dos quadrinhos, parece que sempre esteve vocacionado a isso – particularmente, seu comportamento controverso e seu posicionamento um tanto autoritário em relação à própria obra são consequências disso. O autor acabou sendo parte de uma grande leva de quadrinistas que tratou de, justamente, cristalizar um processo de renovação das HQs durante a década de 1980 que havia sido alavancado por Will Eisner ainda no final dos anos 70 (Eisner, por sua vez, já rompera com o conservadorismo da linguagem gráfica dos quadrinhos ainda nos anos 40 com as histórias de seu mais famoso personagem: Spirit). Juntamente com Frank Miller, Bill Sienkiewicz, Chris Claremont, Neil Gaiman e outros, Alan Moore ajudou a consolidar a *graphic novel*, na medida em que sugeria uma forma romanesca de lidar com as HQs, estruturada em grandes arcos narrativos ou narrativas fechadas, diferentemente das seriadas e, ao mesmo tempo, das experiências fragmentadas de Eisner em seu “*Um Contrato com Deus*” & *Outras Histórias de Cortiço*, de 1979 – considerada, para todos os efeitos, a obra que criou o conceito até hoje arbitrário de *graphic novel*.

Aproximando-se de uma tendência ligada aos quadrinhos de língua não inglesa, como as obras de Moebius, Milo Manara e Hugo Pratt, Moore passou a tratar de temas mais adultos, lidando com questões psicológicas complexas no desenvolvimento de seus personagens, usando em seus diálogos uma linguagem mais natural e espontânea, experimentando diferentes gêneros discursivos e tipos textuais em suas HQs, deslocando conceitos estéticos ligados à narrativa e, assim, contribuindo, mais uma vez, para que os quadrinhos se reinventassem, descolando o rótulo infantil e simplório com o qual a arte sequencial permaneceu marcada durante muito tempo. Nesse sentido, seu trabalho mais emblemático é *Watchmen* (ilustrado por Dave Gibbons), aquela que é considerada por

muitos a grande obra da história da arte sequencial. *Watchmen* trata, basicamente, da figura do herói: como a imagem do herói épico é desconstruída na modernidade e como, ao mesmo tempo, precisamos dela; como criamos nossos próprios heróis de forma arbitrária, como construímos nossas referências para depois negá-las e condená-las. Este é, sem dúvida, o tema que Moore persegue com mais frequência em suas obras, sempre que possível tentando romper com as expectativas desse típico personagem com o qual as HQs são tão identificadas. E é nesse processo de desconstrução e reflexão que o autor localiza os quadrinhos como herdeiros de uma série de elementos estruturantes da narrativa em geral que estão ligados, naturalmente, à literatura. A imagem do herói é um exemplo claro, pois mesmo os vigilantes mascarados de suas histórias – não raro, fantásticas – são sempre tratados com um alto nível de realismo e verossimilhança. A consequência disso é a possibilidade de ver no personagem de ficção construído na HQ algo maior do que a figura do herói que está atrelada tão somente àquele que realiza grandes feitos – um herói épico –, mas sim a qualquer manifestação de protagonismo, individualização ou referência maior dentro do conjunto de personagens de determinada história.

A ligação com a literatura é tomada de tal forma que muitas das obras de Moore acabam por conter referências muito claras a clássicos literários, como *V de Vingança*, ilustrada por David Lloyd (onde são muito presentes as citações a George Orwell). Contudo, é na série *A Liga Extraordinária* que a intertextualidade deixa de ser um recurso acessório e passa a ser, enfim, o ponto de partida. A proposta do escritor e roteirista nesta série é, nitidamente, pagar tributo à literatura fantástica e de aventura, entendendo-as como as grandes bases originárias da narrativa em quadrinhos e da “tradição” com a qual as HQs passaram a ser mais identificadas. Para tanto, o processo intertextual é fundamental: diversos personagens da literatura se encontram, interagem, independente de seus diferentes autores, que inexistem neste universo ficcional. A partir disso, a capacidade de utilizar estas (e muitas outras) referências da literatura (principalmente a de língua inglesa) torna-se seu conceito primordial e a manipulação de diferentes objetos literários previamente criados e conhecidos passa a ser, paradoxalmente, sua ideia mais original. Porém, por mais que as possibilidades de leitura de *A Liga Extraordinária*, basicamente, concentram-se no uso permanente da intertextualidade, contudo, sua proposta estética parece estar associada a

uma tentativa de, como dito, reconhecer na literatura um espaço para o entendimento da própria história em quadrinhos e seu conteúdo narrativo (mas não necessariamente sua linguagem específica). Logo, não se trata de uma experiência gratuita nem de um mero exercício parodístico.

Tomando como base tal reflexão, propõe-se, aqui, investigar o trabalho de Alan Moore e do desenhista Kevin O'Neill em *A Liga Extraordinária* a partir, principalmente, dos dois primeiros volumes da série. Nestes, notamos, mais claramente, aquele que seria, talvez, seu real objetivo, qual seja: a tentativa de uma formulação historiográfica que dê conta de compreender a literatura fantástica e outros formatos de alguma forma a ela ligados que, diferentemente dos dramas sociais que o Real-naturalismo tratou de narrar, acabaram por ser a própria origem dos argumentos mais frequentes das histórias em quadrinhos, principalmente em suas primeiras décadas de vida.

O labirinto intertextual de *A Liga Extraordinária*

As histórias em quadrinhos são caracterizadas, basicamente, pela relação em princípio indissociável entre imagem & palavra. Acrescenta-se a isso a sua estrutura narrativa básica que está ligada à noção de sequencialidade entre os diferentes quadros ou enquadramentos. Naturalmente, não são esses seus únicos elementos: os balões de fala, o uso de onomatopeias, os recuados, as vinhetas e a disposição gráfica inclusive do próprio texto agregam-se a esta linguagem que, a despeito de tantos rótulos a ela atribuídos, consiste, basicamente, em contar histórias através de imagens. Assim, *narrativa gráfica* parece ser uma definição mais abrangente, afinal de contas, nem todos os quadrinhos lidam com a palavra¹³³; bem como nem toda narrativa gráfica utiliza a estrutura de quadros e recuados para dispor da sequencialidade¹³⁴; a ideia de *graphic novel*, por sua vez,

¹³³ A obra do quadrinista francês Moebius e do espanhol Sergio Aragonés são exemplos da experiência dos quadrinhos “mudos” ainda nos anos 1970; no Brasil, o formato tem sido mais explorado recentemente, como no projeto *1000-1* (2011), capitaneado pelo artista Rafael Coutinho, e os trabalhos humorísticos de Gustavo Duarte, autor de *Cô, Táxi e Birds*.

¹³⁴ Um exemplo marcante dos anos 1990 que tratava justamente de testar tais limites da narrativa gráfica ao apropriar-se e, ao mesmo tempo, desconstruir (e reconstruir) a arte sequencial é *Som & Ruído*, de Neil Gaiman e Dave McKean. Outros trabalhos recentes que, igualmente, testam novas possibilidades para a HQ

aparentemente consolidada a partir de Will Eisner, se bem analisada, representa uma das muitas arbitrariedades conceituais do universo da arte sequencial, uma vez que, numa tradução literal, apoia-se num formato literário que não condiz com todas aquelas obras consideradas, para todos os efeitos, como *graphic novels*: o romance. A chamada “Trilogia do *Contrato com Deus*”¹³⁵, a partir da qual surge tal nomenclatura, está baseada, por exemplo, numa estrutura fragmentada, onde várias histórias convergem, no entanto, para um mesmo conceito artístico, sendo ainda, contudo, narrativas diferentes. Para todos os efeitos, seja qual for a nomenclatura, todos os títulos dados a esses formatos narrativos que utilizam o suporte imagético tratam de uma mesma linguagem, qual seja a história em quadrinhos – tratam-se de rótulos diferentes que se utilizam, ao menos em algum momento, de sua estrutura básica e de sua linguagem como suporte.

Logo, é o aspecto gráfico que é, sem dúvida, o elemento central dos quadrinhos. A presença da palavra é, todavia, a capacidade de articular à HQ a linguagem literária – ainda que pensar literariamente a arte sequencial esteja ligado, basicamente, a compreender sua *narratividade*. Dessa forma, separamos um forçoso vínculo com a literatura que não nos serve de modo algum: HQs não são literatura, são uma linguagem autônoma que apreende, apenas até um determinado grau, componentes literários. Will Eisner dirá, por exemplo, que

“Escrever”, para quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma ideia, a disposição de elementos da imagem e a construção da sequência da narração e da composição do diálogo. É, ao mesmo tempo, uma parte e o todo do veículo. Trata-se de uma habilidade especial, cujos requisitos nem sempre são comuns a outras formas de criação “escrita”, pois lida com tecnologia singular. (EISNER, 2001, p. 122.)

Por mais que as origens da história em quadrinhos sejam comumente contextualizadas no final do século XIX, com Richard Outcault e seu Yellow Kid, é fato que a narrativa gráfica está enraizada na cultura humana há muito tempo, pois a importância do texto imagético na constituição cultural do ser humano vai muito além das primeiras charges ou tiras. Historicamente, o poder de narrar por meio de imagens é mais

são *Quando meu pai se encontrou com um et fazia um dia quente*, do brasileiro Lourenço Mutarelli, *Um Outro Pastoreio*, de Rodrigo dMart e Indio San, e *Asterios Polyp*, de David Mazzucchelli.

¹³⁵ Composta pelas obras “*Um Contrato com Deus*” & *Outras Histórias de Cortiço*, *A Força da Vida e Avenida Dropsie*.

antigo do que a própria literatura ou qualquer forma de escrita, como no caso das pinturas rupestres. Scott McCloud observa, por exemplo, que não só imagens nas cavernas como outras manifestações mais complexas de arte sequencial utilizando imagens são observáveis em vestígios antigos, como os de lendas épicas da América pré-colombiana, que quebravam com o tipo de associação dos elementos figurativos e o próprio ordenamento tradicional da leitura no mundo ocidental (como muitas vezes se propõem algumas obras dos quadrinhos); na Europa, mais a frente no tempo, tapeçarias produzidas na região da França durante a Idade Média também indicam esse processo de disposição sequencial ao contar histórias de batalhas; utilizando a quadrinização, é possível perceber pinturas egípcias antiquíssimas que tratavam, igualmente, de organizar os fragmentos a partir de uso semelhante aos recuadros das HQs (MCCLOUD, 2005, p.10-15).

Seja qual for o exemplo, percebemos que é o aspecto gráfico que centraliza a discussão mais uma vez, de tal forma que a tentativa de definição do mesmo Scott McCloud acerca do que são, de fato, as HQs tenta dar conta tanto de seus elementos mutáveis quanto este que é o seu aspecto permanente: a imagem. Logo, sintetiza o autor que quadrinhos são, então, “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador” (MCCLOUD, 2005, p. 9).

Reconhecer a verdadeira origem das histórias em quadrinhos, enfim, serve-nos de base para entender de onde provém a relação entre a ilustração e o ato de contar histórias. Contudo, ao mesmo tempo em que “a Literatura aparece claramente como manifestação universal de todos os homens em todos os tempos” (CANDIDO, 1995) e, naturalmente, evolui ao longo da história da humanidade, percebemos que a narrativa gráfica também se torna uma possibilidade na medida em que seu formato mais comum passa a ser a história em quadrinhos, pois, historicamente, esta acaba por se tornar um veículo de massa em um momento em que a literatura, por sua vez, já está estabelecida como linguagem e toda a tradição narrativa pregressa já está consolidada na escrita. Logo, por mais autônoma que seja a linguagem quadrinizada, é fato que a narrativa gráfica encontra muitos pontos de contato com a literatura, principalmente a partir da ideia de que é o texto literário quem cria as ferramentas básicas para a composição de personagens e para a estrutura narrativa que

acabarão por ser usados, também, em quaisquer outras linguagens que, igualmente, dão conta do ato de contar histórias.

Se este parece ser um simples exercício de lógica historiográfica, ele fica, contudo, muito mais interessante a partir do *insight* que motiva a série *A Liga Extraordinária*. Sua proposta estética, apoiando-se no conceito de intertextualidade e utilizando-o em todas as suas potencialidades, está explícita na medida em que temos como protagonistas da narrativa alguns personagens de clássicos da literatura do século XIX: Allan Quatermain, Mina Harker, Dr. Jeckyll/Mr. Hyde, Hawley Griffin e Capitão Nemo formam a tal “Liga” do título. Alan Moore e Kevin O’Neill tomam de “empréstimo” tais figuras que têm como ponto de contato a presença do fantástico em suas obras originais – respectivamente: *As Minas do Rei Salomão*, de H. Rider Haggard, *Drácula*, de Bram Stoker, *O Médico e o Monstro*, de Robert Louis Stevenson, *O Homem Invisível*, de H. G. Wells, e *20.000 Léguas Submarinas*, de Julio Verne. O cuidado na escolha dos personagens, contudo, está ligado, também, a outro motivo claro: de alguma forma, considerando os personagens a partir de uma noção real de cronologia, seria plausível que tais figuras pudessem interagir em um mesmo mundo, considerando, naturalmente, o tempo em que se situam as narrativas de suas respectivas obras-fonte.

O conceito inicial da obra de Alan Moore, aparentemente muito simples, torna-se complexo na medida em que a apropriação do fantástico se torna sua regra e a intertextualidade acaba por motivar outros encontros e citações: Conan Doyle, Poe, referências à literatura de ficção científica (dos *best sellers* aos mais obscuros), a estrutura do folhetim e as referências aos discursos dos veículos midiáticos de época são alguns exemplos, bem como uma fiel reconstituição histórica, atrelada ao vestuário e detalhes de cenário, por parte do ilustrador Kevin O’Neill. Logo, o que passamos a ter em *A Liga Extraordinária* é uma proposta de interação permanente com a obra, na medida em que a mesma se constrói como um imenso “labirinto intertextual”, como diria Lúcia Leão (2002), a ser “decifrado” pelo leitor. Lúcia discute esta noção em seu livro *A Estética do Labirinto*, partindo de autores como Jorge Luís Borges, Ítalo Calvino e Umberto Eco, escritores que preservam, sempre que possível, a noção de referência em obras que se materializam como verdadeiros jogos intertextuais, tais como os desafios que se propõem ao serem encarados

os (des)caminhos de um labirinto. A autora refere-se a Kern (2000, p. 27), a fim de justificar que o conceito de labirinto pode se manifestar no campo artístico ao menos de três formas: como uma figura gráfica (um desenho ou uma representação plástica comparável a um labirinto), como um padrão de movimento (uma dança, por exemplo) ou, ainda, como **um motivo literário**¹³⁶, a noção que, logo, mais nos interessa neste momento.

Podemos considerar que a proposta labiríntica (por assim dizer) de Alan Moore consiste nesse movimento de citação permanente ao longo da série, motivada, ao longo de seu desenvolvimento, pelo acréscimo e pesquisa constante das possibilidades intertextuais que se colocam diante de sua proposta estética. *A Liga Extraordinária* torna-se labiríntica, portanto, na medida em que nos dispomos a querer descobrir toda a sua rede de influências e referências articuladas pelos autores – algumas vezes ligadas não só ao conceito da obra, sua narrativa e seus personagens, mas também referida graficamente. Bella Josef (2006) comenta que é este um dos *efeitos* do fantástico como motivo literário: o “efeito de citação”, ou seja, “a referência a situações e autores do gênero” (p. 202). Trata-se de um recurso bastante simples, mas que, na medida em que se apresenta a saga construída por Alan Moore, o mesmo adquire seus desdobramentos mais complexos.

O entendimento da série de Alan Moore e Kevin O’Neill, contudo, não provém, necessariamente, do conhecimento prévio dos clássicos literários citados, mas se amplifica a partir do momento em que os mesmos passam a ser considerados como ponto de partida para o preenchimento de “lacunas” deixadas pelos autores originais e no sentido de que as relações entre personagens e intertextos se dá motivada por uma proposta estética ligada ao resgate do fantástico. O fantástico, por sua vez, passa a ser visto por Moore de forma ampla, considerando obras que lidam a noção dos “limites” – como formulou Todorov (2008) acerca da obra de Poe, apontando que esta é a noção capaz de estabelecer a relação com o fantástico na obra do autor de “O Gato Preto” e “A Queda da Casa de Usher”. Assim, a medida na escolha de tais obras e seus respectivos personagens que formam esse “labirinto intertextual” consistirá em noções como *estranheza*, *mistério*, *terror*, presença do *sobrenatural*, do *mágico*, do *surreal* e, ainda, do paradoxo como matéria para a intriga

¹³⁶ Grifo meu.

narrativa – além da já citada motivação cronológica dentro do mundo ficcional. Aprofundemos, então, o entendimento da estrutura da obra.

O primeiro volume de *A Liga Extraordinária* dá conta da formação do grupo homônimo, composto a partir do esforço do serviço secreto britânico em unir figuras com habilidades (ou potenciais capacidades) além do comum – extraordinárias –, que trazem em suas trajetórias experiências-limite que os tornariam boas escolhas para enfrentarem situações especialmente marcadas pela estranheza e pelo mistério. A primeira página do volume apresenta o representante do Império Britânico Champion Bond que, pacientemente, espera a primeira componente da Liga, Wilhelmina Murray – que não utiliza mais seu sobrenome de casada (Harker). Mina Murray será a responsável por encontrar as outras figuras que, juntas, formarão o grupo. Já com o auxílio do Capitão Nemo e seu monumental submarino *Náutilus*, Mina torna-se, aparentemente, a líder da eventual equipe que ainda não se encontra devidamente formada. Pelas palavras de Bond, ao que tudo indica, Murray não está muito à vontade com sua condição e parece estar ali forçada por um “incidente” que “a afastou da sociedade” (MOORE e O’NEILL, 2003, p. 10) – estamos falando, naturalmente, do que ocorre em sua narrativa pregressa, o romance *Drácula*, de Bram Stoker. Seu lugar no mundo, portanto, passa a ser apenas possível dentro desse “zoológico” (como comenta Bond) que ela mesma liderará a partir do momento em que a Liga estiver formada.

Tendo isso em vista e a partir de tal apresentação, a jornada anti-heroica da Liga Extraordinária passa a se fazer, justamente, pelo deslocamento físico: a narrativa de viagem. De Londres a Cairo, no Egito, temos o encontro com um decadente Allan Quatermain; de lá, o trio parte para Paris – o caçador aventureiro, figura ilustre da literatura inglesa de linhagem romântica, torna-se peça-chave para a captura de Mr. Hyde, integralmente dominado por esta personalidade monstruosa, visto que também carrega outra faceta, o muito mais frágil Dr. Jekyll; de volta à Inglaterra, a ordem é para que agora seja desvendado um estranho caso numa escola para moças; lá, o grupo irá se encontrar com Hawley Griffin, o “Homem Invisível”, supostamente morto no ano anterior, que há muito vinha cometendo estupros na escola, sendo considerado, para todos os efeitos, uma “aparição”, um espírito que por lá circulava; cooptado pelo governo britânico a sua revelia,

Griffin torna-se o quinto e último componente da Liga Extraordinária, um grupo formado por párias, expatriados e marginais, considerados excentricidades que, se por um lado parecem querer provar o seu real valor, por outro estão lá forçados além de sua própria e livre escolha.

Assim como em *Watchmen*, Alan Moore esforça-se em *A Liga Extraordinária* no uso de certa verossimilhança, na tentativa de articular empiria e fantasia num mesmo contexto, uma das “regras” da literatura fantástica, onde “o leitor é obrigado a considerar o mundo dos personagens como o mundo das pessoas” (JOSEF, 2006, p. 198). Desta forma, Moore, tal como em sua obra anterior, observa que a constituição do herói, neste caso, está apoiada na legitimidade política e na existência de um governo autoritário neste novo mundo que se anuncia. Neste caso, é especialmente interessante a escolha do tempo em que se desenrola a narrativa: estamos no ano de 1898, a estética *fin de siècle* da Inglaterra vitoriana e a aura decadentista convivem com o desenvolvimento industrial e a transformação das grandes cidades, como a Londres do traço de Kevin O’Neill. O desenhista, por sua vez, manifesta com grande apuro técnico o aparecimento das grandes massas de trabalhadores e o crescimento populacional ainda não muito bem adaptado àquele espaço: as cidades sujas, o desenvolvimento urbano desordenado, as hordas de pessoas nas ruas, os imigrantes na capital inglesa, o desenvolvimento da imprensa massiva, “as grandes multidões movimentadas pelo trabalho, pelo prazer ou pela revolta; as marés multicoloridas e polifônicas das revoluções nas capitais modernas”, como diria Marinetti em seu “Manifesto do Futurismo”, de 1912 (TELES, 1978, p. 86).

Neste sentido, a série *A Liga Extraordinária* parece desdobrar sua razão de ser ao longo de seus cinco volumes, tornando-se, em muitos pontos, um caso de *metaficção historiográfica*, na medida em que utiliza o registro histórico e, ao mesmo tempo, nega-o, recusando o mundo histórico referente ou real, como aponta Linda Hutcheon (1988, p. 38) acerca de tal conceito. Da mesma forma, porém, a obra acaba sustentando-se sobre esse paradoxo, numa relação quase paródica, entendendo a paródia não como ridicularizadora, não como atrelada à “destruição do passado”, mas sim capaz de sacralizá-lo e questioná-lo ao mesmo tempo (HUTCHEON, 1988, p. 165). Linda aponta que o registro da narrativa metaficcional, neste caso, não está atrelado tão somente a uma “autoconsciência” literária –

algo que, em outro sentido, *A Liga Extraordinária* também produz; trata-se de unir duas “consciências”: a da narrativa em si e a temporal-histórica, testando “os limites da *mimese*” e “conseguindo refazer o vínculo entre seus leitores e o mundo exterior à página” (HUTCHEON, 1988, p. 22). O esforço da obra de Moore e O’Neill é, basicamente, o mesmo, ou seja, considerar alguns elementos (particulares ou não) como verdades históricas que dialogam com seus contextos para além das aventuras e peripécias da narrativa. Tal relação torna-se essencial para a série, uma vez que é a partir dela que se constitui aquele que parece ser seu objetivo maior, qual seja articular noções do fantástico de acordo com a historiografia literária.

Na forma como articula personagens, enredo e espaço ao tempo, portanto, *A Liga* está assim estruturada: dos dois primeiros volumes, localizados no ano de 1898, há um salto significativo no terceiro para a década de 1950 – o mesmo, por sua vez, não se conecta diretamente aos dois primeiros; a partir do quarto número, a proposta passa a ser construir arcos diferentes a partir de trilógias e, assim, *A Liga Extraordinária – Século* surge, primeiramente, no ano de 1910; já sua continuação visita a era *hippie* em 1969 (o terceiro volume desta trilogia ainda não foi publicado, mas o projeto, de fato, existe, inclusive para trilógias futuras¹³⁷). Não caberia discutir aqui como se constroem os arcos narrativos a partir dos quais derivam tais saltos temporais, uma vez que a proposta deste artigo é analisar os dois primeiros volumes da série, entretanto, no que diz respeito ao contexto histórico trabalhado por cada número, cabe ressaltar que a presença da historiografia é mais um elemento a ser referenciado, ao mesmo tempo em que é desconstruído: não raro, por exemplo, é mencionado nos dois primeiros volumes o fato de que a Inglaterra enfraquece, gradualmente, seu poderio global e, politicamente, necessita marcar posição – trata-se de uma verdade histórica, que ficará evidente após as duas Grandes Guerras. A posição inglesa, contudo, é mantida ainda, forçosamente, a partir das ações da *Liga Extraordinária*, que desencadeiam reações que dialogam com a realidade empírica que conhecemos.

Mais especificamente, o diálogo com a história também está presente de forma objetiva na representação gráfica do espaço, uma vez que muitos dos mesmos cenários são

¹³⁷ Ver o link: <http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/liga-extraordinaria-confira-capas-do-ultimo-volume-da-trilogia-seculo/>.

mostrados em diferentes épocas. Neste quesito, a linguagem dos quadrinhos fornece possibilidades únicas tendo em vista seu potencial incontestável de narrar por meio de imagens. No que tange a esse aspecto, é interessante observar que nos dois volumes de *A Liga Extraordinária – Século* a paleta de cores escolhida por Kevin O'Neill sugere o diálogo com as tendências estéticas de cada período: a atmosfera sombria e expressionista de 1910 contrapõem-se, portanto, ao colorido da geração *flower power* e da *pop art* em 1969. Da mesma forma, a apropriação dos referenciais estéticos de época surge, também, como invenção, ao serem citados exemplos de artistas gráficos que não existem – na mesma medida em que evoluem psicologicamente os personagens da série, que passam a ser, de maneira semelhante, apropriados por Moore e O'Neill, mesmo não sendo suas criações. Este potencial intertextual gráfico não é utilizado, porém, em toda a sua capacidade, nos volumes 1 e 2, os quais estamos tentando dar conta aqui com maior ênfase – no entanto, nestes sobram outras articulações estéticas a partir dos referenciais literários.

O caráter de invenção de novos objetos artísticos e culturais é parte desta proposta de metaficção historiográfica na medida em que a série tenta reconstruir a própria história e, com ela, a própria cultura, praticamente negando a ficção como tal e inserindo-a totalmente numa realidade concreta e identificável. O primeiro volume da série, por exemplo, apresenta uma curiosa epígrafe que justifica a presença dos personagens da obra ali colocados em intertexto: “o Império Britânico sempre teve dificuldade de distinguir seus heróis de seus monstros” (MOORE e O'NEILL, 2003, p. 7). O livro do qual se origina tal epígrafe, de autoria de Campion Bond (o personagem) é, naturalmente, falso; a data da “publicação” (1908), entretanto, confunde o leitor na medida em que o livro e seu autor poderiam ser eles próprios criações de outro autor usadas intertextualmente, assim como as tantas outras citadas no volume. Contudo, tratam-se, ambas, de criações do próprio Alan Moore.

As relações metaficcionais ou, enfim, metaliterárias tornam-se marcantes, de fato, a partir de seus personagens e como eles se encontram evoluídos no ambiente da *graphic novel*. É desta forma que os mesmos não são apropriados tão somente considerando uma relação paródica simples e/ou superficial. Tomemos como referência a reflexão de Linda Hutcheon (1988):

quando falo em “paródia”, não estou me referindo à imitação ridicularizadora das teorias e das definições padronizadas que se originam das teorias do humor do século XVIII. A importância coletiva da prática paródica sugere uma redefinição da paródia como uma repetição com distância crítica que permite a indicação irônica da diferença no próprio âmago da semelhança (p. 47.)

Debrucemo-nos, agora, sobre esta questão levantada por Hutcheon: a “repetição com distância crítica”. Ligados a isso, notavelmente, estão os personagens de *A Liga Extraordinária* Alan Quatermain e Capitão Nemo, bem como à forma como os mesmos são apresentados neste “mundo empírico” ainda no primeiro volume. Ambos frutos de uma literatura considerada supérflua, dado seu caráter aventureiro e de forte apelo popular, esses dois personagens, diferentemente de outros da série, são citados, abertamente, como figuras notórias da cultura e de uma pretensa “história oficial” dentro do universo da *graphic novel* – afinal de contas, suas características “fantásticas” não derivam de aspectos ou habilidades físicas, mas sim de suas ações e desafios enfrentados no passado, como inclusive, cita Mina Murray, ao comentar que crescera lendo os feitos de ambos. Neste caso, um elemento os une ao mesmo tempo em que os afasta, qual seja a posição de herói: Quatermain, criado por H. Rider Haggard em *As Minas do Rei Salomão*, representa, historicamente, o herói do colonialismo britânico e a vitória desta ação imperialista, principalmente no continente africano, entretanto, sua evidente decadência física ilustrada pelo desenho de Kevin O’Neill acaba por representar uma cultura que, literalmente, “envelheceu” e não serve mais, tanto ao Mundo quanto à própria Grã-Bretanha, uma vez que é encontrado como um velho cujo legado foi esquecido, praticamente louco e viciado em ópio; assim, a representação do antigo herói, antes de feições românticas, torna-se uma evidente crítica bem típica do pós-colonialismo; por outro lado, Capitão Nemo vai de vilão em *20.000 Léguas Submarinas* a herói em potencial em *A Liga*, mantendo, contudo, o estranhamento na sua condição de estrangeiro e sua sombria caracterização – reforçando o paradoxo, afinal, estes seriam, também, seus traços vilanescos, tais como os concebeu Julio Verne de maneira estereotipada em seu romance original. Dois diálogos entre Nemo e Mina deixam claros tais posicionamentos: em ambos, manifesta-se claramente a crítica ao posicionamento político dos autores originais; da mesma forma, justifica-se a presença de Nemo no grupo, afinal, trata-se de um indiano que, relutantemente – e um tanto fantasiosamente –, nega sua

subserviência ao governo inglês; por fim, a partir da observação do que se tornara a figura do herói Quatermain em contraponto com a imagem de Nemo originalmente propagada, o capitão do *Náutilus* assim justifica: “o lado vencedor é quem escreve os livros de história” (MOORE e O’NEILL, 2003, p. 22).



Figura 1: fragmento da página de *A Liga Extraordinária* – volume 1, onde Allan Quatermain é apresentado, após o seu resgate, por Nemo como “o grande explorador colonialista” (MOORE e O’NEILL, p. 20).

A recolha desses níveis de representação e outros mais superficiais, como os referenciais da cultura e da literatura de massa, tornam *A Liga Extraordinária* uma típica literatura pós-moderna, principalmente a partir de seu caráter revisionista, sobre o qual daremos conta mais adiante e que também pode ser notada nas duas personagens

comentadas acima. Antes, porém, observa-se que a obra de Moore e Kevin dialoga com uma manifestação muito comum nos dias de hoje, principalmente relacionada às mídias de massa e aos títulos de grandioso apelo popular: a *fanfiction*. Este modelo de produção ficcional trata-se, ao mesmo tempo, de um exercício de expurgação e vinculação: o fã concretiza seu desejo de ser ele próprio autor da obra que idolatra, criando extensões dos seus objetos culturais preferidos; aplaca-se, com isso, a necessidade de interação que o leitor/espectador guarda dentro de si; amplia-se, contudo, o apego à obra; e criam-se, enfim, novos objetos que utilizam a autoria de outrem na produção de novas obras que nem sempre manifestam a mesma qualidade ou qualidade próxima, mas que buscam, todavia, uma relação profunda com o original, preservando noções de estilo e de lógica discursiva, não apenas reproduzindo personagens em novas narrativas.

Sagas campeãs de venda e bilheteria como *Star Wars*, *Crepúsculo* e a série *Harry Potter* são alguns exemplos que acabam por se tornar, em grande quantidade, *fanfictions* publicadas em forma de texto na internet, em blogs ou sites especializados. São exemplos atrelados à cultura de massa que estão também associados a uma necessidade afetiva dos fãs de não verem suas amadas séries finalizadas. Da mesma forma que permanece o “culto”, nesse caso, mantém-se a relação com tais veículos e sua permanência no mercado consumidor.

A relação com a cultura de massa é, por sua vez, outra questão importante se associada a ideia da *fanfiction* à proposta d’*A Liga Extraordinária*, pois a grande maioria das obras citadas nos dois primeiros volumes guardam como característica em comum a relação com um princípio histórico de literatura destinada às massas ainda no final do século XIX, seja especificamente ligada aos títulos referenciados, seja aos “gêneros” aos quais eles estão relacionados – especialmente: as narrativas de aventura, a literatura policial e a ficção científica. Desta forma, Alan Moore assume, também, um “discurso folhetinesco” (por assim dizer) dentro da série, e percebe-se a vinculação com o início do que chamamos de literatura da cultura de massa, fortemente vinculada ao folhetim do século XIX. Na obra, portanto, reforça-se certo discurso apelativo para as massas ao final dos capítulos da série, por exemplo, ao serem criadas “chamadas” para o leitor, ou simplesmente insistindo no enredo aventureiro dotado de peripécias.

A *fanfiction* como “gênero”, particularmente, não é uma ideia nova, apesar de ser uma manifestação amplamente divulgada no mundo contemporâneo. Naturalmente, também não se trata de um uso comum de referência, dada sua especificidade, uma vez que se trata de uma forma diferenciada de intertexto, onde o registro de autoria se torna arbitrário e – por que não dizer – até mesmo confuso, como propõe o notório caso de Jorge Luis Borges e seu conto/ensaio “Pierre Menard, autor do *Quixote*”, uma espécie de *fanfiction*, pode-se dizer. Machado de Assis também utiliza proposta semelhante em seu conto “Na Arca” (de *Papéis Avulsos*) e, literalmente, cria novas passagens do “Gênesis”, apropriando-se de maneira fiel da retórica bíblica – seu estilo e discurso. Já a obra de Alan Moore e Kevin O’Neill, publicada originalmente em 1999, lança-se, por sua vez, como uma forma de *fanfiction*, uma vez que, em suma, dá prosseguimento às histórias já contadas de personagens já consagrados, sem jamais negar suas condições psicológicas primordiais, construídas em suas respectivas obras-fonte, mas também atribuindo-lhes desenvolvimento e evolução naturais, condizentes com novas motivações; da mesma forma, assume o caráter de tributo caro ao estilo do *fanfiction*, pois acaba por refletir, ainda que indiretamente, sobre a tradição literária.

A força na escolha nada aleatória dos personagens de *A Liga Extraordinária* – volume 1 e volume 2 deixa claro em que medida tais figuras são tratados como heróis e a importância da reflexão acerca deste conceito por parte de Moore. Assim, em muitos momentos, deixa-se de lado a representação heroica típica, no sentido épico, e preserva-se a ideia do herói como referência particular. Dessa forma, o diálogo entre personagens de caráter tão fantástico quanto distinto torna-os todos, de alguma maneira, anti-heróis, pois todos se desvirtuam em algum momento: moralmente, fisicamente, psicologicamente ou, ainda, através das necessidades que se impõem diante de quaisquer figuras heroicas, onde, teoricamente, deveriam provar seus valores de fato. Sendo assim, se um deles é um monstro assassino, outra foi desvirtuada, justamente, por um monstro apenas mais galante – tornando-se ela própria uma espécie de “bizarrice”; se um foi um herói exemplar, agora, entretanto, parece que suas antigas qualidades enfrentam o desafio do tempo; aquele que antes era considerado um perigoso pirata, passa a ser o menos questionável dentre eles, todavia, é o mais misterioso; por fim, o ser de habilidades mais fantásticas e mais

potencialmente úteis é totalmente amoral, sendo assim, o menos confiável; contudo, outras figuras são apresentadas, não diretamente associadas à Liga, mas cujas participações são essenciais ao enredo: Auguste Dupin, Sherlock Holmes, Alphonse Moreau, John Carter, entre outros.

Parece claro que, com isso, Alan Moore está apontando para uma transformação da própria literatura que se desenrolava no crepúsculo do século XIX, modificando estruturalmente a tipologia do herói em definitivo, mas também apontando novas formas de identificar o herói literário em sua epicidade ou (in)falibilidade. Somando isso ao repertório tomado da literatura fantástica, teremos o conteúdo que grande parte das histórias em quadrinhos do século XX herdarão e que parece ser a maior justificativa da obra de Moore e O'Neill. Da mesma forma, logo, é aqui que parece residir o seu grande caráter metaficcional.

Uma possível formulação historiográfica para a narrativa fantástica

O que o pós-moderno faz, conforme seu próprio nome sugere, é confrontar e contestar qualquer rejeição ou recuperação modernista do passado em nome do futuro. Ele não sugere nenhuma busca para encontrar um sentido atemporal transcendente, mas sim uma reavaliação e um diálogo em relação ao passado à luz do presente. (HUTCHEON, 1988, p. 39.)

As relações que propõe Alan Moore com a história da literatura em *A Liga Extraordinária* são, naturalmente, delicadas; estão aqui formuladas a partir de uma hipótese: é possível enxergar uma determinada lógica na seleção dos personagens que formam esse “labirinto intertextual” que é tal série, ao mesmo tempo em que sua narrativa também aponta para uma proposta coerente com a ideia de produzir, a partir da ficção, uma historiografia da literatura fantástica – onde se agregariam as narrativas de aventura, de fantasia, terror & mistério e também as narrativas policias. Entretanto, o recorte que parece mais coeso nesse sentido é o que diz respeito ao arco narrativo que se estende do volume 1 ao volume 2 da série. Lidas como histórias independentes, tais *graphic novels* estão, contudo, interligadas; os enredos, por outro lado, ainda que se conectem, parecem manifestar formas diferentes de se ver a literatura fantástica, o que se dá, em grande parte,

pelas referências citadas em cada livro. Soma-se às histórias contidas em cada um dos livros, ainda, a inescapável observação dos muitos apêndices e “extras” que acompanham as publicações da série – estes serão de extrema importância para o entendimento amplo de tal proposta estética.

O primeiro livro constrói sua trama em torno do mistério que envolve a recuperação da cavorita, um artefato produzido com um tanto de magia, outro tanto de ciência, outro *insight* interessante de Moore via H. G. Wells, que muito tem a ver com a recepção do público às inovações tecnológicas da virada do século XIX para o século XX¹³⁸. A cavorita é uma citação à substância anti-gravitacional criada pelo cientista Selwin Cavor no livro *Os Primeiros Homens na Lua*, de Wells (Cavor também aparece como personagem em *A Liga Extraordinária – volume 1*). Antes, porém, do desafio de recuperar a cavorita se colocar claramente para a Liga, sugere-se uma série de referências associadas particularmente à narrativa policial: à procura de Henry Jeckyl, Mina Murray e Allan Quatermain recebem a ajuda do notório Auguste Dupin, personagem criado por Edgar Allan Poe e protagonista de três narrativas consideradas como a própria origem da literatura policial: “Os Crimes da Rua Morgue”, “A Carta Roubada” e “O Mistério de Marie Rogêt”. Neste caso, a citação evidente é à primeira novela, visto que a investigação, que parte da dedução de Dupin, ocorre na região da Rua Morgue, em Paris, onde, como é dito, o investigador havia resolvido um caso bárbaro anos antes, onde um orangotango matara duas mulheres. Uma nova situação, muito semelhante ao antigo caso, coloca-se diante de Dupin e acaba por convergir com os interesses da Liga: não mais um orangotango, mas um ser monstruoso semelhante a um animal está assassinando prostitutas com extrema ferocidade no mesmo local. Descobre-se, por fim, que este é o Sr. Edward Hyde, a contraparte do Dr. Henry Jeckyl. O encontro entre a novela de Poe e o romance de Robert Louis Stevenson *O Médico e o Monstro* acaba se dando, portanto, pelo uso de algumas semelhanças e por uma conexão inusitada, porém, ainda lógica. Mas também há, aqui, outra escolha muito particular, visto que o “monstro” de Stevenson, antes de caráter mais simbólico e metafórico, torna-se, de

¹³⁸ Cite-se como exemplo o filme *O Grande Truque*, de Christopher Nolan, que ilustra o tema a partir da rivalidade entre dois mágicos durante o mesmo período, justamente no momento em que o Mundo assistia uma série de revoluções técnicas e tecnológicas.

fato, uma excentricidade que exacerba seu caráter fantástico – reforçada pela representação imagética dentro da HQ.

Em outro âmbito, a presença de Dupin indica um primeiro ponto relacionado ao mote do volume 1 de *A Liga Extraordinária*, centrada na relação com a narrativa policial. Logo, se Dupin é o primeiro investigador da literatura policial, este caráter está intrinsecamente associado a sua capacidade de racionalizar tudo (como é praxe na narrativa policial) e seu brilhante raciocínio dedutivo. A dedução, por sua vez, é citada como a grande qualidade do personagem em *A Liga Extraordinária – volume 1*: “(...) só sei o que deduzi”, diz ele próprio (MOORE e O’NEILL, 2003, p. 24). Esta que é a sua grande qualidade passa a ser, portanto, a mesma que figurará em outros ilustres representantes da literatura do gênero, especialmente o Sherlock Holmes de Arthur Conan Doyle. Se este demora a ser citado na narrativa abertamente, não tarda para que ele seja lembrado de forma indireta: inicialmente, sabe-se que Campion Bond tem um empregador citado apenas como Sr. M; Mina Murray, no entanto, tem absoluta certeza de quem ele é, ainda que Campion nunca confirme; tratar-se-ia, segundo a teoria de Mina, de Mycroft Holmes, irmão de Sherlock e também personagem de Conan Doyle na literatura; mais adiante, o próprio recrutador da Liga comentará que “desde a morte do **grande detetive**”, sete anos antes, “os inimigos do Império vêm se aproveitando do fato” (MOORE e O’NEIL, 2003, p. 40)¹³⁹. Mais adiante, contudo, Sherlock aparecerá em *flashback* a partir do momento em que descobrimos que o empregador de Bond tratava-se de James Moriarty, o “Napoleão do crime”, como apelidado nas narrativas de Conan Doyle.

Moriarty é um paradigma de vilão literário, tendo surgido pela primeira vez no conto “O Problema Final”. O personagem é o primeiro “super vilão” concebido na ficção: manipulador, age sempre nas sombras, possui uma incrível rede de influências e é impossível de ser capturado; tem tendências sempre megalomaníacas e está muito próximo do padrão de vilão construído nas narrativas de aventura ao longo do século XX, principalmente nos quadrinhos, o que torna sua escolha em *A Liga Extraordinária – volume 1* coerente na medida em que o que Alan Moore busca são, também, as origens de signos e recorrências do universo das HQs.

¹³⁹ Grifo dos autores.



Figuras 2, 3, 4 e 5: o Moriarty de Kevin O'Neill (primeira imagem à esquerda – MOORE e O'NEILL, p. 141), bem como o *flashback* extraído do conto “O Problema Final”, de Arthur Conan Doyle (segunda imagem, da esquerda para a direita – MOORE e O'NEILL, p. 105), são inspirados pelas ilustrações de Sidney Paget¹⁴⁰ (as duas últimas, à direita), desenhista original das histórias de Sherlock Holmes.

Essa espécie de “trajetória” da narrativa policial arquitetada por Alan Moore, de Poe a Arthur Conan Doyle, ainda guarda um sentido especial na figura de Campion Bond, pois, se por um lado trata-se de um personagem original da série, por outro sua referência não poderia ser mais clara, afinal, poderíamos interpretá-lo como o que poderia ser um “parente distante” do James Bond de Ian Fleming, na medida em que também é um agente secreto. A “linhagem” narrativa que passa por Moriarty e chega aos tradicionais vilões histriônicos

¹⁴⁰ http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Pd_moriarty_by_Signey_Paget.gif ;
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Fina-01.jpg>.

e cheios de megalomanias das histórias do agente 007 vem a ser, portanto, uma ideia perspicaz por parte de Moore, em relação à linha evolutiva que ele mesmo estabelece através dos protagonistas dessas histórias citados n’*A Liga*: Dupin / Sherlock / Bond. A diferença básica consiste sobre qual modelo tais figuras estão estruturadas: enquanto 007 é uma figura de traços refinados, um membro da elite “a serviço de sua majestade” e um conquistador nato, Dupin e Holmes são “pessoas normais” que agem como investigadores; não são policiais, mas detetives por opção. Holmes, mais ainda do que Dupin, é um membro do povo, ligado às preferências e à vida das massas.

De certa forma, com o surgimento da literatura de massa, Sherlock Holmes aparece como uma figura reconfortante do conhecimento em meio às próprias massas, onde, aponta John Carey, “O gênio redentor de Holmes como detetive reside no fato de que salva indivíduos de dentro da massa” (CAREY, 1993, p. 16). O autor comenta em seu interessantíssimo estudo *Os intelectuais e as massas – orgulho e preconceito na intelligentsia literária* até que ponto a vanguarda do início do século não seria, por sua vez, uma reação à cultura de massa e à nova literatura que ali se consolidava – justamente a que é evocada por Moore e O’Neill –, bem como outros objetos de consumo, invertendo, portanto, a tradicional equação que dá conta dos modernismos como provocação ao elitismo e ao academicismo da arte do final do século XIX. Carey aponta que Holmes, nesse sentido, é a síntese de um “choque cultural” ligada à mídia e aos jornais, os veículos de massa por excelência:

Este desprezo que os intelectuais [do final do século XIX e início do século XX] nutrem pelos jornais não é compartilhado, cumpre notar, pelo grande intelectual fictício desse período, Sherlock Holmes. Enquanto os intelectuais se ocupavam inventando versões alarmantes das massas para serem lidas por outros intelectuais, Conan Doyle criava em Holmes uma versão reconfortante do intelectual para consumo de massa – especificamente para os leitores de classe média e média baixa do *Strand Magazine*, onde foi publicada a maioria de suas histórias. (...) De qualquer maneira, os jornais, bichos-papões dos intelectuais da vida real, são um dos grandes entusiasmos de Holmes, e um importante recurso na sua batalha contra o mal. (...) A adoção do jornal como aliado por Sherlock Holmes, quando contrastado com o horror que os intelectuais sentem pelos periódicos, marca uma linha de ruptura ao longo da qual a cultura inglesa estava se dividindo. Abria-se um abismo: num dos lados, o intelectual via os milhões de trabalhadores vulgares e triviais, chafurdando em jornais, e do outro lado a si mesmo e a seus

companheiros, sem função e ignorados, lendo Virginia Woolf e o *Criterion* – o periódico cultural de T. S. Eliot, cuja circulação, mesmo nos seus melhores dias, se limitava a uns 800 assinantes. (CAREY, 1993, p. 15-16.)

As narrativas policiais de Arthur Conan Doyle entram em acordo com muitas das noções estabelecidas por Edgar Allan Poe ainda na primeira metade do século XIX. A maior delas, o caráter dedutivo, “será o fio de Ariadne que vai conduzir o pensamento humano no dédalo das aparências” (JOSEF, 2006, p. 229), que condiz com o cientificismo do *fin de siècle* e que, paradoxalmente, ressignifica o fantástico literário:

“O mistério das coisas deixa de ser impenetrável graças ao progresso da razão, armada do método científico. A dedução é o instrumento do poder. (...) A dedução retira da ficção o que ela poderia ter de imaginário e de causal (...). O detetive é o lugar mental em que a verdade se formula pouco a pouco” (JOSEF, 2006).

Nessa apropriação do ilógico e ao racionalizar suas causas, o detetive na narrativa policial entra em conflito com a arguta inteligência do seu algoz e a aventura é também o combate mental, o percurso pelos enigmas e a procura pelas respostas. A narrativa policial encontra-se no espaço do consumo de massa e soma-se a outras literaturas que a acompanham nesse processo, passando a ser aquilo que Bella Josef define como “a aventura das grandes cidades”, propondo a identificação com seu público leitor a partir da necessidade de identificação da massa. Acrescenta-se ainda o próprio desenvolvimento e progresso do espaço urbano. Assim, a aventura deixa de ser somente reservada ao “diferente”: a África exótica d’*As Minas do Rei Salomão* ou o entre-lugar marítimo de *20.000 Léguas Submarinas* e seus personagens excêntricos. Ainda acerca de tal aspecto, nessa analogia as situações propostas pelos romances e contos policiais acabam por dialogar com a literatura fantástica, somando-se ao seu repertório: “O fantástico aparece não somente quando se pode dar conta do fato plenamente, mas quando se trata de justificá-lo a todo custo. Quando se quer tudo explicar, chega-se ao irracional” (JOSEF, 2006, p. 237). Dessa forma, retomando Lúcia Leão (2006), temos, mais uma vez, a noção conceitual de “labirinto como motivo literário”, onde a narrativa policial torna-se o exemplo maior, uma vez que, como ressalta a autora, grande parte dessa narrativa está baseada na ideia de

desvendar paradoxos. Em muitos casos, portanto, a questão é penetrar no inexplicável para, enfim, compreendê-lo:

O fantástico não é insuficiência de forma, mas de sentido. Não é uma coisa, é uma relação. (...) A contradição faria desaparecer o fantástico. Ele instala-se em nosso pensamento quando um conceito é parasitado por uma imagem que torna seu estilo problemático. (...) O romance policial traduz o esforço em dominar a invenção. (JOSEF, 2006, p. 238.)

Se o cientificismo do final do século XIX inspira boa parte da intrincada estrutura da narrativa policial, a ficção científica, logo, utiliza a ciência como matéria-prima. O caráter científico de tal “gênero” acaba servindo como ponto de partida para os argumentos, mas a lógica da ciência é desafiada: o objetivo é sempre manipulá-la a fim de romper com seus limites, explorando-a sempre no ambiente do fantástico. Este será o tema do segundo número de *A Liga Extraordinária*.

A Liga Extraordinária – volume 2 inicia com um prólogo ainda em Marte, onde vemos uma horda de marcianos partir em direção à Terra para promover sua invasão e consequente conquista. O fato é testemunhado por John Carter, humano que no passado escolheu o Planeta Vermelho como sua nova morada. O personagem concebido por Edgar Rice Burroughs (o criador de Tarzan) em *Uma Princesa de Marte*, de 1912¹⁴¹, recebe a notícia de outra figura, que atende pela alcunha de Gullivar. Neste último reside um dos movimentos executados por Alan Moore durante a série que aumenta significativamente após o segundo volume: desta vez, diferentemente de outras citações, o autor utiliza-se não de um personagem clássico, de um título canônico ou minimamente famoso; a possível confusão com o Gulliver de Jonathan Swift, portanto, é natural, dado, inclusive, o caráter fantástico da própria obra do século XVIII; porém, trata-se do tenente Gullivar Jones, que surgiu na *pulp fiction* intitulada *Lieutenant Gullivar Jones: his vacation*, escrito por Edwin Lester Arnold, obra praticamente desconhecida por grande parte do público. Após a inevitável partida dos invasores marcianos e sua chegada na Terra em *A Liga Extraordinária – volume 2*, o esforço do grupo liderado por Wilhelmina Murray passa a ser a tentativa de evitar maiores catástrofes, auxiliando o tanto quanto possível na resistência às

¹⁴¹ Apesar do ano de publicação da obra de Burroughs, a presença de John Carter tem coerência temporal, de acordo com a cronologia proposta dentro da obra de Moore e O'Neill, que procura estabelecer o diálogo entre o tempo histórico da narrativa e o tempo dos próprios personagens, uma vez que Carter é um jovem ex-soldado da Guerra Civil norte-americana.

devastadoras máquinas de guerra extraterrestres extraídas das descrições de H. G. Wells em *Guerra dos Mundos*. Enquanto isso, Mina e Alan Quatermain partem em missão para obter o elemento que pode dar cabo dos marcianos invasores – como, enfim veremos, dará. Tal como no referido romance de Wells, em que os extraterrenos não suportam os germes terráqueos e, enfim, sucumbem, uma bactéria é especialmente criada para tanto, desta vez por um excêntrico cientista que vive em permanente isolamento, o Dr. Alphonse Moreau, personagem, mais uma vez, criado por H. G. Wells em outro romance: *A Ilha do Dr. Moreau*.

As citações deixam mais do que evidente que a relação maior que se estabelece neste número da série é, de fato, com a ficção científica. Não por acaso, H. G. Wells é usado como paradigma: além de duas de suas obras serem citadas no volume 2, convém lembrar que também é criação sua *O Homem Invisível*, de 1897. Desta forma, também não casualmente, Hawley Griffin ganha mais destaque neste número, deixando clara sua condição amoral e traiçoeira ao se filiar aos invasores marcianos. O personagem, porém, será morto por Hyde – a descoberta do fato pelo Capitão Nemo e a morte em si são, talvez, as duas melhores cenas da série. A presença, desde o primeiro volume, de um personagem de Julio Verne, por sua vez, também não deixa de ser um tributo à ficção científica, pois no escritor francês encontra-se grande parte dos aspectos formadores desse estilo, que se desenvolveria ainda no século XX, calcado cada vez mais no “rigor científico” com escritores como H. P. Lovecraft, Isaac Asimov e Arthur C. Clarke.

A importância de H. G. Wells para a literatura de ficção científica é inigualável. Nela está embutida uma constante reflexão sobre a ciência e o conhecimento como instrumentos de poder, na mesma medida em que o autor já antecipa noções de distopia características do “gênero” ao pensar no poder destrutivo que a ciência pode ter. De certa forma, Wells questiona, também, o apego ao cientificismo e o quanto a ignorância humana é capaz de estar sempre presente, de uma maneira ou de outra, ainda que velada sob o verniz do conhecimento.

Para John Carey, há, por trás disso, uma negação do desenvolvimento tecnológico e uma certa nostalgia romântica: os subúrbios de Londres sendo, literalmente, invadidos pelo crescimento humano e as hordas populacionais causam, em Wells, um impacto contrário ao

deslumbre futurista. Freudianamente, o autor, nas palavras de Carey, passa a “dar cabo de gente”. Em *Guerra dos Mundos*, por exemplo, os subúrbios, antes rurais e agora praticamente em conurbação com a Londres moderna, são os primeiros territórios a serem destruídos; o movimento da grande cidade é substituído pelo caos – a morte torna-se uma espécie de expurgação, que só “é equilibrada pelo caráter abominável dos vencedores” (CAREY, 1993, p. 127).

O caráter “destrutivo”, pessimista e distópico da ficção científica de H. G. Wells apontado por Carey está ainda mais claro, entretanto, em outros dois exemplos citados em *A Liga Extraordinária*: os já citados *O Homem Invisível*, de 1897, e *A Ilha do Doutor Moreau*, de 1896. Nestes romances, “a superioridade do indivíduo”, eventualmente conquistada através da ciência, “não se evidencia de nenhuma forma” (CAREY, 1993, p. 133), pelo contrário: “O mortífero e invisível Griffin e o ensandecido viviseccionista Moreau são prodígios que parecem endossar a suspeita do homem comum contra o cruel gênio científico” (CAREY, 1993, p. 133), sendo assim, são feitas críticas ao homem a partir de características individuais, mas também gerais, pois se observa, por exemplo, que

Moreau certamente é mau, mas as massas tampouco se saem bem na história. Quando o narrador Pendrick¹⁴² retorna à civilização, não consegue livrar-se da ideia de que as multidões de Londres são compostas de bestas mutantes como as que habitavam a ilha dos horrores. (...) A fábula é tanto sobre as massas repulsivas quanto sobre o malvado cientista (...) (CAREY, 1993, p. 133).

Com muita perspicácia, Alan Moore e Kevin O’Neill usam do contexto histórico para justificar suas relações: se o volume 1 propõe uma forte ligação com a narrativa policial, o volume 2 expõe uma vinculação com outro “gênero” literário de massa ligado ao fantástico. Ademais, as outras obras citadas das quais provêm os componentes da Liga, como já dito, também estão relacionadas a um alto apelo popular e ao aumento significativo do público leitor – e, com isso, a formação de novos públicos. O próprio H. G. Wells percebera isso, tornando-se ele próprio um dos primeiros *best sellers* da literatura mundial:

Nunca houvera antes tais massas leitoras (...). O grande abismo, que até então dividira o mundo em leitores e massa iletrada, tornou-se pouco mais

¹⁴² Personagem que também aparece em *A Liga Extraordinária – volume 2*.

que uma diferença levemente perceptível no nível educacional (WELLS *apud* CAREY, 1993, p. 13).

John Carey observa que, naturalmente, há certo exagero no comentário do escritor, afinal, as diferenças educacionais naquele final de século ainda eram extremas (CAREY, 1993, p. 13), mas é fato que alguma revolução se operava: cita Carey que o famoso escritor George Bernard Shaw observava com atenção tal movimento, explicando que, no caso da Inglaterra, “A Lei da Educação de 1871 estava produzindo leitores que nunca antes haviam comprado livros e nem poderiam tê-los lido caso os tivessem comprado” (SHAW *apud* CAREY, 1993, p. 13). Por fim, sintetiza o pesquisador que os editores descobriam, gradualmente e, logo, explosivamente, que as pessoas não queriam mais o “excessivamente literário” de alguns escritores, mas sim aventuras como, por exemplo, *A Ilha do Tesouro* e o nosso já citado *O Médico e o Monstro*, ambos de Stevenson (CAREY, 1993, p. 13).

Como se sabe, outro dado importante aqui já referido era a notória relação de repúdio que os intelectuais do fim do século XIX tinham com o jornal e com qualquer forma de cultura que fosse com ele compatível ou utilizasse-o como veículo. O folhetim, neste caso, instrumento de fundamental importância para a divulgação da literatura e formação de um público leitor ainda no Romantismo, passou a ser visto como algo “menor” e o caráter “folhetinesco” tornou-se um rótulo possível entre a *intelligentsia* literária. Sabedores dessa relação entre a literatura fantástica, a cultura de massa e o folhetim, Alan Moore e Kevin O’Neil também a exploram a exaustão, assumindo a estrutura de capítulos e o discurso “folhetinesco”, como nota-se nas já citadas “chamadas” de público sensacionalistas que acabam interligando os capítulos da série em ambos os livros.



Figura 6: a chamada sensacionalista do final do capítulo 2 de *A Liga Extraordinária – volume 1* assume um estilo “folhetinesco” (MOORE e O’NEILL, 2003, p. 55).

O mesmo discurso de época é assumido na medida em que surgem os “extras” de *A Liga Extraordinária*, todos sendo invenções especialmente criadas para a série: outros folhetins e publicações, publicidade envolvendo os componentes da Liga (tratando-os, de fato, como produtos da cultura de massa, portanto), subprodutos falsos d’*A Liga Extraordinária*, reportagens de época, etc. Desde o primeiro momento, a série assume tal vinculação e reconhece que sua intertextualidade parte dessa relação com a literatura da cultura de massa. Vemos isso até mesmo na “chamada” dos autores: recheadas de adjetivos que chamam a atenção e abusam do caráter de invenção metaficcional, pois inclusive os créditos dos autores estão baseados em informações falsas condizentes com o estilo de cada história contada em seu respectivo volume.

Os “extras” da série demonstram outra marca da obra de Alan Moore: o diálogo, dentro da história em quadrinhos, com outras linguagens, gêneros textuais e outros tipos de texto – como se não fosse suficiente, neste caso, a própria relação entre literatura e arte sequencial. Especialmente nos apêndices que se apresentam a partir do volume 2, encontramos outras invenções metaliterárias de extrema relação com a proposta da série. Nesses apêndices, “registros” em forma de diários de expedição – o “Almanaque do Novo Viajante” – mostram que a *Liga Extraordinária* é uma organização muito mais antiga do que se imagina, sempre convocada quando necessário a partir do mesmo critério: indivíduos extraordinários, com capacidades sobre-humanas e trajetórias incrivelmente fantásticas são eventualmente chamados pela Coroa para executarem missões ligadas ao

sobrenatural cujas aventuras podem guardar muitas surpresas. Nesses registros, vemos citações a muitos personagens conhecidos da literatura e sobram referências e “brincadeiras” relacionadas ao universo do fantástico: desde os personagens de *A Tempestade*, de Shakespeare, passando por Lemuel Gulliver, a Alice de Carroll, entre outros – inclusive, o próprio Pierre Menard já citado neste artigo¹⁴³. Nesses diários descobrimos que Wilhelmina Murray, após os incidentes de 1898, passou a ser a líder da Liga, conduzindo missões nas décadas seguintes em busca de outros seres e casos extraordinários que poderiam, casualmente, prestar-se aos interesses da organização.

As situações sugeridas nesses “diários de expedição” demonstram fortemente a ligação entre obras tão diversas quando distantes cronologicamente, mas conectadas pela presença do fantástico. A intenção de tais apêndices, notavelmente, sintetiza o objetivo da série e sua proposta conceitual, ao mesmo tempo em que a amplia consideravelmente, estabelecendo novas possibilidades, da mesma forma que as histórias dos volumes 1 e 2 de *A Liga Extraordinária* tentam dar conta da mesma ideia a partir de propostas mais coesas e fechadas em arcos narrativos associados a manifestações específicas dessa modalidade literária. Como autores de quadrinhos, Moore e O’Neill têm nessa literatura um modelo. Basta um breve olhar sobre as tendências mais frequentes da arte sequencial: a presença do herói e do super-herói, a própria narrativa policial, as histórias de aventura e fantasia, a relação com o jornal e com a cultura de massa, enfim... Ao notarmos essas aproximações, vemos que tal hipótese parece ter, sem dúvida, alguma coerência.

Considerações finais

Em *A Liga Extraordinária* temos uma proposta de recuperação da literatura fantástica considerando diferentes modelos da mesma: a literatura de aventura (*As Minas do Rei Salomão*, *20000 Léguas Submarinas*), a literatura de caráter gótico (*Drácula*), as narrativas de terror & mistério (*O Médico e o Monstro*), a narrativa policial (Edgar Allan Poe, Arthur Conan Doyle), a ficção científica (Julio Verne, H. G. Wells, Edgar Rice Burroughs) e a fantasia. Na série de Alan Moore e Kevin O’Neill, tal formulação

¹⁴³ “Pierre Menard, o segundo a registrar as crônicas da história de Don Quixote (...)” (MOORE e O’NEIL, 2004, p. 180).

historiográfica se dá por meio da invenção, da ficção, nem sempre da história propriamente dita, mas dela também e, igualmente, de uma narrativa que tenta dar conta do conjunto de obras de uma história da literatura que realmente existe, da qual as histórias em quadrinhos parecem ser herdeiras.

Esse apelo conceitual presente, principalmente, nos dois primeiros volumes de *A Liga Extraordinária*, está intimamente ligado ao caráter fundante da linguagem dos quadrinhos, historicamente ligado à narrativa de aventura (por vezes próxima de uma tradição romântica), e à ficção científica. O importante teórico dos quadrinhos Thierry Groensteen compartilha essa observação e afirma que dois dos “gêneros” mais tradicionais das HQs estão ligados, justamente, a essa tradição do folhetim literário, como a literatura de viagem e a fantasia, dentro da qual se nota o fantástico, o maravilhoso e a própria ficção científica (2004, p. 33). Para o teórico, os quadrinhos potencializam algo já preconizado no romance de aventura do século XIX, como nos casos de Julio Verne e Robert Louis Stevenson, e apontado pela ficção literária de H. G. Wells, nos quais temos “o romance de aventuras exóticas, onde o herói afronta um meio ambiente estranho e hostil” (2004, p. 27); dessa forma, a literatura de viagem também se integra ao fantástico:

a viagem é ainda um possante estímulo à imaginação; (...) ao sair do seu meio, tudo se torna possível! A única coisa que poderia surpreender o viajante não é o inverossímil, o inesperado, mas, ao contrário, é o banal (...) A Fantasia (...) é, portanto, em princípio, uma dimensão natural do mundo ainda desconhecido, consubstancial ao sentimento da descoberta (GROENSTEEN, 2004, p. 27-28).

Logo, a ficção científica dos quadrinhos unirá esses pontos:

para dizer as coisas de forma esquemática, a ficção científica nunca será mais que uma extrapolação do tema viagem; ela irá mais longe no espaço, até outros planetas ou galáxias e atingirá uma outra dimensão: a dimensão do tempo (GROENSTEEN, 2004, p. 27-28).

Portanto, parece claro que *A Liga Extraordinária* contempla uma proposta. Trata-se, naturalmente, de uma proposta nada simples, estruturada num apelo intertextual que se apropria de noções extremamente modernas – como a da *fanfiction* – e que, ao testar o próprio potencial da intertextualidade, desafia sua capacidade. Sua originalidade, concebida a partir do exercício de citação, dá a ela um caráter demasiadamente pós-moderno. Nesta

medida, *A Liga Extraordinária* assume-se também como metaficcional, pois discute a própria concepção da narrativa, do fantástico literário e da literatura e cultura de massa, uma vez que as histórias em quadrinhos conectam-se com cada uma dessas características, recepcionando-as e herdando-as – na sua origem e ao longo de sua evolução durante o século XX, seja na concepção de personagens, seja a partir dos temas que orientam seus enredos.

REFERÊNCIAS

CANDIDO, Antonio (2004). “O Direito à Literatura”. In: *Vários Escritos*. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul / São Paulo: Duas Cidades, p. 163-191.

CAREY, John (1993). *Os intelectuais e as massas – orgulho e preconceito na intelligentsia literária, 1880-1939*. Tradução de Ronald Krymse. São Paulo: Ars Poética.

EISNER, Will (2001). *Quadrinhos e arte sequencial*. Tradução de Luiz Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes.

HUTCHEON, Linda (1988). *Poética do pós-moderno – história, teoria, ficção*. Rio de Janeiro: Imago Editora.

JOSEF, Bella (2006). *A Máscara e o enigma*. Rio de Janeiro: Francisco Alves.

LEÃO, Lúcia (2002). *A Estética do labirinto*. São Paulo: Anhembi Morumbi.

MCCLOUD, Scott (2005). *Desvendando os quadrinhos*. Tradução de Hécio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books.

MOORE, Alan e O’NEIL, Kevin (2003). *A Liga Extraordinária – volume 1*. Tradução de Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir.

MOORE, Alan e O’NEIL, Kevin (2004). *A Liga Extraordinária – volume 2*. Tradução de Marquito Maia (adaptação de Leandro Luigi Del Manto). São Paulo: Devir.

MARINETTI, F. T. “Manifesto do Futurismo”. In: TELES, Gilberto Mendonça. *Vanguarda européia e modernismo brasileiro* (1978). Petrópolis: Vozes, 1978, p. 85-86.

TODOROV, Tzvetan (2008). *As Estruturas narrativas*. Tradução de Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Perspectiva.