

# IMAGINÁRIO!

N. 5 - dezembro de 2013

História  
de  
Vida

Arte →  
EDUCAÇÃO

→ natural

→ Sânscrito

KRI → limpar  
→ separar  
→ purificar

HQ. ??

QUADRINHOS  
Proposta  
auxiliar?!



Elydio

# SUMÁRIO

## Editorial - p.3

Henrique Magalhães

## A Elydio com carinho - p.6

Alessandro Reinaldo, Paloma Diniz, Henrique Magalhães



## Nelson Padrella: o poeta dos quadrinhos - p.11

Ivan Carlo de Oliveira



## Análise do processo criativo de histórias em quadrinhos poético-filosóficas:

Gazy Andraus - p.29

Matheus Moura Silva; Edgar Silveira Franco



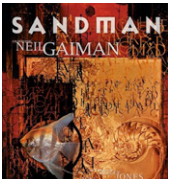
## Quadrinhos como labirinto: prolegômenos de uma poética das histórias em quadrinhos - p.54

Raimundo Clemente Lima Neto; Selma Regina Nunes Oliveira



## O Mestre dos Sonhos contra as tecelãs da intriga: uma leitura meta narrativa de Sandman de Neil Gaiman - p.78

Marcelo Bolshaw Gomes



## Caricatura: gênero do discurso ou recurso estilístico? - p.97

Alex Caldas Simões



## Duas linhas para a caracterização do mito em Homem-Aranha: Barthes e Campell - p.115

Jean Machado Senhorinho; Juliana Peterman



## Representações e valores no universo ficcional de Recruta Zero - p.138

Nildo Viana



## Importância dos fanzines eletrônicos para a identidade brasileira - p.164

Cíntia Alves Gonçalves



## Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa - p.187

Marcelo Soares de Lima



## Normas de publicação - p.191

Expediente - p.196

## QUADRINHOS POÉTICO-FILOSÓFICOS E MAIS NA IMAGINÁRIO!

**A** cada edição a revista **Imaginário!** se consolida como veículo de difusão das pesquisas em história em quadrinhos e temas correlatos, como humor gráfico, fanzine, animação, artes visuais, videogame, ficção científica, dentre outros. A revista é fruto do Grupo de Pesquisa em Humor, Quadrinhos e Games do Mestrado em Comunicação da UFPB, que reúne Doutores, Mestres e mestrandos da instituição, bem como todos os interessados nessas expressões artísticas e midiáticas.

Em sua quinta edição, a **Imaginário!** presta homenagem ao grande companheiro e incentivador Elydio dos Santos Neto, falecido em 3 de outubro de 2013. A ele, oferecemos alguns depoimentos emocionados, mas coerentes com a importância que teve para o estudo dos Quadrinhos e Educação, e para a estruturação de nosso grupo de pesquisa, com sua simpatia, sabedoria, método e generosidade. A capa da revista é a releitura de Paloma Diniz sobre uma das ilustrações de Elydio, publicada em um de seus fanzines.

Compõe o corpo da publicação o artigo de Gian Danton, professor da Universidade

Federal do Amapá, com abordagem sobre a obra do quadrinista Nelson Padrella, autor que se destacou por meio das publicações da editora Grafipar na década de 1970 e que antecipou a eclosão dos quadrinhos poético-filosóficos no país. Já o Mestre pela Universidade Federal de Goiás, Matheus Moura, conjuntamente com o Professor Doutor Edgar Franco, de Artes Visuais dessa Universidade, apresenta o processo criativo do artista mineiro Gazy Andraus, um dos expoentes do gênero de história em quadrinhos poético-filosóficos.

Seguindo a mesma temática, Raimundo Clemente Lima Neto, mestrando em Comunicação pela UnB e a professora Doutora Selma Regina Nunes Oliveira estudam os “quadrinhos como labirinto: prolegômenos de uma poética das histórias em quadrinhos”, com base nas noções de poética do imaginário de Durand e Bachelard, tendo como objeto as tiras do blog *Manual do Minotauro*, de Laerte Coutinho. Noutra perspectiva, o Professor Doutor do Mestrado em Estudos da Mídia da UFRN, Marcelo Bolshaw Gomes, faz uma leitura meta narrativa de *Sandman*, de Neil Gaiman, ressaltando os aspectos neobarrocos da série em quadrinhos.

Alex Caldas Simões, Mestre em Letras pela Universidade Federal de Viçosa, apresenta o estudo “Caricatura: gênero do discurso ou recurso estilístico?”, pautado no aporte teórico-metodológico dos estudos de gênero vinculados à Linguística Sistêmico-Funcional e aos quadrinhos. Jean Machado Senhorinho, bolsista PET, com a Professora Doutora Juliana Petermann, do Curso de Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria,

RS, trazem artigo sobre duas linhas para a caracterização do mito em *Homem-Aranha*: Barthes e Campbell. O trabalho demonstra a complexidade da mensagem nas histórias em quadrinhos e aprofunda os estudos no campo da Comunicação.

O professor Nildo Viana, da Faculdade de Ciências Sociais da Universidade Federal de Goiás, apresenta o universo ficcional da personagem *Recruta Zero*, buscando identificar e analisar as representações e valores presentes na obra. Abordando a importância dos fanzines eletrônicos para a identidade musical brasileira, Cíntia Alves Gonçalves traz o trabalho apresentado no Curso de Pós-Graduação em Comunicação da FMU, de São Paulo, em que mostra que um fanzine eletrônico pode reverter substancialmente o quadro de pessoas, sobretudo jovens, que sofrem influência da mídia e deixam de desfrutar a diversidade musical.

Completa a edição a resenha do mestrando em Comunicação pela UFPB Marcelo Soares de Lima, sobre a obra *Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa*, organizado por Lúcio Luiz.

Boa leitura!

Henrique Magalhães

# A ELYDIO COM CARINHO

## Humanista em luta

Elydio, sem o menor rastro de dúvida, era um humanista de dedicação, algo que infelizmente hoje não é dado a devida atenção mas que lhe dá um valor além das prostrações que estão inseridas em nosso cotidiano.

E como bom humanista, pelas conversas que tivemos, individual ou em grupo, acreditava na vida, na transformação desta! Pergunto, existe algo mais valoroso que isso? Ano passado, ao encontrá-lo em Recife, me deu uma aula sobre o assunto e me fez refletir o quanto alguns problemas individuais conseguem ser tão pueris frente a uma DEDICAÇÃO e LUTA pela VIDA! Aproveitei que estava pessoalmente com ele e fiz o convite para compor a banca de minha defesa o que o mesmo sem pestanejar aceitou, embora tenha colocado as dificuldades de se fazer presente tendo em vista a sua atual situação, que poderia se estender até a data. Infelizmente não foi possível, mas suas contribuições não oficiais foram únicas!

INFELIZMENTE hoje ele nos deixou, fará falta não somente ao GPHQG, mas a amizade sincera que fez com todos os orgânicos do grupo. Vá em PAZ meu amigo! Um enorme abraço!

Alessandro Reinaldo



Paloma Diniz, Alessandro Reinaldo, Alex de Souza, Elydio dos Santos Neto e Daslei Bandeira, em exposição de tiras promovida em 2011 pelo Grupo de Pesquisa em Humor, Quadrinhos e Games, da UFPB

## Tudo aquilo que une

Generosidade, alegria, entusiasmo, confiança e humanidade, são para mim sinônimos do Elydio. Um dos conceitos clássicos da filosofia diz que “bem” é tudo aquilo que une. Elydio era um “homem de bem”. Ele conseguia unir pessoas em prol de ações em conjunto com seu magnetismo vindo das suas atitudes: sua alegria ao chegar aos locais, seu amor pela vida, pelo seu trabalho, a paixão pelos quadrinhos... Ele conseguia, com confiança e entusiasmo, envolver e unir para agirmos juntos. Elydio inspirava e motivava a todos ao seu redor.

Convivi muito pouco com Elydio, mas o suficiente para ser transformador na minha profissão. Seu exemplo nos motiva a continuar nosso trabalho na área da pesquisa, produção e ensino com quadrinhos. Para mim, sua ausência é sentida; sua lembrança jamais será esquecida.

Paloma Diniz

## A presença marcante de Elydio

Quando a emoção é grande as palavras são poucas para dizer o que é preciso, ainda que seja apenas o essencial. Não é fácil conquistar uma grande amizade, as ver-



Capa do n. 0 do *Biografazine*, editado por Elydio dos Santos Neto



dadeiras relações são cada vez mais raras, ainda mais quando movidas por companheirismo, admiração recíproca, afeto irrestrito e projetos comuns, que embalariam toda a vida. Elydio dos Santos Neto significou e significa tudo isso para mim, com quem tive a sorte de conviver nos últimos anos.

A produção de fanzines e a criação da editora Marca de Fantasia já valeriam a pena pelas amizades estabelecidas na troca de cartas e mensagens, que fazem do meio um grande manancial de intercâmbio e produção. Algumas amizades se estreitam ainda mais e eventualmente se concretizam em momentos de convivência real. Com Elydio fez-se assim, de uma comunicação epistolar chegamos ao mesmo ambiente acadêmico, em que traçamos projetos promissores.

Com o Grupo de Pesquisa em Humor, Quadrinhos e Games, do Mestrado em Comunicação da UFPB, na companhia de entusiastas como Paloma Diniz, Alberto Pessoa, Alessandro Reinaldo, Marcelo Soares e Alex de Souza, Elydio nos deu seu rigor científico nas análises brilhantes dos quadrinhos, nos ofereceu sua verve criativa por meio de projetos que se iam concretizando aos poucos.

Ao lado de sua companheira Marta Regina, Elydio desenvolveu várias pesquisas em quadrinhos e educação, que se transformaram em livros. Em seu Pós-Doutorado, realizado em 2010 no Instituto de Artes da UNESP, São Paulo, com o título “As Histórias em Quadrinhos Poético-Filosóficas no Brasil: origem e estudo dos principais autores numa perspectiva das interfaces Educação, Arte e Comunicação”, Elydio estudou o que

considerava um dos mais instigantes gêneros de quadrinhos no país, com expressão local própria.

Esse trabalho gerou uma nova série de livros pela Marca de Fantasia, com abordagem das obras de Edgar Franco e Gazy Andraus. Outros livros viriam, assim como o projeto de Mestrado em História em Quadrinhos na UFPB, em andamento, do qual foi um dos criadores. Vencido pelo imponderável, Elydio partiu no dia 3 de outubro de 2013, levando consigo tantas ideias motivadoras, deixando um vazio profundo e incontornável, que somente a lembrança de nossos doces momentos pode servir de alento.

Henrique Magalhães

# NELSON PADRELLA: O POETA DOS QUADRINHOS

Ivan Carlo Andrade de Oliveira

**Resumo:** Em meados da década de 1970 surgiu em Curitiba uma editora que se destacou principalmente pelas revistas em quadrinhos nacionais. Em poucos anos, a Grafipar publicou centenas de revistas nos mais diversos gêneros, sempre com toques de erotismo. Entre os artistas surgidos na editora, o roteirista Nelson Padrella se destaca por ter antecipado os quadrinhos poéticos, que depois se tornaram famosos com os trabalhos de Alan Moore, Neil Gaiman e, no Brasil, artistas como Edgar Franco e Gazy Andraus.

**Palavras-chave:** Nelson Padrella; Grafipar; quadrinhos poéticos.

## I. Introdução

A editora Grafipar surgiu em 1977 com uma revista erótica para concorrer com a *Playboy* chamada *Peteca*, que alcançou grande popularidade. Na esteira da *Peteca* surgiu toda uma linha de quadrinhos capitaneada pelo descendente de japoneses Cláudio Seto, que deu oportunidade para a volta de mestres do quadrinho nacional, como Flavio Colin, e, ao mesmo tempo, permitiu o surgimento de novos talentos, como

**Ivan Carlo Andrade de Oliveira**  
é Mestre e professor da Universidade Federal do Amapá.

desenhista Mozart Couto.

Entre esses talentos surgidos na Grafipar, destaca-se o roteirista Nelson Padrella. Pouco conhecido hoje, principalmente por ter abandonado os quadrinhos após o fim da Grafipar, Padrella conseguia trazer a poesia para os quadrinhos, em textos que transcendiam o que era feito normalmente na época.

O objetivo deste artigo é não só resgatar o trabalho desse pouco conhecido artista, mas também analisar seus roteiros, identificando-o como um precursor dos quadrinhos poéticos, que se tornaram conhecidos nas obras de Alan Moore e Neil Gaiman e no Brasil chegaram a gerar um gênero próprio, que tem entre seus mais importantes nomes os artistas Edgar Franco e Gazy Andraus.

## 2. Poesia e quadrinhos poéticos

Nicola Abbagnano (2012, p. 894) define poesia como uma “forma definida de expressão linguística, que tem como condição essencial o ritmo”. O mesmo autor distingue três concepções fundamentais: 1) como estímulo ou participação emotiva; 2) como verdade; 3) como modo privilegiado de expressão linguística.

A definição de poesia como estímulo emotivo remonta a Platão (*apud* Abbagnano, 2012, p. 894- 895) , segundo o qual

a parte da alma que, em nossas desgraças pessoais, tentamos refrear, que tem sede de lágrimas e gostaria de suspirar e lamentar-se à vontade – pois é essa a sua natureza, é justamente a parte que os poetas dão satisfação e prazer.

Dessa forma, a poesia estaria associada à função emotiva da linguagem.

Já a tradição da poesia como verdade tem em Aristóteles um defensor. Para ele, a imitação poética tem validade cognitiva superior à imitação historiográfica, porque a poesia não representa as coisas como são, mas as coisas possíveis, de acordo com a verossimilhança e necessidade. Por essa razão, a poesia é “mais filosófica e elevada que a história, porque exprime o universal, enquanto a história exprime o particular” (ARISTÓTELES *apud* ABBAGNANO, 2012, p. 895).

Já a definição de poesia como modo privilegiado de expressão artística pode parecer menos filosófica que as outras por não ligá-la a uma tarefa metafísica, ou a uma faculdade ou categoria de espírito. Entretanto, para Abbaganano (2012, p. 897), essa é a única possibilidade de uma definição funcional.

No Brasil há um gênero quadrinístico denominado poético-filosófico que vem sendo estudado por autores como Matheus Moura, Elydio dos Santos Neto, Henrique Magalhães e conta com artistas pesquisadores, como Edgar Franco e Gazy Andraus.

Segundo Henrique Magalhães (*apud* SANTOS NETO, 2013):

O ponto comum desses autores é a produção de quadrinhos de caráter muito pessoal, que poderemos considerar como sendo poéticos e filosóficos, pois aludem às questões mais interiorizadas de cada um. Outro elemento marcante é o rompimento com a formalidade dos quadrinhos comerciais, com a freqüente eliminação do quadro como limite espacial e pelo afluxo atípico da narrativa. (...) É certo que os quadrinhos podem prescindir do texto, mas não o contrário: não se concebe uma história em quadrinhos sem imagens. Portanto, o texto deve estar vinculado à imagem, complementando-a ou reforçando-a, sem descrevê-la literalmente. (...)

Nesta categoria encaixo as histórias em quadrinhos ‘poéticas’.

Para Matheus Moura (2013, p. 68) “Poético-filosófico se refere ao conteúdo e forma desse tipo de histórias em quadrinhos, sendo elas construídas com base na reflexão (filosófica) e, muitas vezes, no lirismo típico da poesia”.

Esse movimento, surgido no final da década de 1970, se consolidou na década de 1990 em revistas como *Barata* (editada por Flávio Calazans) e *Mandala* (editada por Henrique Magalhães).

Mas, como se irá mostrar, esse tipo de quadrinho teve um antecedente pouco lembrado atualmente: o roteirista carioca Nelson Padrella, que realizou a totalidade de sua produção para a editora Grafipar, de Curitiba.

### 3. A Grafipar

A editora Grafipar surgiu em 1977, com a revista *Peteca*:

Em formatinho (14 x 21 cm) e de preço módico, ela chegava a ameaçar as vendas de revistas como a PlayBoy e Ele & Ela. Seu editor, Faruk El Khatib, foi chamado pelo Pasquim de “Hugh Hefner dos pobres”, numa referência ao criador da Playboy. (DANTON, 2012, p. 30)

A primeira experiência com quadrinhos aconteceu em 1978, na revista *Personal* 14, que publicou a HQ “Bilhete íntimo”, uma adaptação de Luiz Rettamozo sobre uma história sadomasoquista do americano Nick Candy.

Segundo Gonçalo Júnior (2010), a primeira história genuinamente nacional foi “Tudo começou com um estranho sonho”, publicada em *Personal* 15.

O retorno dos leitores, através das cartas, era visível, o que estimulou Rettamozo a propor a criação de um núcleo de quadrinhos. Foi quando descobriram que Cláudio Seto, um veterano da editora Edrel, estava em Curitiba. Outro que estava na cidade era o roteirista Carlos Magno, também advindo da Edrel.

Seto sugeriu uma linha de quadrinhos com os mais diversos gêneros (terror, fantasia, ficção científica) misturados ao erotismo. A primeira revista se chamaria *Eros – sexo em*

quadrinhos e foi um sucesso. Mas no número 6 a revista foi obrigada a mudar de nome, pois uma editora de São Paulo já havia registrado a marca Eros.

Passou a chamar-se Quadrinhos eróticos. Foi um prêmio. Com um título mais sugestivo, as vendas aumentaram ainda mais, chegando a 30 mil exemplares quinzenais em 1979. Quadrinhos eróticos foi a revista de maior longevidade da Grafipar, sobrevivendo até 1983 e tendo sido publicada pela editora Peteca, de São Paulo, numa edição nitidamente pirata. (DANTON, 2012, p. 41)

Com o tempo foram surgindo revistas mais específicas, como a *Neuros* (com quadrinhos de terror), *Próton* (com quadrinhos de ficção científica e fantasia), *Sertão e Pampas* (com histórias regionalistas), *Katy Apache* (uma personagem de faroeste criada por Cláudio Seto) e *Maria Erótica* (personagem criada por Seto na época da Edrel).

O sucesso e o número de revistas eram tão grandes que acabaram transformando Curitiba em uma Meca do quadrinho nacional. Em 1979, artistas de todo o Brasil se reuniram na sede da editora para debater os rumos da HQB e traçar estratégias. Nessa reunião foi dito que quem se mudasse para Curitiba teria garantida uma compra mensal de páginas. Ou seja: era quase como um salário mensal com liberdade total para criação de HQs adultas, uma proposta que fez com que vários artistas se mudassem para a capital



Revistas eróticas que fizeram de grande êxito editorial da Grafipar



paranaense, criando o que ficou conhecido como “a vila dos quadrinistas” (DANTON, 2012).

Os primeiros a chegar foram Watson e Bonini, com suas famílias. Seto arranjou para eles uma casa no bairro de Três Marias. Logo depois vagou uma casa ao lado e Bonini, sua esposa e o filho, se mudaram para ela. Depois chegaram Gustavo Machado, Itamar Gonçalves e Franco de Rosa. Eram alguns dos mais importantes artistas brasileiros, morando lado a lado.

O clima da ‘vila’ era fantástico (mesmo descontando o saudosimo): o muro entre a minha casa e a do Watson era passagem obrigatória para todos, quase que diariamente, garante Gustavo Machado. Quantas vezes da janela do meu quarto-estúdio via o Franco pulando com um monte de material pra casa do Watson e vice-versa! (DANTON, 2012, p. 67)

O clima de camaradagem fez com que surgisse um dos momentos mais inspirados dos quadrinhos nacionais, inclusive em termos de roteiros.

A Grafipar chegou a contar até mesmo com roteiros de Paulo Leminski. Apaixonado pela cultura oriental, Leminski adorava o traço de Júlio Shimamoto, descendente de japoneses. Um dia, os dois se encontraram na sede da Grafipar onde a esposa de Leminski, Alice Ruiz, era uma das redatoras. Leminski queixou-se que sempre curtira quadrinhos, mas nunca tivera a oportunidade de escrever uma história e convidou Shi-

mamoto a desenhar uma história sua. “Claro, só não sei se farei à altura do seu texto”, respondeu o desenhista (apud DANTON, 2012, p. 91).

O resultado foi *O anãozinho do bordel*, uma história que remetia ao filme expressionista *O gabinete do Dr. Caligari*:

Nesse sentido, o traço nervoso de Shima é perfeito como indício da loucura do narrador, o que demonstra que Leminski estava preocupado em fazer um roteiro que se adaptasse ao artista que iria desenhá-la, algo que geralmente é feito por roteiristas experimentados. Além disso, o texto com frases curtas mostra que o autor, ao contrário de muitos escritores que se põe a escrever quadrinhos, não tentou fazer literatura. Tais características fazem de *Anãozinho do Bordel* uma ótima HQ e levam a lamentar o fato de que Leminski escreveu poucos quadrinhos (DANTON, 2012, p. 92).

#### 4. Nelson Padrella

O grande roteirista da Grafipar foi mesmo Nelson Padrella. O editor e quadrinista Franco de Rosa afirma, sobre ele:

Nelson Padrella é o argumentista mais desenhado da Grafipar e o preferido pelos leitores do erotismo. (...) Seus textos de HQ são bastante intelectualizados e inteligentes, absolutamente despreconceituados e recheados de sutilezas. O talento de Padrella está presente até nos seus

trabalhos mais corriqueiros. E um hábil trocadilhista, sabe usar o duplo sentido como ninguém. Padrella é muito reservado. Mas é extremamente culto. E escreve tremendamente bem. É um gênio (ROSA *apud* Danton, 2012, p. 74).

## Segundo a Wikipédia (2013):

Padrella sempre viveu ativamente o panorama cultural brasileiro, escrevendo livros e participando de certames literários, enquanto colecionava prêmios com sua pintura e seu desenho, apresentados inclusive na Bienal Nacional de São Paulo.

Padrella nasceu no Rio de Janeiro, em 1938. Começou a ler quadrinhos quando nem sabia ler. Seu pai trazia o jornal e dentro dele os Suplementos do Gibi e do Globo, que ele devorava avidamente. Em 1947 foi morar em Palmeira, onde nem sequer havia banca de revista:

Era um sacrifício para meu irmão e eu conseguirmos comprar o Almanaque d'O Globo Juvenil Mensal, que passava de trem oriundo da capital. Dias e dias de tocaia na estação para localizar o jornaleiro dentro do trem e rezar para que ele estivesse nas imediações de seu revistório e não alhures oferecendo jornais aos passageiros. Quando finalmente foi aberta a Banca do Seo Zeca, na pracinha da igreja, eu lia tudo: Foi o tempo de ouro da Brasil-América. E essa editora não parava de lançar títulos novos, em todas as áreas. Haja mesada! (Entrevista por e-mail)

Padrella começou sua carreira literária no final dos anos 1960, quando se envolveu com intelectuais paranaenses, como Walmor Marcellino, Sylvio Back, René Dotti, Hélio Puglielli e outros.

Com a chegada dos militares ao Poder, fomos os primeiros a lançar um livro de ficção contestando o Golpe. Sete de Amor e Violência trazia trabalhos de sete escritores comunistas porque era comunista todos aqueles que criticassem a nova ordem. Foi minha primeira ficção publicada. Depois vieram outros livros, prêmios nacionais e estaduais. Até o lançamento de Meu Bimbim, prêmio Melhor Paranaense em concurso nacional (Entrevista por e-mail).

Em meados da década de 1970, Padrella soube que a Grafipar estava contratando artistas e escritores e procurou o dono da editora:

Apresentei ao Faruk um texto para quadrinização. Foi lido e devolvido, parece que faltou pimenta. Então, imbuído das minhas melhores sacanagens escrevi uma história realmente picante – e esse picante aí não está gratuito. Entreguei em mãos do Faruk, talvez até achando que ele me admoestaria pelo conteúdo do texto, mas, após ler minha encíclica, disse que esse seria um texto que até a madre superiora poderia redigir. Isso mexeu com os meus brios e a partir dali depravei geral, para gáudio da HQ e desgáudio da caretice da época. (Entrevista por e-mail)

Com o tempo, o texto começou a agradar e os desenhistas começaram a pedir roteiros especificamente dele: “Shimamoto, que só desenhava o que ele próprio escrevia, pedia textos meus. Outro que só trabalhava na base do ‘eu faço tudo’ foi o Eros Maichrowicz, que também pedia textos meus” (Entrevista por e-mail).

Até Claudio Seto, em cuja criação Maria Erótica ninguém botava a mão, aceitou a colaboração de Padrella, numa divertida história que satirizava *Alice no país das maravilhas*.

Sobre os desenhistas com os quais trabalhou, Padrella destaca três: “Eu gostava muito da delicadeza dos traços mágicos de Rodval Matias, acho que era meu preferido. E também amava o traço ousado de Eros Maichrowicz. E alguns outros, como mestre Shimamoto, de que me lembro”.

## 5. Histórias

Padrella ficou famoso não só pelas histórias poéticas, mas também por escrever para todos os públicos, inclusive o gay. Suas histórias nesse gênero eram muito elogiadas pelos leitores por serem sensíveis, belas e fugirem dos padrões humorísticos ou preconceituosos, comuns nos quadrinhos da época. “Descobri que havia uma demanda para esse tipo de histórias e que ninguém estava fazendo algo do gênero” (apud DANTON, 2012, p. 75).



A liberdade criativa de Padrella ao escrever para o público gay

A Grafipar chegou a lançar uma revista, *Playgay*, quase que só com histórias de Padrella. Em “O fantasma de Eduardo Pymm”, história publicada na *Playgay*, com desenhos de Rodval Matias, dois amigos conversam e acabam se descobrindo atraídos um pelo outro. O texto de abertura da história já deixava entrever o tom poético que depois caracterizaria autores como Alan Moore:

Todos nós temos um fantasma. Ele pode ser o desejo de que retorne um momento mágico perdido na memória. Pode ser também a amarga lembrança de dor antiga, latejante no presente. Mas Eduardo não tinha nenhum desses dois fantasmas no baú da memória. Ou, talvez, tivesse os dois. O que ele guardava era um encantador momento de susto, o fascínio de um elo perdido. Isso era o fantasma de Eduardo Pymm.

O texto brinca com as palavras, procurando um ritmo, uma sonoridade que vai muito além do narrativo. Expressões como “dor antiga, latejante no presente” e “baú da memória” caracterizam aquilo que Platão chamava de estímulo emotivo.

Embora seja uma história erótica, os diálogos não são grosseiros, mas, antes, apelam também para um sentimento poético: “Não, Jayme. Meu fantasma

O fantasma de Eduardo Pymm, história de Padrella com desenhos de Rodval Matias

## O FANTASMA de Eduardo Pymm

TODOS NÓS TEMOS UM FANTASMA. ELE PODE SER O DESEJO DE QUE RETORNE UM MOMENTO MÁGICO PERDIDO NA MEMÓRIA. PODE SER TAMBÉM A AMARGA LEMBRANÇA DE DOR ANTIGA, LATEJANDO NO PRESENTE. MAS EDUARDO NÃO TINHA NENHUM DESSES DOIS FANTASMAS NO BAÚ DE SUA MEMÓRIA. OU, TALVEZ, TIVESSE OS DOIS. O QUE ELE GUARDAVA ERA UM ENCANTADOR MOMENTO DE SUSTO, O FASCÍNIO DE UM ELO PERDIDO. ISSO ERA O FANTASMA DE EDUARDO PYMM.

PADRELLA  
R. INTIÇÕES - 82



é esse tesão que sinto por você. É essa agonia que envenena a minha vida. É esse vazio sem você”. No exemplo, Padrella utiliza até mesmo o recurso da repetição, uma figura de estilo própria da poesia.

Em “Playgay” (desenhada por Mozart Couto), história que dá título ao gibi, o roteirista brinca com as memórias do personagem.

Deito de comprido sobre tua pele alva como uma toalha de linho, e de repente estou na infância. Minha avó estende a toalha onde se escondem guloseimas. O ar está cheio de borboletas. O dia é sábado. Na tarde quente, cruzam-se vozes de parentes vivos.

O texto joga com a metáfora. O corpo do outro, Renê, é como a toalha de linho que esconde guloseimas, misturando prazeres sexuais com culinários.

Com uma ótima noção de quadrinhos, Padrella orienta o desenhista, trabalhando a poesia visual, com elipses. Na primeira página, vemos Miguel deitado de bruços na cama. O quadro seguinte corta para Renê, andando pela rua e depois volta para Miguel e suas lembranças, pula para Renê já

A história “Playgay”, de Padrella e Mozar Couto, deu título à revista

DEITO DE COMPRIDO SOBRE TUA PELE ALVA COMO UMA TOALHA DE LINHO, E DE REPENTE ESTOU NA INFÂNCIA. MINHA VÓ ESTENDE A TOALHA ONDE SE ESCONDEM GULOSEIMAS...



O AR ESTÁ CHEIO DE BORBOLETAS. O DIA É SÁBADO. NA TARDE QUENTE, CRUZAM-SE VOZES DE PARENTES VIVOS.



dentro de casa no que terminaria com o relacionamento sexual dos dois. Só no final, nos dois últimos quadros, vemos o rapaz abrindo a porta e encontrando o amigo. René diz: “Eu vim, Miguel”. A quebra da ordem dos quadrinhos tanto realça a poesia da história como abre para a interpretação de que tudo não passa de uma fantasia de Miguel. A frase, simples, “Eu vim, Miguel”, ganha impacto na junção com o desenho.

Padrella sabia usar recursos poéticos também como objetivos humorísticos, como na história “Amor bárbaro” publicada na revista *Maria Erótica* n. 17 e desenhada magistralmente por Júlio Shimamoto. Na HQ, Padrella usa os mais diversos trocadilhos provocando um efeito tanto erótico quanto humorístico. Na primeira página, vemos os vikings chegando ao porto depois de uma temporada de saques, ansiosos para ver suas mulheres, que os esperam na praia.

O texto de apresentação joga com a metalinguagem ao conversar com o personagem e até mesmo apresentá-lo ao leitor:

No tumultuado porto báltico um retardatário navio viking acaba de atracar. Os jovens nautas, ao lar retornam depois de meses de mar e solidão. Este é Olaf. Oi, Olaf, tudo bem? Este aí é o leitor. Essa aí é Lorna, como vocês vão ficar sabendo já já.

A primeira fala de Olaf já deixa claro o tom do texto: “Doce é teu perfume, cândida Lorna, que desbunda meu olfático buraco”. Padrella brinca com as palavras deixando transparecer um duplo sentido sexual em palavras como “desbunda” e “olfático bura-



co”. Vale destacar que a palavra “desbundar” era uma gíria comum na década de 1970, referindo-se a “desvario, loucura”.

Em contraste com o perfume da esposa, Olaf fede: “Longa foi a caminhada sobre as águas, gélidas as horas que trafegavam sobre a pele. Eu, por exemplo: mal e mal lavava a cara. Nunca molhei a aldrávia”. Aldrávia é a tranca da porta, mas aqui simboliza o órgão sexual masculino.

Mas a moça tem uma solução para o fedor do marido: “Muito esfregão e sabão e aguardam no tugúrio, varonil garoto”. Padrella percorreu todo o dicionário em busca de palavras que pudessem servir de trocadilho, como é o caso de “tugúrio”, que significa residência.

Já em casa, a mulher obriga o homem a entrar numa banheira e joga-lhe um balde de água enquanto diz: “Quero este couro bem limpo para eu pousar minha flâmpia. Lavarei desde aldrávia... até o knaps, inclusive o gronau”.

Flâmpia, aldrávia, knaps e gronau são neologismos criados por Padrella por sua sonoridade, que remete a palavras marítimas. Ao criá-las, o roteirista demonstra sua criatividade e sua capacidade de brincar com a língua portuguesa, adjetivos que podem ser aplicados a poucos roteiristas de quadrinhos.

## 6. Conclusão

Como vimos, a poesia pode ser caracterizada como um estímulo ou participação emotiva, como verdade, ou como modo privilegiado de expressão linguística. As histórias em quadrinhos escritas por Nelson Padrella para a Grafipar se encaixam em pelo menos duas dessas definições. Ao fazer histórias em quadrinhos eróticas, o roteirista provocava não só a excitação (como seria de se esperar de uma história erótica), mas também nostalgia. Até mesmo o sentimento de culpa era por ele abordado, como na HQ “Meninos de Deus”, publicada na revista *Taras Sexuais* n. 1, em que o roteirista aborda a repressão sexual realizada por religiões.

Por outro lado, o roteirista tinha um domínio completo da língua portuguesa, brincava com as palavras, usando trocadilhos, metáforas, aliterações e vários outros recursos poéticos.

Padrella sabia como ninguém fazer aquilo que Danton (2010) chama de texto de ambientação: o texto que situa o leitor na história, fazendo-o imaginar-se dentro da narrativa, funcionando da mesma forma que a trilha sonora para o cinema.

Se considerarmos a produção da Grafipar de maneira mais ampla, o trabalho de Padrella pode ser considerado até no sentido que Aristóteles dava à poesia, como verdade filosófica. Afinal, a produção de uma editora erótica em plena revolução sexual entre-

meada com o fim da ditadura militar nos permite entender o seu tempo muito melhor que qualquer livro de história.

## Referências

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

DANTON, Gian. **Grafipar, a editora que saiu do eixo**. São Paulo: Kalaco, 2012.

DANTON, Gian. **O roteiro nas histórias em quadrinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.

MARIA ERÓTICA, n. 17. Curitiba: Grafipar, s.d.

MOURA, Matheus. **Processos Criativos de Histórias em Quadrinhos Poético-Filosóficas**: investigação teórica e produção poética (manuscrito). 2013. 98 f. Dissertação (Mestrado em Cultura Visual) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2013.

PLAYGAY. Curitiba: Grafipar, 1982.

SANTOS NETO, Elydio dos. Os quadrinhos poético-filosóficos de Gazy Andraus: Provoações de uma visão crítica, espiritual e afirmativa da vida. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R0463-1.pdf>

SANTOS NETO, Elydio dos. Transgressão, transcendência e esperança: Os quadrinhos poético-filosóficos de Edgar Franco. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/pa->

[pers/nacionais/2008/resumos/R3-0785-1.pdf](#)

TARAS SEXUAIS, n. 1. Curitiba: Grafipar, s.d.

WIKIPÉDIA. Disponível em: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Nelson\\_Padrella](http://pt.wikipedia.org/wiki/Nelson_Padrella). Acesso em: 16 set. 2013.

# ANÁLISE DO PROCESSO CRIATIVO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS POÉTICO-FILOSÓFICAS: GAZY ANDRAUS

Matheus Moura Silva

Edgar Silveira Franco

**Resumo:** Neste artigo apresentamos o artista mineiro Gazy Andraus, que tem como destaque a produção de histórias em quadrinhos do gênero poético-filosófico – que são HQs necessariamente feitas para incitar o leitor a pensar, inovadoras e vanguardista em forma e conteúdo. Os pressupostos teóricos visam aproximar o processo do autor com os descritos por artistas pesquisadores como Fayga Ostrower, Stephen Natchmanovitch, Rollo May e Cecília Salles. Os quadrinhos de Andraus se destacam, ainda, pela força poética e hermética de expressão, com influência de teorias quânticas, neurociência e artes.

**Palavras-chave:** Processo criativo. Quadrinhos. Arte.

**Analysys of the creative process in poetic-philosophical comics:  
Gazy Andraus**

**Matheus Moura Silva** é Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás. Primeiro autor. Contato: saruom@gmail.com

**Edgar Silveira Franco** é Professor Doutor do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás. Orientador co-autor. Contato: oidicius@gmail.com

**Abstract:** In this article, we present the artist Gazy Andraus from Minas Gerais, Brazil, who has as highlight the production of poetic-philosophical comics genre – which are comics necessarily made to stimulate the readers to think, innovative and avant-garde in its form and content. The presupposed theorists seek to approach the process of the autor with the described by researchers artists such as Fayga Ostrower, Stephen Natchmanovitch, Rollo May and Cecília Salles. The comics of Andraus are highlighted, also, by its poetic force and hermetic expression, with influences of the quantic's teory, neuroscience and art.

**Keywords:** Criative process. Comics. Art.

## Biografia e obras

**P**ensador e artista, Gazy Andraus, 45 anos, é um professor doutor que, como ele mesmo afirma, se dedica a estudar novas maneiras de ensinar. Na docência, o foco são as formas não tradicionais de ensino, com o intuito de desenvolver o lado direito do cérebro, ou seja, a criatividade dos alunos. Parte dessa premissa foi discorrida por ele na dissertação de mestrado intitulada *Existe o quadrinho no vazio entre dois quadrinhos?* (ou: *O Koan nas Histórias em Quadrinhos Autorais Adultas*), defendida em 1999 na faculdade de Artes Visuais do Instituto de Artes da Unesp, em São Paulo.



Figura 1: Gazy Andraus – Os homens armados de paz  
Fonte: Do autor

Nessa pesquisa, elementos da filosofia oriental como os Koans, utilizados pelos zen-budistas, são aliados à Física Quântica para traçar de que maneira funcionam, na mente do leitor, os espaços entre os quadros de uma HQ.

O doutorado em Ciências da Comunicação, na área de Interfaces da Comunicação, pela ECA-USP (premiado com a melhor tese de 2006 pelo HQMIX 2007), tem como título *As histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário* e dá continuidade aos estudos desenvolvidos no mestrado. Nele, Andraus aprofunda as questões relacionadas a recepção imagética levando a discussão à aplicabilidade das HQs em sala de aula em nível universitário.

Como professor, atualmente leciona na FIG-UNIMESP – Centro Universitário Metropolitano de São Paulo, tanto na graduação como na pós-graduação do Curso Docência no Ensino Superior. É também membro dos grupos de pesquisa Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP; Interculturalidade e Poéticas da Fronteira, na UFU; e do INTERESPE – Grupo de Estudos e Pesquisa sobre Interdisciplinaridade e Espiritualidade na Educação, PUC/SP.

Enquanto artista é editor de fanzines e autor independente de histórias em quadrinhos adultas de temática fantástico-filosófica, sendo esse nosso ponto de análise e interesse principal no autor. Desde a tenra idade, Andraus já se relacionava, como leitor e criador, com a mídia quadrinhos. Elydio dos Santos Neto (2010) nos lembra que Gazy Andraus possui, no site do *Instituto Brasileiro de Arte e Cultura – IBAC*, uma

série de textos autobiográficos que explicitam a relação do autor com os quadrinhos. São, ao todo, 39 artigos que perpassam desde a infância (algo entre 5 e 6 anos), indo da adolescência (12-13 anos), até a maturidade, ou seja, dos seus 20 aos mais de 40 anos do autor. Nesses artigos, além de falar da importância que os quadrinhos tiveram para seu desenvolvimento cognitivo/social, Andraus mapeia as principais publicações do período, a servir ainda como resgate da memória dos quadrinhos – ao menos durante as décadas de 1970 e 1980 no Brasil.

Para não nos determos muito nos meandros da formação de Andraus, partiremos logo do ponto que nos é mais caro: o encontro do autor com os quadrinhos poéticos, a retomada da criação de histórias – abandonada durante a adolescência – e a produção artística. Esse encontro como o próprio autor sabe e é ressaltado por Santos Neto, não se deu por acaso, mas por meio do incentivo de Flávio Calazans, entre os anos de 1986-87 (SANTOS NETO, 2010, p. 69). De acordo com Andraus:

[...] no final de 1986 para início de 1987, retomei os quadrinhos. Aconteceu dessa forma: eu estava desestimulado com o curso [de Arte Visuais] (em Goiânia) porque havia muita greve, e também estava meio sem vontade de fazer HQ com super-heróis. Então num dos retornos a São Vicente (cidade onde resido), conheci Flávio Calazans num sebo de Santos. Ele se apresentou e me convidou para participar do fanzine “Barata” que editava em cooperativa com seus amigos do curso de publicidade da UNISANTOS. [...] Foi com esse estímulo que reiniciei a fazer histórias em quadrinhos, e logo na terceira HQ que fiz, meu estilo que misturava



poesia e espiritualidade numa estética diferente, já principiou a aparecer. (ANDRAUS, 2007, apud SANTOS NETO, 2010, p. 69)

O fanzine *Barata* foi a publicação gérmen que deu início – por fomentar e veicular – aos quadrinhos poéticos, fantásticos e filosóficos que discutiremos aqui. A liberdade criativa dada pela publicação propiciou autores como Gazy Andraus a desenvolverem (intuitivamente) seus próprios estilos. O de Andraus, por exemplo, é composto de traços rápidos e despojados, como diz Santos Neto (2010, p. 70), com histórias que perpassam temas como espiritualidade, autoconhecimento, transcendência. Os traços “rápidos”, aponta Andraus, surgiram a partir de experiências criativas durante os anos de retorno à faculdade de Artes, já em São Paulo (ANDRAUS, 2007, apud SANTOS NETO, 2010, p. 70).

Assim, de acordo com o que produzia, Andraus se envolveu mais no meio independente passando a publicar seus próprios fanzines. No ano de 1989 editou, em parceria com amigos da Fundação Armando Alvares Penteado – FAAP, o fanzine *Matrix*, premiado, no mesmo ano, na 1ª Bienal de HQ do Rio de Janeiro e no HQMix, na categoria Melhor Fanzine. Em 1993, passou a publicar o fanzine *Homo Eternus*, sob coedição de Edgard Guimarães – conhecido editor independente brasileiro, autor do QI (Quadrinhos Independentes). O *Homo Eternus*, teve como princípio a publicação de material inédito e reunião do que Andraus já havia publicado em outros fanzines espalhados pelo país. Mais que uma coletânea, esse trabalho tem um significado especial para An-

draus. “[...] considero Homo Eternus o carro-chefe de meu trabalho, e o que melhor me representa como ser humano e profissional, além do que simboliza minhas crenças acerca da espécie humana” (ANDRAUS, 2008, s/n), afirma o artista. No editorial de uma das edições, a fim de apresentar o trabalho do autor, Calazans destaca ser este:

Um quadrinho de autor pessoal, intenso, coerente em forma e conteúdo, que reflete as crenças, esperanças e temores do mundo interior de Gazy. Apaixonado por seu trabalho, envolvido pela obra, Gazy é radical, não cede aos apelos comerciais de editores mal-intencionados, desenhistas frustrados que subestimam os leitores e que sugerem alterações que descaracterizariam seu estilo em troca de publicação para o grande público. (CALAZANS, 1993, p. 3).

Em 1994, junto com Edgar Franco – autor conterrâneo de Andraus – publica o fanzine *Irmãos Siameses*. Esse trabalho, em especial, possui uma história interessante a qual é reproduzida abaixo:

Em 1992, (...) um fato curioso se deu: encontrei uma HQ no número 17 do “Barata”, muito similar a meu estilo. Ela se chamava “Progéria Interior” e era assinada por alguém que eu não conhecia: Edgar Franco. Qual não foi minha surpresa ao me deparar com o endereço do autor: ele indicava a cidade de Ituiutaba, em Minas Gerais, a mesma que eu nasci. Quando escrevi para ele, descobri que morava em Brasília cursando arquitetura na UnB, mas nas férias sempre voltava à sua cidade natal, coincidentemente, a minha. Pois marcamos de nos conhecer

numa das férias, o que acabou por angariar uma sólida amizade, em que nos tratamos até como “irmãos”. Edgar, apesar de ser 5 anos mais novo que eu, e nunca ter visto meu trabalho antes, elaborava HQ similares a mim, de conteúdo complexo, filosófico, mas de número de páginas reduzido. Nosso estilo acabou, depois, sendo reconhecido por Fantasia Filosófica. Isto se deu da seguinte forma: resolvemos criar um fanzine único em dupla, chamado “Irmãos Siameses”. Fizemos o lançamento, inclusive, no mês de junho de 1994 na Gibiteca de Santos. Tiramos umas 50 cópias xerocadas do zine, e depois dividimos o que restou, após o lançamento. Ele continha várias histórias nossas: a primeira era dele, e a última minha, sendo que as do miolo se alternavam em roteiros meus com desenhos dele e vice-versa. A coincidência é que tanto a primeira como a última HQ tinham um enfoque temático e estrutural muito similar: é como se cada um de nós, sem termos conhecimento prévio, tivéssemos realizado uma HQ igual, cada qual com seu estilo! Isto me chamou tanto a atenção que lhe disse que ambas as histórias tinham que iniciar e finalizar o fanzine. Depois, mandamos uma cópia para o evento realizado anualmente em Ourense, na Espanha galega. Lá, seu organizador, Henrique Torreiro nomeou nosso trabalho de “fantasia filosófica autêntica”, de onde acabamos por utilizar tal nomenclatura como o estilo por nós realizado: roteiros curtos, condensados como hai-kais, e arte vanguardista. (ANDRAUS, 2008, s/n)

A questão dos hai-kais, mencionados por Andraus, é cara ao artista. Tanto que na dissertação do autor ele trabalha os conceitos de hai-kai e koans. O primeiro é uma forma original de poemas japoneses. Geralmente curtos, primam pela objetividade e

concisão. Os segundos são uma espécie de charada, mas que não têm como objetivo serem decifradas, a deixar o leitor/ouvinte a pensar sobre o que seja tal afirmação e/ou indagação proposta pelo koan. As próprias HQs de Andraus, como é possível perceber acima, perpassam essas noções.

Outros trabalhos de Gazy Andraus foram publicados nas revistas *Tyli-Tyli/Mandala* (a incluir diversas capas) e *Brazilian Heavy Metal*, além da *Quadreca* e tantas outras. Em 2001, pela editora Marca de Fantasia, Andraus publicou o álbum em quadrinhos *Tenário M.E.N.* – já esgotado e em vias de uma segunda edição.



Figura 2: Capas da revista *Tyli-Tyli/Mandala*, realizadas por Gazy Andraus

Atualmente, o autor diminuiu o ritmo de trabalho. De acordo com ele, isso se deve ao esforço feito durante o doutorado, que exigiu uma grande imersão nos processos racionalistas, o que acabou por “atrofiar” sua criatividade: “Durante o doutorado, algo me aconteceu, e hoje em dia tenho certa dificuldade em criar. Daí, aprendi que as pessoas têm esta dificuldade e nem sabem que é dificuldade: inibem sua criatividade através de um pensar racional e padronizado que mina suas energias e não lhes dá criação” (2007, s/n. apud SANTOS NETO, 2010, p. 99).

Apesar da crise criativa atual, Andraus produziu e publicou recentemente histórias no *Zine Royale* (de Jozz), em 2009, e na revista *Camiño di Rato* (editada por Mathews Moura e Rosemário Souza), edições 1, 2, 3, 4 e 4<sup>1/2</sup>. Dessas, apenas as edições 2 e 3 possuem histórias inéditas, sendo as outras republicações de materiais antigos, geralmente realizados na década de 1990 e início de 2000. No entanto, as produções particulares não pararam em 2009, recentemente Andraus publicou por conta própria o fanzine *Nefelibantes-Pareodólicos*, o qual teve o processo criativo explicitado em artigo e apresentação durante o *IV Seminário de Pesquisa em Arte e Cultura Visual*, da Faculdade de Artes da UFG, em 2011.

## Processos criativos do autor

Falar do processo criativo de Gazy Andraus nos é facilitado por ele ter se proposto, entre 2007 e 2008, a compartilhar suas experiências de vida acadêmica/artística em breves textos publicados no site do Instituto Brasileiro de Arte e Cultura – IBAC. Nossa proximidade com o autor propícia também um envolvimento maior com sua produção e compreensão de mundo. Além disso, Gazy Andraus é um investigador dos processos criativos já tendo, durante sua carreira, escrito diversos artigos que discutem essa questão.

Diferentemente de outros autores do gênero, Andraus não possui um “projeto poético” bem definido. De maneira geral, se lermos as histórias do autor, dentre a maioria delas, perceberemos temas comuns que podem servir de norte para uma possível delimitação de tal projeto. Como Andraus destaca: “Meu projeto poético não foi deliberado, mas fruto de leitura/visualização tradicionais mescladas às reflexões intuídas e filosóficas. Vieram de todo o caudilho da cultura pop mesclada à culta e obviamente, de meu desenvolvimento interior que pediu um aprofundamento introspectivo” (ANDRAUS, 2012, s/p). Aspecto esse já presente desde as primeiras histórias (maduras) produzidas por Andraus e que o coloca ligado às narrativas voltadas aos temas universais.

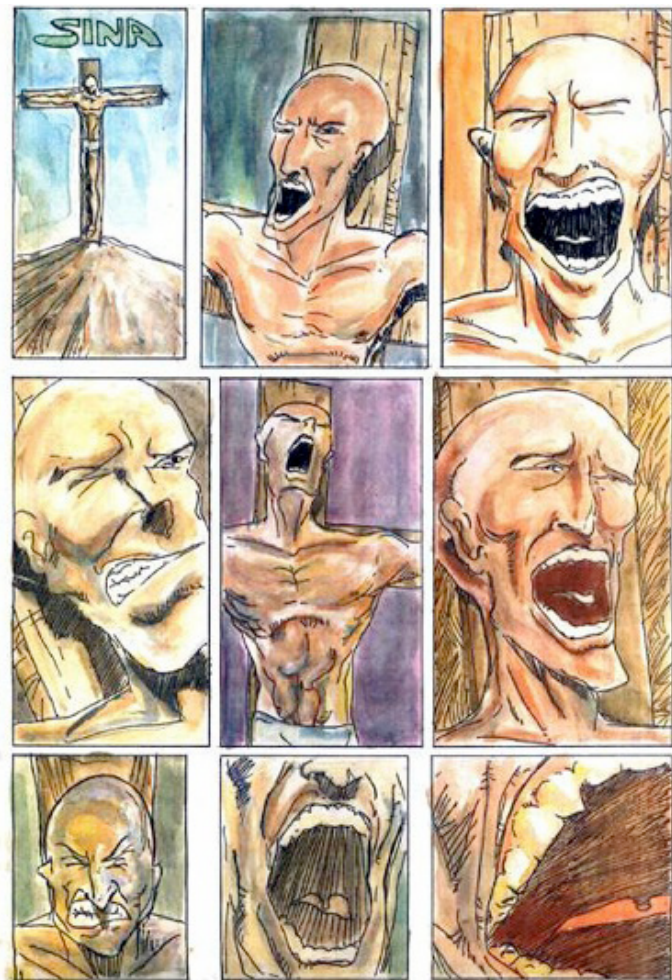
Uma das questões mais interessantes no processo criativo de Andraus é que este,

quase que exclusivamente, é motivado pela audição musical. No início, conta o autor, a ideia (roteiro) surge junto das imagens, impulsionadas pela música, de acordo com que é feito o esboço.

Em 1989, quando ouvindo uma música do U2 (*The Unforgettable fire*) eu “vi” três sequências iniciais do homem gritando crucificado. Pulei da cama para a cadeira e a esbocei, e até hoje essa HQ é uma das mais metafóricas que já fiz: o ser humano que pensa estar crucificado, até que se acalma e percebe que nunca esteve. Parece-me que crio sob impulso e taoisticamente, e não posso deixar de fazer isso, pois que trabalho mais com o hemisfério cerebral direito nesses trabalhos. (ANDRAUS, 2012, s/p)

Outro exemplo é a história *Deinomos*, publicada no 3ª edição de *Ca-miño di Rato*, em 2010. O interessante aqui é que participamos, indiretamente, da criação dessa história. Na ocasião, durante o Festival Internacional de Quadrinhos – FIQ, de 2009, em Belo Horizonte, ao conversamos com Andraus a respeito da próxima contribuição dele para a revista, ele disse não ter ideia de qual e nem se poderia fazer uma história para nós.

Figura 3: Gazy Andraus: *Sina*  
Fonte: Do autor



Insistimos que a presença dele seria “obrigatória” na publicação e fazíamos questão de sua participação. No outro dia, eis que Andraus chega com o esboço de uma HQ, a necessitar apenas dos complementos gráficos computacionais. Nas palavras do autor:

Essa HQ foi realizada no período de outubro de 2009, enquanto eu visitava o 6º FIQ, mas especificamente quando visitei o complexo artístico contemporâneo de Inhotim (MG). Num dos momentos que parei para descansar, em meio à natureza paisagística *burle-marxiana*, (e sob audição de músicas, em especial do CD “Skyforge” da banda Amorphis) foi que criei a história em quadrinhos Deinomos (a estrutura dela). É bem possível que as árvores diferentes (e muitas bem altas) do local que visitei me tenham influenciado a pensar em dinossauros, já que muito me interessa saber como eram as florestas e vegetações dos períodos jurássicos (como as samambaias gigantes retratadas em desenhos e pinturas em livros com dinossauro). Também, algumas das plantas do parque de Inhotim, por serem misturadas a vegetação num mesmo lugar devido, em parte, ao paisagismo de Burle Marx, incite isso. (ANDRAUS, 2010, p. 10)

No mesmo artigo, Andraus conclui ser necessário ao indivíduo criador ter, periodicamente, contato com a natureza, pois ela propicia os voos imaginativos necessários ao criar (idem, p. 10). É significativo esse depoimento do autor por ele ir ao encontro do conceito de improvisação de Nachmanovitch. Para ele

O conjunto corpo-mente possui um altíssimo grau de organização e



estruturação, fruto de centenas de milhões de anos de evolução. A pessoa que improvisa não opera a partir de um vácuo, mas de três bilhões de anos de evolução orgânica: tudo o que já fomos está codificado em algum lugar dentro de nós. Além dessa longa história, temos algo mais a que recorrer: o diálogo com o Ser – um diálogo que não se estabelece apenas com o passado, mas com o futuro, com o ambiente, e com o divino que existe dentro de nós. (NACHMANOVITCH, 1993, p. 34)

A partir do que Nachmanovitch e Andraus discorrem, percebemos as relações entre ação e teoria. Enquanto Nachmanovitch fala da história do indivíduo como sendo a da espécie, sua busca no passado para projeção no futuro e relação com o meio em que vive (está), Andraus se preocupa com temas universais, introjeta-os por meio da música e se expressa pelo quadrinho. Para chegar a tal ponto, no exemplo de Deinomos, foi justamente por conta do estímulo ambiental, aliado ao divino dentro dele – em outras palavras, o amor incondicional (ANDRAUS, 2010, p. 10) – que lhe foi acendida a “luz”.

Como podemos deduzir, o processo criativo de Andraus emprega toda sua vivência, de uma maneira sistêmica: ou seja, atualmente são feitos, por exemplo, esboços de uma HQ de 4 ou 5 páginas em minutos, tendo como base leituras, memória, audição de músicas etc. “Para finalizar demora bem mais... é um trabalho de ousadia criativa, como se eu estivesse fazendo um desenho taoísta” (ANDRAUS, 2012, s/n), explica. Geralmente seu processo criativo se dá dessa maneira, deixando posteriormente o trabalho de arte-final para ser feito com mais paciência e tempo.

Esse “processo taoísta” mencionado por Andraus toca mais uma vez na questão da improvisação, trabalhada por Nachmanovitch (1993). Essa só é possível a partir de um sistema intrincado de fatores, como memória, técnica etc. É justamente nesse aspecto que fica clara a ação improvisadora de Andraus. Para entendermos melhor a ideia de improvisação que trabalhamos aqui, Nachmanovitch explica que “muitas vezes se imagina que na improvisação se pode fazer qualquer coisa. Mas ausência de planejamento não significa necessariamente que o trabalho seja feito ao acaso e arbitrariamente. A improvisação tem suas regras, mesmo que essas regras não sejam fixadas *a priori*” (1993, p. 34). No caso de Andraus, algumas dessas “regras” são a própria audição de música e o método com que se põe a trabalhar: sem esboço e sem assunto pré-definido. Na verdade, não há um assunto pré-definido, mas uma série deles e que são inerentes ao autor: a existência, a integração do ser com o cosmos e o bem viver.

A partir do momento que Andraus segue esse caminho e não se detém ao que de superficial pode lhe tirar o foco de sua busca, podemos dizer que ele se torna fiel a si mesmo. De volta a Nachmanovitch ele



Figura 4: Gazy Andraus – Deinomos  
Fonte: *Camiño di Rato*, n. 3, 2010

diz que: “quando somos totalmente fiéis à nossa individualidade, estamos na verdade seguindo um esquema bastante intrincado. Esse tipo de liberdade é o oposto de ‘qualquer coisa’. Nós nos conduzimos de acordo com as regras inerentes à nossa natureza” (1993, p. 34). Isso, então, reforça o caráter improvisador de Andraus, dentro da perspectiva dada pelo teórico.

Como o artista mesmo frisa, raramente são usados referenciais de fotos, pois há o esforço que prima pela intuição. “Meu processo não deve ser seguido como praxe, a menos que o autor considere um desenvolvimento mais direto pelo hemisfério direito cerebral com empuxo para trazer da psique (e do cosmo) de maneira mais aberta e ‘estranha’ (de certa maneira, Henfil desenhava assim também)” (ANDRAUS, 2012, s/n). Mesmo esse tipo de artifício não é totalmente descartado por Andraus. Para a realização da história *Hesperornis-Pássaro do oeste*, publicada na primeira edição da *Camiño di Rato*, em 2008, Andraus precisou se valer de ilustrações para poder recriar o animal sem ferir a real figura deste (ANDRAUS, 2008, p. 19).

Ao ouvir músicas, a imaginação do autor (e a mente que fica em estado de consciência alfa, como ele diz) elabora simultaneamente uma narrativa que mescla o desenho ao texto poético. Nele, as próprias letras são desenhadas. Andraus ressalta que a duração do seu fazer geralmente é o tempo de ouvir uma ou duas músicas (ou a mesma três vezes) e pronto: o esquema está feito – como no caso de *Deinomos* citada antes.

Em geral, tenho percebido que a criação humana tem a ver com crises pessoais (portanto universais), mas também momentos de alegria propiciam o ato da criação. Penso que o afastamento nosso de uma natureza interna espiritual (uma desconexão à natura) nos força a querer voltar... esse sentimento nos leva à criação. No meu caso, a música consegue me colocar mentalmente num outro estado mental mais propício ao ato criador. (ANDRAUS, 2012, s/p)

Desenho e texto prontos, o artista passa para a arte-finalização, que é bem mais demorada e que pode também ser feita à base de audição sonora (rock em geral). Atualmente, esse tratamento nas histórias é dado no computador, com inclusão de retículas, máscaras, que criam contraste entre a imagem manual, feita a tinta e a máquina, digital. Podemos ter uma amostra da ação criativa de Andraus no vídeo feito por Elydio dos Santos Neto<sup>1</sup>, em 2009, na FAV, durante o II Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual – FAV/UFG.

Com relação às influências, Andraus acredita que os autores europeus como Möbius e Druillet, tenham grande participação em sua formação artística. A diferença, como diz, é que “me aperfeiçoei na ‘escrita’ automática dos desenhos (à la taoísta – só que instintivamente), embora antes, na adolescência, quisesse desenhar como os autores de super-heróis” (ANDRAUS, 2012, s/n). Como explica, Andraus crê que a verve espiritual parece ter fortalecido mais ainda o autor ao descobrir o aporte teórico da física quântica no mestrado, e mais ainda com a ciência cognitiva no doutorado. Dessa

1. Link para assistir ao vídeo no youtube: [http://www.youtube.com/watch?v=k3d\\_xuog7Uk](http://www.youtube.com/watch?v=k3d_xuog7Uk).

forma, isso fez com que ele singrasse cada vez mais nesse estilo criativo da “escrita automática” das HQs hai-kaizadas (ou koônicas).

Esse aprofundamento teórico durante a pós-graduação teve reflexo não só no desenho e no modo de fazer, mas também na temática usada por Andraus. Como já nos referimos, o autor tende a vasculhar questões existenciais de cunho universal, juntamente com proposições espirituais. Temas como “nobreza e espírito humano transcendente, embora pareçam pueris” (ANDRAUS, 2012, s/n) são os que mais atraem o artista, aliado a leituras como *O Tao da Física*, de Fritjof Crapa; e *Criatividade quântica*, de Amit Goswami – para ficarmos em dois exemplos. O primeiro é um físico austríaco que traça paralelo entre a física ocidental e o pensamento oriental, o segundo, um físico nuclear indiano que atualmente pesquisa física quântica. Mais do que influenciar a criação artística, essas bases teóricas servem para a própria investigação particular a que Andraus se propõe como docente e artista.

A escolha pelos quadrinhos, afirma, foi natural. Parte desde o ímpeto infantil de desenhar indo à maravilha de dar forma a novos mundos. É possível, até mesmo, vermos reflexo desse período em alguns trabalhos de Andraus, principalmente os que têm como personagens criaturas pré-históricas – todas que saíram na *Camiño di Rato*, por exemplo, fazem parte dessa leva.

O desenho em si é maravilhoso... e uma página em que há várias cenas que se completam ilustrando uma superfície de maneira mágica, em

que a realidade aparece em partes num conjunto desenhado completo e complexo (paradoxalmente) é o ponto principal do mistério que reside na beleza insondável das histórias em quadrinhos: é “Deus” criando pela mão do homem (ou seja, o desenhista trazendo a uma realidade – papel branco – algo que não existia!). (ANDRAUS, 2012, s/n)

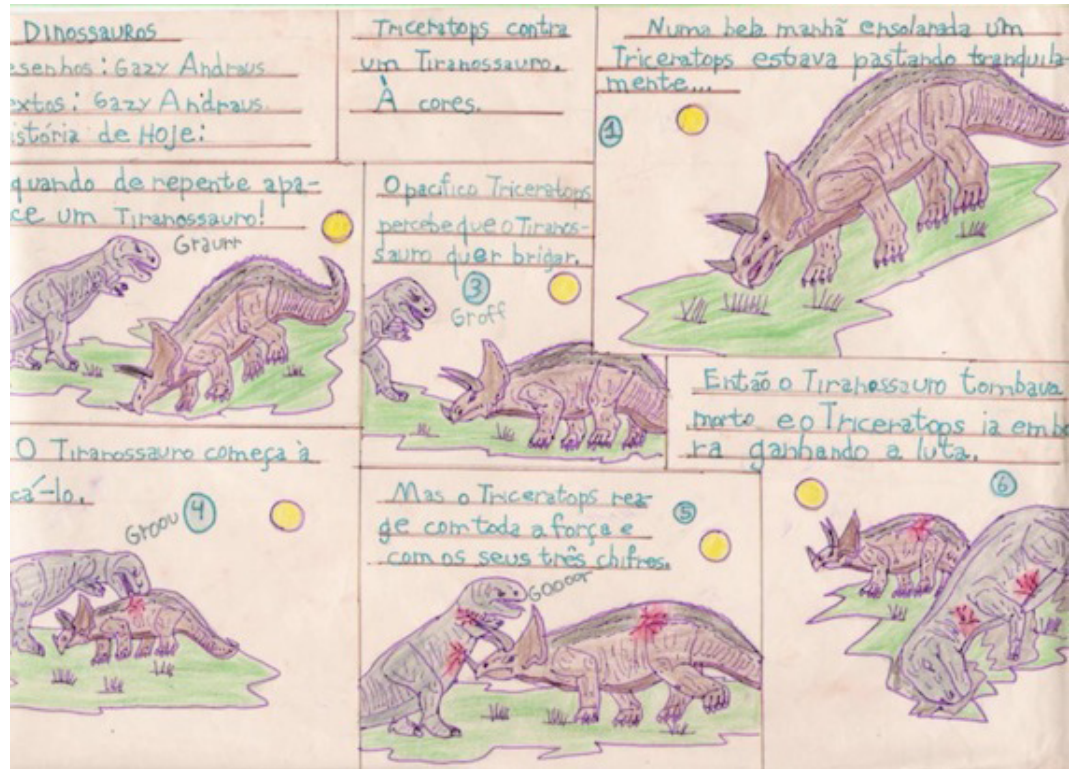


Figura 5: Gazy Andraus – Dinossauros  
Fonte: Do autor

A preferência por trabalhar com o gênero poético, fantástico e filosófico também segue certa naturalidade perante as idiosincrasias do autor. “A melhor maneira que arranjei foi criando HQ dessa modalidade: a mensagem travestida de diversas maneiras, e mais ainda, de modalidades fantásticas... pois o que parece incrível pode ser uma meta a se tornar crível” (ANDRAUS, 2012, s/n), afirma.

## Análise: processo criativo em obras

Um dos projetos mais interessantes de Gazy Andraus, e que merece ser comentado, é o *HQMente*. Realizado em 2003, durante o doutoramento na USP, Andraus explora as possibilidades virtuais para a divulgação de HQs e textos científicos. Esse projeto, em particular, tem como mote para o processo criativo a “digestão” de artigos e livros científicos. A proposta, então, foi a de criar HQs tendo como impulso o lido nos referidos textos. Andraus, no editorial do fanzine, faz uma ressalva a esse respeito: “HQs que foram elaboradas a partir da leitura destes fragmentos não são ‘traduções’ das obras para as HQs, e sim, ‘recriações’, pois a maioria destas HQs foram elaboradas após ler os textos, propulsionadas pelo interesse e elucubrações mentais que dali surgiram” (ANDRAUS, 2003, s/n). Em outras palavras, é a reinterpretação do autor acerca do lido/fruído nesses textos.

Para tanto, Andraus necessitou antes, como diz, aprender a programar sites. Na época usava internet discada por linha telefônica, o que por si só se torna um empecilho ao dificultar a navegação e carregamento de imagens no mundo virtual (a “velocidade” de *upload*, ou seja, de carregar um arquivo em servidor é baixa). Motivado, levou três dias de dedicação intensa para que finalizasse o intuito de programar o site (ANDRAUS, 2008, s/n). O resultado foi o fanzine virtual *HQMente*<sup>2</sup>.

O projeto, ao todo, aglutina 16 histórias. Todas são curtas, a variar de uma a três páginas no máximo. A maioria é em preto e branco, à nanquim. No entanto, há algumas coloridas digitalmente – três delas. Uma em especial, *O alvo de Turing ou o jogo da imitação*, foi feita com caneta esferográfica azul – o que destoa bastante das realizadas em nanquim, por ter um aspecto mais claro. No site, as histórias ficam dispostas dentro da imagem de um cérebro que contém um signo específico para cada uma delas – baseados em aspectos das próprias HQs. Ao clicar nesses símbolos o leitor é imediatamente levado às histórias. Quanto à imagem do cérebro, o autor faz questão de comentar a função dela:

Uma rápida explanação acerca do ícone pertinente que abre a página



Figura 6: Gazy Andraus – *HQMente*  
Fonte: <http://projetoqmente.vilabol.uol.com.br/paginadetalhes.htm>

2. Atualmente pode ser conferido no seguinte endereço eletrônico: <http://projetoqmente.vilabol.uol.com.br/paginadetalhes.htm>



principal do site (index) se faz necessária: ele foi pensado como um desenho que mescla a forma do cérebro com o balão de pensamento que, na técnica da HQ, funciona como recurso gráfico permitindo ao leitor conhecer os pensamentos dos personagens. Então, aqui fica uma alusão do próprio ícone como ‘guia’ ao leitor: ele está adentrando seu pensamento que é sua própria mente, sua consciência, ou seu cérebro? (ANDRAUS, 2008, s/n)

Gazy Andraus explica que o propósito do trabalho é a divulgação científica e provocar o leitor. “Espera-se que com tais HQs, os processos mentais do leitor/navegador o conduzam a caminhos novos, e que o façam pensar, imaginar... e (re)criar, e de alguma forma, fazer com que sua mente, sua consciência, seu cérebro dual, se torne (e o torne) apto a exercer sua (nova) humanidade!” (ANDRAUS, 2003 s/n). Com isso em mente, percebemos claramente as características poéticas e filosóficas da abordagem de Andraus nesse trabalho – como vimos, classifica-se como tal, as histórias vanguardistas, curtas e que incitam a reflexão.

Como tema geral discutido nos artigos, há: sonhos, cognição, inteligência artificial, arte, o Eu, Modelos Mentais, Hipermídia, nanotecnologia dentre outros. Por vezes, como é normal nos trabalhos de Andraus, o leitor pode se sentir perdido ao terminar a leitura, uma vez que, tanto o tema abordado quanto a maneira de fazer essas HQs, fogem do padrão instituído pelo mercado. A fim de propiciar uma melhor interação entre o lido e a base teórica incentivadora para o processo, o autor disponibilizou pequenos

textos explanatórios que podem ser lidos após o contato com a história. Para isso, basta o leitor clicar num pequeno ícone ao lado das páginas. Nesses textos, além de Andraus explicitar o que lhe motivou a criar, indica a bibliografia utilizada.

É necessário fazermos uma ressalva quanto às histórias desse projeto. Diferentemente do proposto por Edgar Franco, com relação às HQtrônicas (2008) – ou seja, histórias em quadrinhos eletrônicas que utilizam das potencialidades do meio digital –, as histórias de Andraus no site *HQMente* não se enquadram nesse contexto. Isso é devido ao fato de serem histórias feitas, na realidade, originalmente em suporte papel e digitalizadas para serem inseridas no contexto digital. Tanto que, no mesmo ano, Andraus publicou um fanzine homônimo, em papel, com as histórias que estão no site. Se fosse uma genuína HQtrônica, o processo de conversão digital para analógica seria impossível ou descaracterizaria as histórias originais por perderem recursos.

De maneira geral, é interessante a leitura que Andraus faz do projeto. De acordo com ele, com o *HQMente* o leitor passa a ter duas maneiras diferentes de apreender o sentido proposto pelos autores/cientistas/pesquisadores originais que impeliram-no a criar. “Desta forma, tanto os textos científicos (com suas metáforas) como as HQs artísticas eclodidas por causa deles se apresentam independentes, porém, igualmente conduzidas por um mesmo liame que os une e os recriam, propiciando ao leitor dois modos de ‘ler’” (ANDRAUS, 2008, s/n). Com isso, Andraus espera até mesmo contribuir para uma melhor compreensão das teorias levantadas pelos autores originais.

Como já vimos, toda criação é dada por meio do mundo interior do artista em contato com o mundo exterior a ele. Essa interação forma o indivíduo e, a relação que se faz dela, determina a(s) obra(s) realizada(s) por ele. No caso de Andraus, se ele não tivesse lido os textos motivadores, não haveria como produzir as histórias do *HQMente*. Da mesma maneira, é interessante notar que, naquele momento específico que o autor vivia, era necessária a interação dele com tais obras – por conta do doutorado. Ou seja, podemos dizer que somente devido ao doutorado do autor e à bibliografia base exigida para sua realização que o projeto *HQMente* veio à luz. Sem esses fatores seria difícil de algo assim surgir dentro do processo criativo de Andraus. Tal fato valida a proposição de Fayga Ostrower quando afirma que “criar é, basicamente, formar. É dar uma forma a fenômenos que foram relacionados de modo novo e compreendidos em termos novos. Nas perguntas que o homem faz sobre o mundo e nas soluções que encontra, nas suas ações bem como na própria experiência do viver, o homem sempre forma” (1977, p. 11). Na mesma esteira, Cecília A. Salles diz que “o movimento criativo é a convivência de mundos possíveis” (2009). Em outras palavras, esses “mundos possíveis” seriam a união entre o científico racional aliado aos aspectos criativos e imaginativos da realização das HQs – que são como Andraus deu forma à sua própria compreensão dos textos científicos lidos naquele período.

## Referências

ANDRAUS, Gazy. Entrevista concedida ao autor do artigo. In: Anexo de e-mail de Gazy Andraus para o autor, em segundo semestre de 2011.

ANDRAUS, Gazy. História em quadrinhos, imagética e início da maturidade – XV: Da semelhança à criatividade. In: <http://www.ibacbr.com.br/?dir=artigos&pag=013&opc=0082>. Último acesso em 20 de setembro de 2012.

ANDRAUS, Gazy. História em quadrinhos, imagética e maturidade – XXIV: Projeto “HQMente” e Cérebro Triuno. In: <http://www.ibacbr.com.br/?dir=artigos&pag=013&opc=0111>. Último acesso em 20 de setembro de 2012.

ANDRAUS, Gazy. *Deinomos* (Dinomem – Ex-planação). *Camiño di Rato*, Uberlândia, n. 1, p. 10, 2010.

CALAZANS, F. *A arte das Histórias em Quadrinhos de Gazy Andraus*. In: ANDRAUS, G. **Homo Eternus** (1 de 4). São Vicente: Fanzine/Edição do Autor, 1993, p.3.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas**: do suporte papel à rede internet. 2ª edição. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2008.

KNELLER, George Frederick. **Arte e ciência da criatividade**; tradução de J. Reis – 5ª ed. São Paulo: IBRASA, 1978.

MAY, Rollo. **A coragem de criar**; tradução de Aulyde Soares Rodrigues. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

NACHMANOVITCH, Stephen. **Ser criativo** – o poder da improvisação na vida e na arte; tradução de Eliana Rocha – São Paulo: Summus, 1993.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1977.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto Inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: FAPESP/Annablume, 2009.

SANTOS NETO, Elydio. **As histórias em quadrinhos poético-filosóficas no Brasil**: origem e estudo dos principais autores numa perspectiva das interfaces educação, arte e comunicação. 2010. 205 f. relatório (Pós-Doutoramento em Artes) – Universidade Estadual de São Paulo, São Paulo, 2010.

# QUADRINHOS COMO LABIRINTO: prolegômenos de uma poética das histórias em quadrinhos

Raimundo Clemente Lima Neto  
Selma Regina Nunes Oliveira

**Resumo:** Este artigo tem a intenção montar uma imagem do processo de construção de sentido dentro das páginas de uma História em Quadrinhos, tendo como base as noções de poética do imaginário de Durand e Bachelard, que permita levantar subsídios para uma descrição interpretativa das tiras do blog Manual do Minotauro, de Laerte Coutinho, de modo a evidenciar uma poética das HQ.

**Palavras-chave:** Comunicação; Imaginário; Quadrinhos.

## Comics as a labyrinth: prolegomena of a poetics of comics

**Abstract:** This article intends to assemble a picture of the meaning construction process within the pages of a comic strip, based on the notions of the poetic imagery of Durand and Bachelard, allowing up subsidies for an interpretative description of strips from the blog Manuel do Minotauro, of Laerte Coutinho, so as to display the poetics of comics.

**Keywords:** Communication, Imagery; Comics.

**Raimundo Clemente Lima Neto** é desenhista de quadrinhos. Artista Plástico formado pelo Instituto de Arte da UnB. cursando Mestrado pela Faculdade de Comunicação da UnB, Brasília, DF. E-mail: limarte@gmail.com.

**Selma Regina Nunes Oliveira** é Mestre em Comunicação pela Universidade de Brasília (1993), Doutora em História/História Cultural pela Universidade de Brasília (2001) e possui Pós-Doutorado em Comunicação pela Universidade de Brasília (2010). Atualmente é professor adjunto 3 da Universidade de Brasília. É autora do livro Mulher ao Quadrado. Brasília, DF. E-mail: hakira@gmail.com.

A despeito das qualidades artísticas de seus criadores, as Histórias em Quadrinhos como conhecemos hoje vieram ao mundo como um produto, “porém um produto cultural, do qual emergem discurso e deles os sentidos, as representações, enfim, os valores” (OLIVEIRA, 2007, p.14). Além disso, as HQ são igualmente fruto de uma estratégia de marketing que visava aumentar a venda de jornais e atrair a atenção do público em constante trânsito das grandes metrópoles. Desde então, as Histórias em Quadrinhos não apenas tencionam os limites entre imagens e palavras, mas suas páginas também são palco de uma integração entre estas duas formas de expressão.

Acompanhando os Quadrinhos neste percurso, tanto a literatura quanto as artes plásticas veem-se atraindo e se chocando impulsionadas pelo ritmo que as evoluções técnicas de comunicação e de reprodução de discurso vem imprimindo e cuja marca até esta data é a transposição das mais diversas formas de expressão humanas para o ambiente virtual das redes de computador.

O filósofo Vilém Flusser afirmará que as crises do presente se tratariam de um processo de transição entre maneiras de pensar muito distintas: o pensamento linear que é formado pela leitura de textos verbais e o pensamento em superfície, cujas características estão ligadas ao processo de leitura de imagens. Este artigo vai partir da hipótese de trabalho defendida em artigos anteriores<sup>1</sup> de que as Histórias em Quadrinhos podem ser vistas como a materialização desta integração de pensamentos

1. *E-Comics: Linguagens, estratégias e perspectivas*, artigo apresentado na III Jornada de Estudos sobre Romances Gráficos realizado pelo Grupo de Estudos em Literatura Contemporânea da UnB entre 24 e 26 de Setembro de 2012 e *Quadrinhos Flusserianos – Pensando os Quadrinhos sob a Perspectiva de Vilém Flusser*, artigo apresentado na Segundas Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos realizadas na Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo entre 20 e 23 de Agosto de 2013.

distintos, que Flusser irá chamar de pensamento pós-histórico, e buscar, lançando mão da poética do imaginário de Gaston Bachelard e Gilbert Durand, uma imagem metafórica capaz de representar o processo de produção de sentido da leitura de HQ. A intenção deste procedimento é encontrar nesta imagem subsídios que permitam interseções entre a Poesia e as Histórias em Quadrinhos que auxiliem na descrição interpretativa das tiras poéticas de Laerte Coutinho.

Embora não tenha se referido às HQ, em sua noção de pós-história, o fenomenólogo Vilém Flusser dedicou algumas linhas ao cinema que, graças às semelhanças entre estas duas formas de comunicação visual, permitem resumir as principais características das formas de pensamento que compõem a comunicação pós-histórica:

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 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. Isso significa que a leitura de filmes é algo que acontece no mesmo “tempo histórico” em que ocorre a leitura de linhas escritas, mas o tempo histórico em si acontece dentro da leitura dos filmes, em um novo e diferente nível. Podemos visualizar essa diferença facilmente. 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)

Pode-se dizer que, nas Histórias em Quadrinhos, o leitor acompanha superfícies dadas em um percurso histórico (linear). Entretanto as semelhanças entre estas duas mídias, no que tange o pensamento de Flusser, acabam por aí. O espectador de cinema assume posição de passividade total diante da apresentação do filme, ao passo que o leitor de quadrinhos manipula o tempo da narrativa à maneira que a HQ permite. Outra diferença que vai interessar a este levantamento é quanto à apresentação visual. O cinema, na grande maioria das produções, vai desenrolar sua sequência de superfícies no espaço fixo da tela. Já o quadrinho vai distribuir suas imagens na superfície ordenadora da página (do jornal, ou da revista, ou do website...). Essa experiência do olhar vai ser marcada por um vislumbre, intencional ou acidental por parte do receptor, de uma sequência temporal representada simultaneamente na superfície panóptica da folha.

O francês Pierre Fresnaut-Deruelle, em um artigo para a revista *Communications* intitulado *Du linéaire au tabulaire*, afirma que uma matriz de pensamento originária das Histórias em Quadrinhos não seria, necessariamente, nem linear e nem de superfície. Este *pensamento em quadrinhos* seria o pensamento “tabular”, referindo-se às pranchas de desenho em que são produzidas as páginas de quadrinhos.

Em suma, o que Deruelle vai afirmar é que, apesar de se tratar de uma narrativa, será a imagem da página preenchida de quadros que identifica a HQ como tal, uma imagem

com todas as suas propriedades e efeitos imanentes, formada pela disposição espacial dos quadros na página. Ou seja, o desenho da grade formada por todas as sarjetas<sup>2</sup> de uma página. Apenas num momento posterior é percebido o conteúdo destes quadros, primeiro de maneira panóptica, e depois passando à leitura da página de acordo com a matriz de leitura verbal (no ocidente, da esquerda para direita).

Dando continuidade ao pensamento de Deruelle, o pesquisador Thierry Groensteen vai corroborar esta ideia da imagem da grade panóptica como matriz imagética que distingue as Histórias em Quadrinhos de outros meios de comunicação. A concepção de Groensteen vai estar de acordo com a visão de Antônio Luiz Cagnin de que as HQ devem ser vistas como um sistema que “por um lado lida com a mobilização simultânea de uma totalidade de códigos (visuais e discursivos) que as constituem, e, ao mesmo tempo, com o fato de que nenhum destes códigos provavelmente pertence puramente a elas” (GROENSTEEN, 2007, p.6).

Groensteen também vai identificar as atuações de diferentes momentos e agentes de produção, no caso do quadrinho de origem industrial, e como estes vão buscar articular suas ações dentro da página. Estudar esta articulação e a maneira que ela acontece, seja no quadrinho industrial ou no autoral, é o que o autor vai chamar de *artrologia*:

Pode-se distinguir dois níveis de relações entre as imagens. As relações elementais, do tipo linear, compõem o que chamaremos de *artrologia restrita*. Governada pelas operações de montagem, elas organizam

2. Sarjeta, ou “gutter” no original inglês, é o espaço vazio entre um quadro e outro. Esta nomeação vai aparecer na já citada obra de Scott McCloud e vem sendo costumeiramente usada por trabalhos acadêmicos sobre quadrinhos das mais diversas áreas. A opção por utilizar esse termo neste artigo está relacionada a pontos que serão esclarecidos mais adiante. Para todos os efeitos, só existe uma sarjeta por página, sua divisão em sarjetas diferentes ocorre no momento da leitura, ou melhor, no momento da linearização da imagem da página.

os sintagmas seqüenciais que são comumente subordinados a fins narrativos. É neste nível que o escrever assume a prioridade como função complementar da narrativa. As outras relações, translineares ou distantes, emergem da *artrologia geral* e abrem mão de todas as modalidades de entrelaçamento. Eles representam um nível mais elaborado de integração entre o fluxo narrativo (que também pode ser chamado de energia narrativa ou, para adotar uma expressão de Hubert Damisch, a lançadeira<sup>3</sup> da estória) e as operações espaço-tópicas, em que o componente essencial, como Henry Van Lier nomeou, vai ser a grade múltipla. (GROENSTEEN, 2007, p.22)

Embora partilhando com Deruelle suas origens da escola francesa de semiótica, Groensteen vai frisar que seu trabalho não parte de uma “infrutífera” busca por componentes mínimos da linguagem e vai situar-se “nas bordas da ortodoxia disciplinar [da semiótica]” (GROENSTEEN, 2007 p.2), posicionamento que o próprio Deruelle vai nomear de “neo-semiótica” cuja prática vai buscar se debruçar sobre a dimensão poética das HQ. Partindo da fenomenologia, também Flusser nos convida a se debruçar sobre a reflexão artística ao comentar sobre o trabalho da artista plástica Mira Schendell: “Convido o leitor a atravessar com Mira as geleiras do ser e inclinar-se profundamente com ela sobre os abismos que as dilacera para ver se descobre a fonte da linguagem” (FLUSSER in BERNARDO, 1999, p. 186). E o filósofo vai identificar esta fonte como sendo a poesia, ou seja, “o esforço do intelecto em conversação de criar língua”. Destas linhas pode-se afirmar o seguinte: Se há uma poética nos quadrinhos, assim como em

3. “Story shuttle” na tradução para o inglês, o original francês é “navette du récit”. Buscando traduções que vão para além do termo mais comum em uso atual para “shuttle” (nave pequena, nave auxiliar, barca, navio pequeno), aparece o termo “lançadeira”, que também corresponde a “navette” e que está relacionada ao ato de tear ou a máquina de costura. Considerando a utilização do termo “braiding”, cujo original francês é “tressage” e suas implicações na imagem da narrativa como um tear, imagem que será de utilidade nos próximos capítulos, decidimos por manter o termo *lançadeira*.

outras formas de expressão, esta aparentemente se coloca em uma dimensão interna do processo de leitura. Para que busquemos alguma razão na imagem evocada por Flusser, precisamos antes do auxílio dos autores-chave da chamada poética do imaginário, corrente multidisciplinar da poética pós-estruturalista que busca corrigir as limitações naturais do neoformalismo, Gaston Bachelard e Gilbert Durand.

Para Bachelard, a imagem poética é uma novidade psíquica. Não tem linearidade e, principalmente, não tem passado. O trabalho do fenomenólogo vai residir exatamente na captação de sua repercussão, noção esta que vai tomar emprestado da fenomenologia de Minkowski. A imagem, explosão do presente absoluto, “chama do ser na imaginação” (DURAND, 1995, p.5), não vai contar uma história com a qual o leitor pode reconhecer seu percurso. Mesmo assim a imagem vai falar diretamente na profundidade daqueles que a leem. Esta comunicabilidade transubjetiva é a principal propriedade da repercussão. A repercussão faz par com a ressonância, mas enquanto esta ocorre de fora para dentro na forma do ato de ouvir a exuberância do poema, a repercussão vai inverter este vetor, ecoando na profundidade da alma do leitor fazendo-o falar, cantar, despertando sua criação poética.

Com estas noções em mente, é possível agora interpretar as repercussões que a imagem levantada por Flusser pode gerar. As geleiras são imagens de vastas superfícies gélidas. Vão ser as baixas temperaturas que permitirão que o estado transitório de gelo se mantenha o bastante para que as geleiras sejam confundidas com um terreno

passível de exploração. Mas as geleiras trincam e seus blocos se afastam deixando abertos abismos. O “ser”, ser alguém ou algo, é um estado também transitório que depende da manutenção de diversos fatores. Ao trincar-se, o ser é revelado em sua transitoriedade, e quanto mais a rachadura se abre, mais vai tomando o aspecto de abismo em que a intimidade é revelada, mas apenas para aqueles que o adentrarem. O abismo parte a superfície do ser, permitindo a entrada do outro. O abismo mostra para o outro, é o corte que expõe. A Arte é este corte, uma interrupção que questiona a identidade. E como este corte acontece? Em que ponto da superfície? Qual sua extensão e como empreender esta ação é o gesto do artista cuja marca é o objeto da poética. Encontrar a linguagem dentro do abismo é uma ação que para Flusser vai ser a “pergunta fundamental. (...) Formulá-la com seriedade, com paixão total, é uma tarefa para a vida” (FLUSSER in. BERNARDO, 1999, p. 94).

Se na linearidade reside a dimensão narrativa, e a dimensão pictórica vai se espalhar nas superfícies das páginas do quadrinho, onde encontramos os abismos cujo interior quente pode revelar a linguagem em atividade? Ora, a “grade” de Groensteen e Derruelle, esta primeira imagem significativa de uma HQ, que a identifica como ser, aparenta não trazer muitos subsídios para responder estas perguntas. Limitante, uma clausura de qualquer ponto que se veja, sua imagem remete às jaulas e prisões que suspendem a liberdade de seus ocupantes, aos mapas e plantas baixas que ordenam o caminhar, ao entrelaçamento de dados cartesianos, em suma, ao limite. “O mal é o

limite, é verdade, mas devemos lembrar que o limite permite ser” (MAFESOLLI, 2004, p. 85). Além de permitir que as Histórias em Quadrinhos sejam identificadas como tal, o limite da grade permite uma outra percepção seminal em uma HQ: a do tempo.

Dentre as propriedades que a página de quadrinho vai emanar como uma superfície imagética, de acordo com Vilém Flusser, está a do tempo subjetivo, o eterno retorno, que permite ao leitor focar suas atenções na decifração do apanhado de imagens que se apresentam partindo do ponto que lhe for mais significativa, à maneira do *punctum* barthesiano, e construído suas relações a partir daí. Na página, estes pontos não vão ser formados por uma representação específica, mas conjuntos de representações, cenas que se distinguirão umas das outras não apenas pelo conteúdo, mas também pelo seu posicionamento e tamanho dentro da grade (a “artrologia”). Deruelle vai definir a grade, ou prancha, como:

Organismo gráfico, i.e. Como entidade relativa à forma, a prancha de comic é por vezes lugar de uma interrogação sobre a natureza do elo que se persegue para combinar a narração e a profundidade de campo, mais precisamente sobre “a fábula virtuosa da perspectiva”. (p.21)

Estas *superfícies profundas* que são os requadros, por sua vez, também serão livres para serem interpretadas à vontade do leitor. Perceber o conteúdo dos quadros é fazer sumir a grade, em um processo gestáltico em que fundo e figura não podem ser percebidos simultaneamente (CAGNIN, 1975, p. 36). A grade sai do primeiro plano e

as cenas emergem, a perspectiva de cada cena transmuta a imagem da grade para a imagem das sarjetas, os vãos, precipícios de nada que devem ser preenchidos.

Durand vai identificar no processo gestáltico de identificação de figura e fundo o trajeto antropológico que permite que as imagens arquetípicas se eufemizem até tornarem-se seu contrário. Seu duplo. É desta forma que um interstício branco, vazio, céptico, entre duas superfícies imagéticas pode receber um nome tão carregado de significações negativas como o termo “sarjeta”. A imagem da cavidade, do espaço aberto dentro de um organismo, remete ao esgoto, as vísceras e ao ventre – prenhe de símbolos e imagens do imaginário – que é o “microcosmo eufemizado do abismo” (DURAND, 2012, p.118). Mais que imagem, é um “adjetivo psíquico” que leva todos a se debruçarem em suas beiradas buscando vislumbrar seu instante da queda, mortalidade visceral que corta o mundo codificado<sup>4</sup> expondo suas tripas mortais. Neste sentido que também opera o *Koan* utilizado por Grant Morrison e citado por Gazy Andraus: “Primeiro, há a montanha, depois não há montanha, depois há!” (ANDRAUS, 1999, p. 131).

Mesmo abrindo mão da ordem de leitura, oriental ou ocidental, e utilizando como ponto de partida uma cena qualquer que seja mais significativa para ordenar as ações, ainda assim algumas relações entre as cenas fariam mais sentido que outras. Ao destacar as cenas individuais do todo da página, a grade também evidencia que os quadros, as partes, fazem parte de um todo narrativo. Trazendo as teorias de Vassily Kandinsky sobre ponto, linha e superfície, podemos jogar uma luz sobre esta questão.

4. Para Flusser, a comunicação humana nasce da vontade do homem de sair da natureza, lugar marcado pelo peso da imagem da morte, obrigando-o a erigir uma outra natureza de códigos que se coloca entre ele a primeira. Esta é a noção de mundo codificado que a arte busca dilacerar. (FLUSSER, 2007)

Kandinsky postula que a linha é o percurso de um ponto em movimento, seu rastro exprime o tempo. O ponto, longe de ser simplesmente marca na superfície é “um conjunto de forças expresso apenas por linhas” (NEIVA, 1986 p.21). Podemos afirmar que cada quadro é um instantâneo deste ponto e de suas forças expressos no tempo e podemos também supor que este mesmo ponto que transcorre a página é a lançadeira da estória pondo em movimento a narrativa. O tempo da imagem, circular e fechado, vai se subordinar assim ao tempo narrativo que faz com que determinadas sequências façam sentido. Considerando que “sentido” é um valor a ser buscado pelo leitor. Desta maneira os quadros se reordenam e o tempo poético da narrativa vem à tona, sua “artrologia restrita”.

O que importa agora é que a imagem de clausura dá lugar a um abismo a ser preenchido durante o processo de leitura. E neste momento é possível compreender melhor o que Groensteen quer dizer ao afirmar que os quadrinhos são um meio essencialmente imagético: Não será com palavras que o leitor vai construir sua ponte entre os dois quadros, tomar para si as forças expressas linearmente que estão escondidas nos pontos e dar-lhes uma aparência, a matéria-prima utilizada será o imaginário, *locus* compartilhado por leitor e receptor. No fundo do abismo, antes ainda da poética, está o imaginário.

Ao tornar-se sarjeta, a grade passa a expor uma dimensão em que este espaço entre um quadro e outro se torna abismal. A superfície da página torna-se então membrana



invisível perpassada por um fluxo vertical: o sentido das imagens formadas a partir do imaginário que emergem do fundo do abismo, orquestradas pelas estratégias poéticas que lá residem, e vão de encontro ao leitor; e riscada pelo trajeto linear do tempo poético. O “ser” da página de quadrinhos é o “ser” do tempo, transitório, decompondo em suas facetas entrecortadas de abismos, uma narrativa.

Importante esclarecer que esta imagem que foi construída não é capaz de garantir a qualidade poética de um quadrinho. O que ela indica é que as estratégias linguísticas utilizadas pelos criadores em um determinado quadrinho, só vão ser passíveis de um estudo a partir apenas da leitura. Ou seja, estudar o quadrinho enquanto fenômeno expressivo vivo só é possível a partir de sua mecânica de produção de sentido e esta se evidencia no constante processo de conclusão que ocorre entre os quadros.

McCloud, embora sem citar fontes teóricas, vai definir a conclusão como a prática mental de enxergar um todo a partir de partes e descreve o meio de comunicação das Histórias em Quadrinhos como o “que usa a conclusão como nenhum outro (...) um meio onde o público é um colaborador consciente e voluntário, e a conclusão é o agente de mudança, tempo e movimento” (MCCLOUD, 1994, p. 65). O autor ainda vai afirmar, sublinhando nossa analogia, que “Nas Histórias em Quadrinhos, a conclusão cria uma intimidade que só é superada pela palavra escrita”.

É neste sentido, quanto à produção de conclusão e sua articulação dentro do horizonte de expectativa do leitor, que Flusser, Derruelle e Groensteen vão apontar para

uma poética. Uma produção de novas linguagens dentro do Quadrinho. E, como bem explica Umberto Eco, enquanto meio de comunicação de massa uma HQ vai ser tanto mais poética quanto mais estética for sua mensagem. A noção de mensagem estética de Eco vai se caracterizar exatamente pela relação entre ambiguidade e o código de uma mensagem chamando a atenção para sua forma. A mensagem estética, assim como o símbolo poético, vai ser uma produtora de redundâncias. Sua ambiguidade misteriosa vai obrigar o leitor, tal qual o chamado “eterno retorno” de Flusser, a constantemente repassar seu olhar sobre ela de modo a conseguir mais dados que permitam sua decifração. Entretanto, para Durand, esta decifração não vai existir no símbolo poético. O que vai ocorrer é uma epifania, o nascimento de uma imagem totalmente nova na repercussão. Com Bachelard identificamos ainda a instância simbólica poética em que a imagem se renova “ao mesmo tempo língua e pensamento” permitindo assim elencar as redundâncias míticas como as mais adequadas a nossa investigação. Tal descrição, aliada ao fato de Eco analisar a mensagem comunicativa de distribuição maciça, permite observarmos uma poética distinta nas tiras do blog *Manual do Minotauro*, de Laerte.

No caso dos quadrinhos, e especificamente nas tiras de Laerte, as imagens não serão apenas evocadas por símbolos verbais. Somadas a estas estarão desenhos e imagens simbólicas que configuram a linguagem do quadrinho. A problemática das HQ torna-se explícita quando se considera que a repercussão vai ser decorrente tanto em ambos os tipos de imagem separadamente quanto pode nascer da concatenação de ambas as

imagens pictóricas e verbais simultaneamente. Este seria um dos achados que uma pesquisa aprofundada pode desvendar.

A leitura de Histórias em Quadrinhos, assim como todas as artes narrativas, instaura uma metáfora vital em que os acontecimentos, cenas da vida, só atingem dinâmica ao se cercarem da lembrança da morte na forma do corte. O que vai ocorrer é que graças a suas características formais de integração e sua disponibilidade no dia a dia, as HQ tornam-se um símbolo de distinta potência. Na leitura e na produção dos Quadrinhos, só se molda a vida se também a morte estiver presente. Ambas interligadas como figura e fundo, impossíveis de serem vistas simultaneamente, mas irremediavelmente unidas. As sarjetas sinuosas separam as cenas dos quadros como corredores separam quartos, e sugestivamente participa da imagem do abismo não apenas o esgoto, como também na imagem do labirinto (DURAND, 2012, p. 118). Desta forma emerge a imagem das páginas das Histórias em Quadrinhos como labirintos de vários quartos interligados por corredores cuja ordem “de visitação” vai se dar por meio de um fio narrativo não muito diferente do que a mítica Ariadne dá a Perseu para que este não se perca e seja devorado por seu famoso morador, Ásterios, o minotauro.

Deixemos esta imagem por aqui. Tomemos dela o que nos interessa no momento: o fato dela explicitar a linearidade narrativa, e o quanto esta vai estar aparente, como agente da re-encenação dos quadros no espaço transubjetivo que une leitor, obra e criador; a imagem da página de quadrinho como isomórfica da imagem do labirinto

mítico que leva diretamente a seu habitante, o Minotauro, e a imagem de Ariadne como representação da narratividade. O procedimento seguinte deve ser o de investigar como todas essas características se concatenarão em um quadrinho poético. Melhor colocando, em uma poesia em quadrinhos, ou, melhor ainda, num *Quadrinho- poesia*, que é o termo que soa melhor. Sendo a poesia o lugar do soar, esta qualidade mostra-se tão fundamental quanto qualquer outra e colocaria a narrativa de tal HQ, se ela existir, em um plano secundário.

Já vimos como a poesia cria linguagem, ou, como coloca Décio Pignatari, é um *ser de linguagem*. Mas o que é um poema? Maria Helena Camargo Regis, trazendo a ideia de dominante formulada por Jakobson, vai afirmar que o poema tem como dominante o ritmo. O poema ainda vai se diferenciar de outros usos prosódicos graças a sua forma de verso, isto é “o não preenchimento das linhas da folha de papel até o fim” (REGIS, 1982, p.11). Entretanto, o ritmo que as sílabas empregarão de maneira refletida aos versos é que vai ser a dominante do poema. “A atitude correta é ver o verso como um complexo necessariamente linguístico, mas repousando sobre leis particulares que não coincidem com as da língua falada” (REGIS, 1982, p.11).

Continuando, adentrando ainda em um nível seguro de semiótica com o intuito apenas de esclarecimento, esta descrição do poema como estrutura sintática corresponde ao chamado eixo sintagmático, regido pela metonímia, onde se organizam sintagmas num processo de contiguidade. Neste eixo estão as relações sintáticas entre as palavras

e suas funções dentro do período e também permitem perceber as estratégias do poema como um grupo de ações. Já as relações de similaridade dos termos, relacionados por meio de analogias e, mais especificamente, pelas metáforas, vão se situar no eixo paradigmático. Eixo este que vai ser um local de interesse para esta pesquisa por ser o eixo em que se empilham os semantismos. Local também em que se agrupam os significados semelhantes que serão selecionados para preencher as funções sintáticas do eixo sintagmático.

Os poemas, então, vão organizar o espaço de maneira semelhante ao desenho e pintura, e vão demarcar o tempo de maneira semelhante à música, lançando mão de uma série de estratégias: O já citado ritmo, que, colocando de outra maneira, vai organizar o tempo dos versos no espaço utilizando-se da métrica. Para Pignatari, o ritmo ainda “pressupõe um jogo fundo/figura. No caso do som, o fundo é o silêncio. (...) Trata-se de um silêncio ativo, não passivo e neutro. O silêncio é parte integrante da música e da poesia” (PIGNATARI, 2005, p.22). A métrica vai estudar as combinações rítmicas e dão opções para atingir um ritmo já reconhecido dentro do percurso histórico do poema. Dos tipos diferentes de métrica, a greco-romana vai se caracterizar por utilizar o critério, há muito abandonado, de duração da sílaba. Este critério foi trocado pelo de intensidade onde se sucedem sílabas tônicas e átonas. A métrica greco-romana vai nos interessar justamente pelo critério utilizado, o mesmo que cita Groensteen ao realizar uma analogia com a marcação do tempo em quadrinhos:

No vocabulário musical, os diferentes valores de silêncio – contados em batidas – têm recebido nomes; pode-se arriscar uma analogia entre as sarjetas nos quadrinhos e, respectivamente, a síncope (que é, para nós, as entre-imagens), a semi-pausa (as entre-tiras), a pausa (as entre-páginas). Então, quando os layouts mais ou menos regulares se pautam por uma divisão canônica em tiras, a leitura de um quadrinho obedece um ritmo natural, um fôlego permitido pelo discreto aparato de enunciação, que, de maneira descontínua, é construído por tiras em uma página. Ao buscar uma comparação com a esfera musical, pode ser dito que a tira pode funcionar como uma medida – mas uma medida irregular, dado que a duração dos requadros não é constante. (GROENSTEEN, 2007, p.61).

Outra estratégia vai ser a rima. A semelhança sonora de sílabas distribuídas verticalmente, em qualquer ponto significativo do verso, mais caracteristicamente utilizado no final. A rima vai ocorrer graças a grande repetição de sons entre sintagmas dentro de um sistema. Essa semelhança recebe o nome de paronomásia e ainda vai estar presente nos poemas como paronomásia pura: *animal animado*; ou como anagrama: *Ana Maria analisava e ria*; ainda pode aparecer como aliteração: *Nutrir a emoção, com ação e ação e ação*. Graças aos limites métricos impostos pela tira, temos a possibilidade de constatar topologicamente valores que se repetem em requadros de uma mesma tira, ou de um conjunto significativo de tiras. E a repetição de imagens, parcial ou integralmente nas tiras do *Manual do Minotauro*, aponta para algo como uma rima visual. Como nos exemplos abaixo:

DESENHO EM AR.



©LABRTE

DESENHO EM ÁGUA.



DESENHO EM FOGO.



DESENHO EM TERRA.



©MACTE



1) ORGULHO



2) LUXÚRIA



3) IRA

Nestes dois exemplos, o gesto de desenhar constitui o radical de um signo automaticamente reconhecível, que na segunda tira está representado no primeiro requadro de maneira tão sintética quanto um símbolo, mas cujo complemento varia em um ritmo marcado pela numeração num processo de aliteração das imagens entre um

quadro e outro. Em ambos os exemplos não há um fechamento. Se na segunda tira há um início bem determinado, a primeira vai ser apenas um recorte de uma extensa lista de tipos de inflexões do mesmo signo. Estas inflexões da imagem e seus semantismos vão permitir que se proceda um exame do imaginário das tiras.

Entretanto, de todas as vias de contato, o vazio textual no poema vai ser o ponto de intersecção dos quadrinhos com a poesia que mais guarda possibilidades de relação com a tira de Laerte. Como aponta Rafael Soares Duarte em seu artigo *História em Quadrinhos e Poesia* a tira de Laerte é um exemplo de como o vazio, o silêncio visual, vai encontrar na sarjeta seu contraponto. Sendo o poema a construção de linguagem, o vácuo de pensamento consciente causado por uma imagem nova marca toda a experiência poética, obrigando o vazio a representar a ele mesmo. Como na tira abaixo:





Esta tira explicita o sentido do vazio gráfico como tema e estratégia poética. O branco é virado do avesso graças à subversão de dois elementos comuns do Quadrinho: a linha que delimita o balão e o requadro e a própria ordem de leitura que, tendo como guia o título, transforma o vazio, que é sarjeta, em um tecido sólido passível de ser recortado com uma tesoura. No que se refere à métrica, a tira é constituída de um único requadro que toma todo o espaço da tira e apresenta dois vetores de ação, um sintático que vai da esquerda para direita e um paradigmático que, a partir da leitura do gestual representado e suas características semânticas, vai se mover da direita para esquerda fechando um círculo. Um urobouros retangular que remete ao fluxo temporal sinuoso da vida contraposta com o corte, que graças à tesoura e à repetição do possessivo “minha”, assume ares de intencionalidade contra-natural, cultural, artístico, enfim, humano, como postula Flusser.

Retornando ao artigo *Poesia e Quadrinhos*, seu autor vai apontar ainda para o vazio nas relações estabelecidas entre os elementos da seguinte tira:



“Não há personagem, não há uma história ou uma moral. (...) Um recorte narrativo em que não há continuação nem alívio” (in DALCASTAGNÈ, 2012, p.221). Vê-se que esta míngua de elementos narrativos é identificada em todas as tiras apresentadas como exemplo e, no caso da tira acima, percebe-se claramente o ritmo visual marcado pelas massas de preto nos requadros periféricos.

Retomando a imagem do labirinto. Nota-se pelos exemplos acima como, na poesia, a linha que Ariadne dá perde qualquer sentido, de forma que Nietzsche aconselha que é melhor se enforcar com ela (BRUNEL, 1997, p.649). Para Nietzsche o labirinto representa o avesso do mundo e a linguagem, ao descrevê-lo, o eufemiza. Laerte, como um rei Minos impiedoso, joga o leitor diretamente dentro de seus labirintos e deixa para que se virem em compreendê-lo. A tira do *Manual do Minotauro* vai encontrar resistência porque, como toda poesia, “é arte do anticonsumo” (PIGNATARI, 2005, p.10) e como tal vai encontrar na internet o nicho perfeito para existir.

Leitor de Flusser, Arlindo Machado vai elencar cinco abordagens estéticas que as atuais tecnologias tem apresentado aos artistas e que os mesmos já vêm dialogando: multiplicidade; processamento e síntese; metamorfose; interatividade, potencialidade e complexidade. De maneira muito significativa para este artigo, Arlindo elenca a imagem do labirinto como metáfora de hipermídia, e por que não, do pensamento (MACHADO, 2007, p.255). Para Arlindo, existirão duas maneiras de decifrar o labirinto: pelo fio de Ariadne, que o herói Perseu utiliza para marcar seu caminho; ou pelo rito da Dança

dos Gêranos, uma maneira poética de exploração coletiva em que seus visitantes refazem passos rituais e cantam uns para os outros para identificar sua localização dentro do edifício enigmático. Quando Laerte decide tornar-se poeta dos quadrinhos, este deixa de lado a narrativa e suas douradas linhas de sintaxe para explorar o terreno fragmentário da poesia, obrigando seus leitores a ir com ele, como os jovens oferecidos ao mítico morador do labirinto.

## Conclusão

Nossa imagem de quadrinhos como superfícies cortadas por abismos, que também são sarjetas e que também são vísceras, vai encontrar no labirinto um nome, uma designação. Projetivamente, a pesquisa deve ceder lugar a uma extensa mito-análise da imagem do labirinto onde vamos buscar subsídios que fortaleçam sua utilização como metáfora da História em Quadrinhos e, especificamente, do Quadrinho de Laerte Coutinho. Para isso deve ser empreendida uma interpretação das 27 tiras homônimas que são o marco inicial do blog do *Manual do Minotauro* com base nos achados que forem sendo levantados. Este é o objetivo do artigo que esta chegando a sua conclusão com o fim de 2013. Lugar em que há espaço mais do que suficiente para a devida exploração de todas as aberturas de investigação que este artigo apresenta.

## Referências

ANDRAUS, Gazy. **Existe quadrinho no vazio entre dois quadrinhos?**, São Paulo: USP, 2004.

BERNARDO, Gustavo e MENDES (org), Ricardo. **Vilém Flusser no Brasil**. Rio de Janeiro: Relume Dumará. 1999.

BERRIO, Antonio García; FERNÁNDEZ, Teresa Hernández. **Poética: Tradição e Modernidade**. São Paulo: Littera Mundi, 2000.

BRUNEL, Pierre. **Dicionário de mitos literários**. Rio de Janeiro: 1997.

CAGNIN, Antônio. **Os Quadrinhos**. Coleção Ensaios, 10. São Paulo: Ática, 1975.

DALCASTAGNÈ, Regina (org.). **Histórias em Quadrinhos: diante da experiência dos outros**. Vinhedo: Editora Horizonte, 2012.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. 4ª Ed. São Paulo: Editora WMF/Martins Fontes, 2012.

DURAND, Gilbert. **O Imaginário**. 3ª Ed. Rio de Janeiro: Difel, 2004.

DURAND, Gilbert. **A imaginação simbólica**. 10ª Ed. São Paulo: Editora Cultrix, 1995.

ECO, Umberto. **A obra aberta**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1971.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Dumará, 2002.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FRESNAULT-DERUELLE. **Du Linéaire au Tabulaire**, in Communications, 24, 1976, p. 07-23. Trad. Caroline Ferreira, 2013.

GROESTEEN, Thierry. **The system of comics**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2007.

MACHADO, Arlindo. **Pré-Cinemas e pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 1997.

MAFFESOLI, Michel. **A parte do diabo**. Rio de Janeiro: Record, 2004.

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

NEIVA JR., Eduardo. **A imagem**. São Paulo: Ática, 1986.

PIGNATARI, Décio. **O que é comunicação poética**. 8ª ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2005.

RAMOS, Paulo. **Tiras Livres: Um Gênero em Processo de Consolidação**. Trabalho apresentado no GP de Produção Editorial, X Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2010.

REGIS, Maria Helena. **Manual de comunicação poética**. Rio Grande do Sul: Lunardelli e UFSC, 1982.

Blog: <http://manualdominotauro.blogspot.com.br>

# O MESTRE DOS SONHOS CONTRA AS TECELÃS DA INTRIGA: Uma leitura meta narrativa de *Sandman* de Neil Gaiman

Marcelo Bolshaw Gomes

**Resumo:** Pretendem-se aqui ressaltar alguns aspectos narrativos neobarrocos na série de histórias em quadrinhos *Sandman* do escritor inglês contemporâneo Neil Gaiman: a multiplicidade dos universos, a ausência de um antagonista evidente, a morte como personagem e, principalmente, a luta do protagonista com as estruturas narrativas do tempo, personificado na reinvenção contemporânea do mito das três moiras do destino, as tecelãs da intriga, arqui-inimigas do anti-herói pós-moderno.

**Palavras-chave:** Ciências Sociais Aplicadas; Comunicação Midiática; Estudos narrativos; Histórias em quadrinhos.

**Marcelo Bolshaw Gomes** é Doutor em Ciências Sociais, professor do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia (PPGEM) da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN).

## Estética neobarroca

A integração de diferentes formas de ver e a representação da realidade em mosaico de universos, com uma variedade de espaços-tempo descontínuos de diferentes durações e variadas intensidades em um único quadro simultâneo, além de caracterizar o movimento estético do neobarroco também podem ser identificados nos campos da física quântica, da biologia do conhecimento e de sínteses epistemológicas contemporâneas importantes como a teoria da complexidade. Visto como um sistema de interpretação do mundo, a estética neobarroca tem uma perspectiva que vê a realidade como uma sobreposição de universos em camadas (e não o universo como uma síntese das realidades) – o que lhe permite assimilar e integrar, em sua forma de representar, outras formas de ver como uma de suas camadas, absorvendo hermeneuticamente em si todas as críticas e oposições.

O romance gráfico *Sandman, o mestre dos sonhos*, do escritor britânico Neil Gaiman<sup>1</sup> tem vários aspectos narrativos que podem ser vistos como parâmetros estéticos que caracterizam o movimento literário neobarroco: a multiplicidade dos universos, a ausência de um antagonista evidente, a morte como personagem e, principalmente, a luta do protagonista com as estruturas narrativas do tempo.

Como contar uma estória é tão importante quanto a própria estória. Na grande

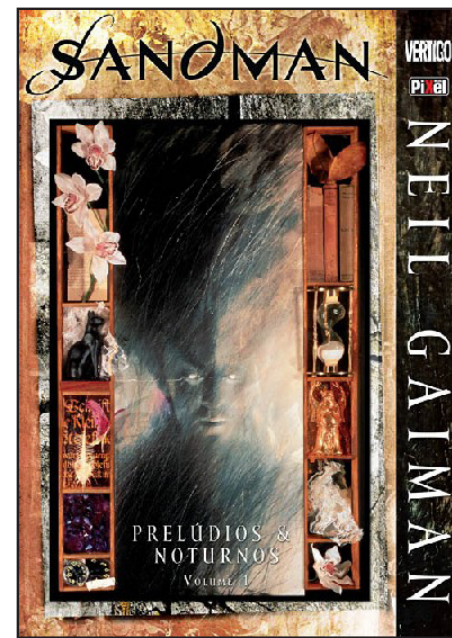
1. Neil Gaiman, para quem não conhece, é um dos mais importantes escritores contemporâneos, com vários livros (*Deuses Americanos, Os filhos de Anansi, Fragile Things*, entre outros), filmes (*Stardust, A lenda de Beowulf*) e principalmente histórias em quadrinhos, ou melhor, *graphic novels: Violent Cases, Orquídea Negra, Os livros da magia, A paixão de Arlequim, A última tentação, 1602, Eternos* e a mega série *Sandman*, sua obra-prima, formada por quase uma centena de estórias, organizadas em dez arcos narrativos, contando a epopeia trágica de Morpheus, o mestre dos sonhos.

maioria das histórias e narrativas sobre os sonhos, o mundo onírico é um universo paralelo à realidade sensorial, uma dimensão que está além da percepção imediata dos sentidos. Ou seja: o sonhar é uma transcendência do real. Mas, nas séries de histórias em quadrinhos Sandman, o sonhar é imanente (e não transcendente) ao real, está dentro e não além de nossa realidade cotidiana. São as histórias (as narrativas herdadas) que formam a História (a nossa narrativa).

A saga de Sandman começa quando o bruxo Roderick Burgess tenta invocar e aprisionar a Morte em ritual mágico para conquistar a imortalidade, e captura seu irmão mais moço, o Sonho, provocando o desencantamento do universo. Reparem que toda a série de histórias começa quando o sonho é capturado e aprisionado dentro do real.

O primeiro arco da saga - *Prelúdios et noturnos* (GAIMAN, 2005) – conta justamente o período de aprisionamento de Morpheus (e de suas consequências sociais), sua fuga em 1988 (ano em que a série de quadrinhos Sandman começa a ser publicada nos EUA); e a busca de três instrumentos mágicos que lhe foram roubados durante o cativeiro: sua algibeira de pó mágico, seu capacete e seu rubi do sonhar. A algibeira de pó mágico estava com John Constantine (protagonista de Hellblazer, outra história de sucesso da DC Comics). O elmo ficou com um demônio. E o rubi acabou nas mãos do Doutor Destino, aqui-inimigo da Liga da Justiça (que reuniu Superman, Batman, a Mulher Maravilha, entre outros super-heróis)<sup>2</sup>.

Várias histórias paralelas são narradas simultaneamente. Muitos planos universos



2. Não confundir com o vilão homônimo dos heróis da Editora Marvel, aqui-inimigo do Homem-Aranha e do Quarteto Fantástico. As histórias em quadrinhos de DC Comics nunca utilizam personagens da Marvel e vice-versa – pois são empresas concorrentes.

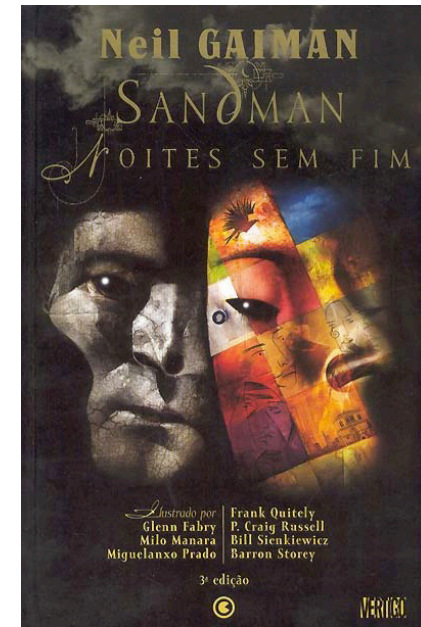


relativos em um único plano de imanência absoluta. Como “um cozinheiro demente fazendo um bolo de casamento”, diz Clive Barker (GAIMAN, 2006a, p.7) “construindo camada por camada e escondendo todo tipo de sabores doces e azedos na mistura”.

E nessa mistura, entram várias doses de humor e de terror; de referências filosóficas, literárias e mitológicas; de citações do cinema, da música pop e do próprio universo das histórias em quadrinhos. São as diferentes referências históricas filogenéticas (reais e ficcionais) que formam a estória ontogenética do Mestre dos Sonhos. Ou seja: diferentes mundos colidem e se interpenetram, mas não há distinção entre uma única realidade e a fantasia. Um (mundo imaginário) é apenas uma alegoria do outro – sem nenhuma hierarquia.

Sandman (Mestre dos Sonhos, Lorde Morpheus, Oneiros entre outras designações) e sua irmã Morte são perpétuos. Os perpétuos não são deuses, mas aspectos da alma humana. Gaiman não faz apenas uma revisão mitológica (uma vez que vários deuses de diferentes panteões visitam suas estórias), mas procede a uma atualização filosófica e teológica de nossos símbolos, colocando-os dentro e abaixo dessas entidades imanentes ao viver humano, ou melhor, a todos os seres vivos – uma vez que o Mestre dos Sonhos se transforma segundo o olhar dos sonhadores que o visitam, aparecendo com um gato negro para os gatos que sonham e como uma raposa para as raposas sonhadoras.<sup>3</sup>

*Noites sem fim* (GAIMAN, 2006a) traz uma estória para cada perpétuo, utilizando diferentes desenhistas e estilos narrativos para cada caracterização: Morte, Desejo, So-

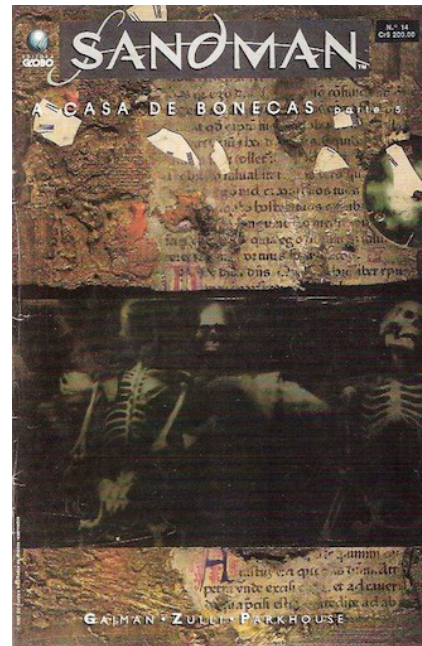


3. Como gato, na estória *O sonho de mil gatos*, no arco da *Terra dos sonhos* (GAIMAN, 2006c) e como raposa em *Sandman – os caçadores de sonho*, uma fábula tradicional japonesa (o monge e a raposa) narrada na forma de conto com ilustrações de Yoshitaka Amano (GAIMAN, 2001)

nho, Desespero, Delírio, Destruição e Destino. Aliás, a perpétua Morte (inspirada em Chrissie Hynde, vocalista gótica da banda *Pretenders*), devido ao seu apele e carisma inegáveis, ganhou suas próprias séries de estórias<sup>4</sup>. A relação entre os perpétuos também é algo fascinante. Por exemplo, em diversos momentos, a Morte anima o Sonho, retirando-o de suas depressões, torna-o mais objetivo e consciente de seus deveres de perpétuo. E o mesmo pode ser dito em relação ao respeito que ambos nutrem por Destino (a quem Morte chama carinhosamente de “Big Brother”): os domínios do Sonho e da Morte são circunscritos pelo Destino – mas não de uma forma fatalista ou predeterminada.

Pode-se mesmo dizer (com base nas estórias de Gaiman) que, não fosse sua irmã Morte, Sonho teria sucumbido aos encantos de Desejo. Aliás, esse é o tema central de *A Casa das bonecas* (GAIMAN, 2005a). Para Destino, Morte e Sonho são os humanos que manipulam os perpétuos (daí a casa das bonecas) e para Desejo e os mais jovens, os humanos (e os outros seres, incluindo os diferentes tipos de deuses) são meras marionetes. Destruição, no entanto, ocupa uma posição intermediária e tem uma terceira atitude: nem se submetendo aos humanos (como Destino, Morte e Sonho), nem os manipulando (como Desejo, Desespero e Delírio). Ele simplesmente abandona o papel de perpétuo e vai viver sua vida da melhor forma possível, entre os humanos.

Além (ou aquém) dos perpétuos, também há toda uma gama de personagens se-



4. *Morte – a festa*, roteirizado e desenhado por Jill Thompson na linguagem dos mangás (Conrad, 2004); *Morte – o preço da vida* (Globo, 1994); e *Morte – o grande momento da vida* (Abril, 1992). Os dois últimos foram relançados pela Vertigo em 2006, em um único livro de luxo dentro da coleção completa de Sandman.

cundários e terciários, que se entrecruzam entre diferentes tempos e dimensões<sup>5</sup>. Habitantes do Sonhar, personagens roubados de outras histórias, pessoas históricas que realmente existiram (como Shakespeare e Marco Polo) – todos misturados na narrativa da história do mestre dos sonhos. Aliás, o próprio Sandman teve, no universo da DC Comics, duas versões anteriores: o Sandman da Era de Ouro (Wesley Dodds) e o Sandman da Era de Prata (Garret Sanford). O detetive Wesley Dodds, identidade secreta do Sandman original, inclusive, reaparece como um dos personagens atormentados por sonhos, durante o período de confinamento de Morpheus na realidade.

O arco *A Terra dos Sonhos* (GAIMAN, 2005b) é uma antologia de histórias do Mestre dos Sonhos que, apesar de autônomas, ganham uma coesa interdependência quando ampliamos o foco da narrativa: a história da musa Calíope (ex-esposa de Morpheus e mãe de seu filho Orpheus) aprisionada por escritor fracassado; um sonho de mil gatos, em que os felinos conclamam seus semelhantes a resgatar o controle do sonhar, usurpado pelos humanos em um tempo imemorial; Sonho de uma noite de verão<sup>6</sup>; e a triste história da morte da garota elemental.

O sexto arco da saga *Fábulas e reflexões* (GAIMAN, 2006c) também é uma coletânea de nove histórias menores, passadas em diferentes lugares e épocas, em que elementos de diferentes referências se encontram, sob os auspícios do mestre dos sonhos: o imperador dos EUA, Augusto César, Marco Polo. Destacam-se as histórias que nos contam mais sobre Orpheus, de seu casamento, do destino trágico ao descer ao Hades,

5. Por exemplo: Lucien, mordomo na mansão dos sonhos de Morpheus, foi criado por Paul Levitz e Joe Orlando em 1975 na revista *Tales of Ghost Castle*. O Corvo chamado Matthew (observador e espião do mestre dos sonhos) foi casado com Abigail na série do Monstro do Pântano. Ele mora com Eva, segunda esposa de Adão, também figurinha recorrente das histórias da DC Comics, *Secrets of Sinister House* e *Secrets of Haunted House*. Caim e Abel, filhos de Eva, são, no mundo das histórias em quadrinhos, ainda mais antigos: participavam das revistas *House of Mystery* (1968) e *House of Secret*, da *National Periodical Publications*, que viria se chamar DC Comics a partir de 1976.

6. Esta história em quadrinhos, baseada na peça homônima de Shakespeare, ganhou um prêmio literário no 13º *World Fantasy Convention* 1991, em Tucson, Arizona: 1º lugar da categoria conto do Howard Philips Lovecraft.

e de sua curiosa aventura de sua cabeça decapitada pelas bacantes no terror da Revolução Francesa promovida por Robespierre.

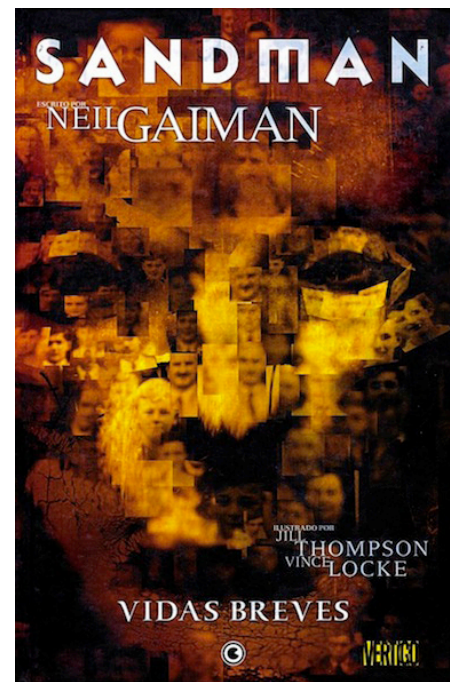
As histórias de Sandman também são fractais, isto é, cada parte da série de histórias contém o conjunto da saga visto de um ponto específico, cada história é cheia de detalhes e sutilezas que adiantam e explicam o que está por acontecer ou o que aconteceu em outra história, dentro de um gigantesco quebra-cabeça temporal.

Ou como diz Frank Mc Connell, em *Entes Queridos*:

As primeiras histórias de Sandman, aproximadamente, por mais brilhantes que fossem, pareciam irregulares: obras de gênio, mas carentes de um centro definido, sem direção definida. Até que, a partir de *Vidas Breves*, a coisa toda passou a ganhar velocidade e forma impressionantes: os desvios e digressões das primeiras histórias começam a se unir num único e atordoante movimento final: não é inadequado fazer comparações com a estrutura de uma sinfonia. (2008, p. 09)

No livro *Vidas breves* (GAIMAN, 2007) resolveu tanto o desaparecimento do perpétuo Destruição quanto a relação de Morpheus com seu filho Orpheus – temas que foram antecipados até então nas histórias anteriores e que fecham vários ciclos e questões deixadas em aberto.

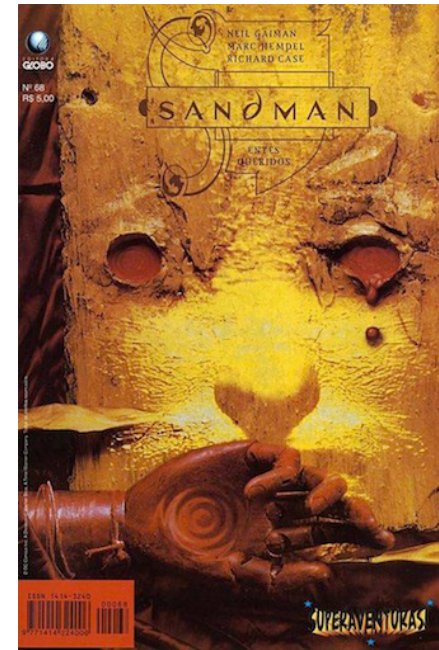
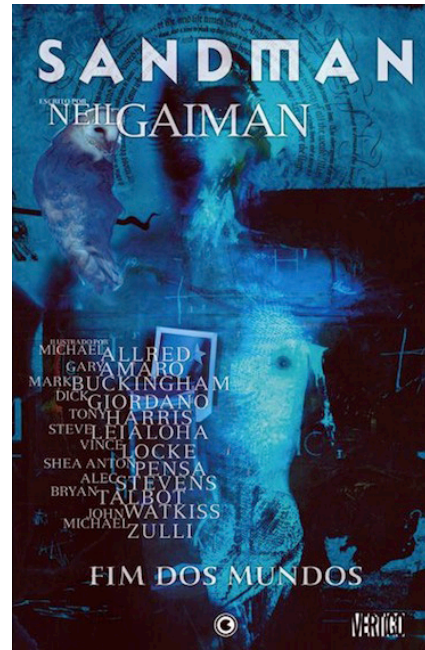
No posfácio *De mortalidade e mudança*, Peter Straub analisa como a recusa de



Destruição em retornar às suas responsabilidades de perpétuo desperta a vontade de mudança em Morpheus e o desejo de libertar seu filho, Orpheu. *Vidas breves* é o despertar da consciência do tempo impermanente (as moiras) no interior do sonhar.

Com os arcos *Fim dos mundos* (2007b) e *Entes queridos* (2008) este movimento de encerramento das narrativas iniciadas nas primeiras histórias se torna ainda mais intenso e convergente. No primeiro arco, Gaiman faz uma homenagem a Geoffrey Chaucer, adotando a mesma estrutura dos *Contos de Canterbury*, em que, presos em uma estalagem misteriosa, viajantes de eras e locais, contam histórias entre si enquanto esperam o fim da tempestade. A tempestade, no entanto, é uma tormenta de realidades, um vórtice do sonhar, em que as narrativas de diferentes tempos e locais se encontram. Já no arco *Entes queridos* a tônica é a relação do sonho com o tempo e com a própria morte/transformação.

Mas, nós não pretendemos aqui estragar o prazer dos que ainda não leram a(s) história(s) de Sandman, resumindo ou descrevendo sucintamente suas múltiplas e complexas narrativas. Por outro lado, no entanto, não conseguiremos lograr nosso objetivo – que é o de ressaltar a multiplicidade dos universos, a ausência de um antagonista



Capas de *Sandman* para os arcos *Fim dos mundos* e *Entes queridos*

evidente, a morte como personagem e, principalmente, a luta do protagonista com as estruturas narrativas do tempo – sem contar alguns trechos dessas estórias. Assim, contaremos apenas alguns pontos, que são do nosso presente interesse, deixando ao leitor (que ainda não conhece toda saga do mestre dos sonhos) o justo direito de conhecer diretamente o trabalho de Gaiman.

Um desses pontos é sobre o papel que o Inferno, enquanto um dos espaços imaginários em que a estória de Lorde Morpheus se realiza, desempenha em relação à humanidade e a sua soberania frente ao sonhar.

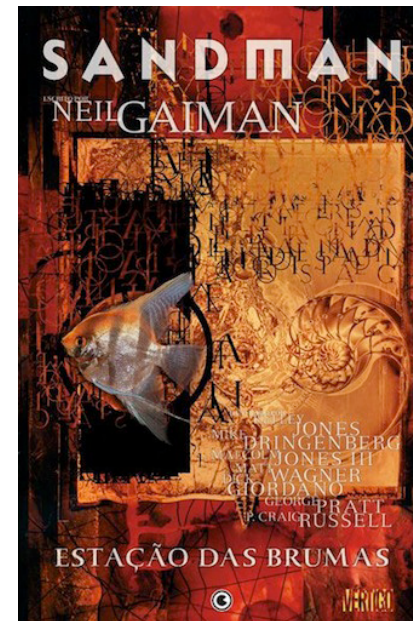
No início da saga (GAIMAN, 2005), Sandman vai até o inferno para resgatar seu Elmo, que havia sido roubado pelos ocultistas que o tinham aprisionado e dado em troca de proteção a um demônio. No inferno, Chorozone desafia o Mestre dos Sonhos para um duelo pelo Elmo. A luta se dá na forma mais antiga do mundo, em que cada um imagina um ser superior ao seu oponente. Após uma escalada de animais que se derrotam, Chorozone “é” uma supernova explodindo; Sandman, o universo que tudo abarca; o demônio, a escuridão, anti-vida de todos os universos; e Lorde Morpheus, a esperança. O demônio não consegue imaginar algo que vença a esperança e o sonho ganha o duelo. Lúcifer, no entanto, não gostou de ver seu demônio derrotado e ameaça Sandman com suas legiões. Morpheus diz que o inferno só existe porque seus prisioneiros sonham com o céu. E mesmo que ele não tenha criado nem o céu nem o inferno, ambos existiam graças ao seu domínio sobre o sonhar. E parte (para procurar outros

de seus instrumentos mágicos em outra dimensão). E Lúcifer, humilhado diante de seus demônios, promete destruir Morpheu.

No arco *Estação das brumas* (GAIMAN, 2006), Sandman volta ao Inferno para pedir perdão e resgatar Nada, seu amor condenado ao sofrimento eterno (não vamos entrar nos detalhes). Mas, o Inferno está vazio. Ou quase: encontra Lúcifer colocando os últimos demônios para fora e fechando todas as portas. Lúcifer, então, pede a Morpheus que corte suas asas e que fique com a chave do inferno (trata-se de uma vingança: uma vez que o Inferno não tem soberania frente ao sonhar, ele não quer mais a responsabilidade de administrá-lo).

Com o inferno fechado, os demônios passam a vagar pelas outras dimensões e os mortos voltam para a Terra, causando um grande transtorno. Também no coração do sonhar, o palácio do Mestre dos Sonhos, chegam delegações de diferentes mundos e dimensões e reivindicam a posse do Inferno<sup>7</sup>.

Após vários acontecimentos que vamos omitir, Lorde Morpheus entrega a chave do Inferno aos arcanjos Remiel e Duma. O Inferno é o reflexo do Céu, sua sombra: “Deve haver um inferno porque sem inferno, o céu não faz sentido” (p. 176); recompensa e castigo; esperança e desespero. O “Modelador das Formas” (assim os arcanjos chamam ao Mestre dos Sonhos, reconhecendo seu papel na Criação) não criou nem o Inferno nem a cidade prateada, por isso deve entregá-la aos seus verdadeiros responsáveis. O Inferno sob nova administração de Duma e Remiel passa por profundas mudanças.



7. Cluracan e Nuala, da corte de Faerie; Odin, Thor e Loki de Asgard; a princesa Jemmy do reino do Caos; Kilderkin do reino da Ordem; Anúbis e Bast do panteão egípcio; Suzano-o-no-mikoto do panteão arcaico nippon; os demônios Azazel, Merkin (a mulher aranha) e Chorozon; e os arcanjos enviados pelo Criador: Remiel e Duma.

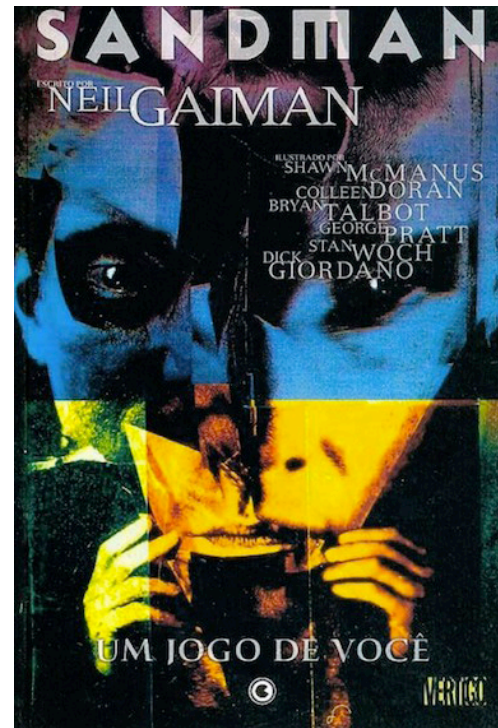
Acabaram os tormentos sem sentido, as dores sem propósito. O sofrimento não é para punir, mas para redimir. Substitui-se a danação pela correção.

E como afirma o fantasma do pequeno Charles Rowland, em uma estória transcorrida na “realidade” durante o período em que o Inferno permaneceu fechado e os mortos vagavam pela Terra: “Acho que o inferno é algo que levamos conosco, não um lugar para onde se vai” (2006, p. 139).

Além de por múltiplos universos em uma única narrativa e frisar a mudança no regime de sofrimento, há outros elementos narrativos importantes: a conversão dos antagonistas em ajudantes, o modo como a morte é representada e a prevalência do acaso no curso dos acontecimentos: o Devir. Isto é particularmente visível no livro *Um jogo de você* (GAIMAN, 2006b).

Nessa série, Deus é chamado de “Murphy” (da lei de Murphy: “se algo pode dar errado, vai dar errado”). Usam-se várias expressões, tais como: “Graças a Murphy” ou “Pelo amor de Murphy”. Tal tratamento não invalida o fato de na série anterior Deus ter sido tratado por “Criador” – um ser distante que se comunicava apenas com os arcanjos da cidade prateada. Nem muito menos com a existência de Destino, o irmão mais velho de Sonho. Significa apenas, acredito, que os personagens estão entregues à própria sorte, ao Devir.

*Um jogo de você* é também um jogo de identidade construída pelo outro. Essa é uma ideia-chave que perpassa todo o trabalho de uma forma sutil e obsessiva, com todos os



*Um jogo de você*, livro da série *Sandman*



personagens. O tema central da estória é o Cuco dos Sonhos. O cuco é um pássaro que coloca seus ovos em ninhos de outras espécies, fazendo com que seus filhotes se alimentem dos filhotes de seus hospedeiros. Na estória, há um (ovo de) cuco no sonho de Barbie e agora ele cresceu, se tornou sua sócia, e quer invadir outros sonhos para colocar seus ovos. Boa parte da estória trata da luta entre Barbie e o Cuco, ou entre o eu e o outro.

Mas, Lorde Morpheus não considera o Cuco um vilão, apenas um ser que agiu segundo sua natureza. Já com Thessaly, a bruxa que tentava ajudar Barbie contra a criatura, o Mestre dos Sonhos fica bastante chateado, pois ela, ao invocar a lua para penetrar no sonho da menina, coloca em risco todo ordenamento entre a realidade e o sonhar. A reviravolta na narrativa revela não apenas a grande amoralidade ética de Morpheus, mas, sobretudo, o acaso e suas múltiplas possibilidades de interpretação. Ou como diz Barbie sobre a morte trágica do travesti Wanda: “Não há nenhuma moral nisso, exceto que, talvez, devemos sempre nos despedir sempre que tivermos chance” (GAIMAN, 2006b, p.186).

Talvez a inversão dos papéis de protagonista e antagonista, transformando vilões do passado em heróis do presente, seja uma característica das narrativas mais recentes, (ou pelo menos dos grandes roteiristas das *graphic novels* como Alan Moore e Frank Miller) que desejam representar um mundo mais complexo feito por pessoas reais, que não são inteiramente “boas”, nem “más”. No universo das antigas narrativas, existiam heróis e vilões. Agora, as narrativas pós-modernas desejam mostrar que os

conflitos são, na sua maioria, mal entendidos, ruídos, jogos projetivos entre o eu e o outro, dualidades neobarrocas do mesmo mosaico. Desejo e Lúcifer, por exemplo, são adversários de Sonho, mas agem como protagonistas de suas histórias e não inimigos a serem destruídos ou vencidos. Em Sandman não há inimigos e a Morte é uma companhia agradável que nos incita à transformação.

No entanto, Thessaly, ou melhor, *as três bruxas*<sup>8</sup> (uma jovem, outra de meia-idade e uma idosa) passam a desempenhar o papel de antagonistas do Mestre dos Sonhos. As três bruxas surgem várias vezes nas histórias de Sandman na forma de oráculo para diferentes personagens e, no penúltimo arco, *Entes queridos* (2008) se colocam acima dos perpétuos e representam o despertar da consciência do tempo no sonhar. A partir deste ponto da narrativa, elas surgem como as verdadeiras antagonistas de Morpheus. Neste arco, várias das histórias iniciadas paralelamente convergem e se resolvem na grande narrativa da saga. Vários dos sub-vilões ressurgem como instrumentos das Moiras. As três Moiras representam a existência inflexível do tempo acima e além da morte e do destino – quase fora da narrativa. Na narrativa, Destino e Morte são perpétuos, irmãos do Sonho, protagonista da história. E os perpétuos não são deuses, mas aspectos da alma humana.

As origens do mito, no entanto, diferem um pouco destas versões atuais. Em *Macbeth*, Shakespeare faz uma sobreposição entre dois fragmentos simbólicos distintos da mitologia grega, associando simultaneamente as três bruxas profetisas da sua história

8. As três bruxas apareceram nos quadrinhos da DC comics nos anos 70 na revista de terror *The Witching Hour* e foram reciclados por Gaiman.

às Moiras e à deusa Hécate. E Gaiman comprara essa sobreposição dos dois mitos sem saber de sua diferença. As moiras são, na mitologia grega, as três irmãs que determinam o destino tanto dos deuses quanto dos seres humanos: *Cloto* (que significa “fiar”) que segura o fuso e tece o fio da vida; *Láquesis* (ou “sortear”) que puxa e enrola o fio tecido; *Átropos* (“afastar”) que corta o fio da vida.

O tear é a Roda da Fortuna: as voltas da roda posicionam os fios ora no topo, ora no fundo, explicando assim os períodos de azar ou sorte de todos. Elas não podem ser manipuladas e nada se pode fazer para detê-las ou ganhar-lhes o favor. Já a deusa Hécate é uma divindade tríplice lunar (representa a lua nova, a minguante e a crescente), filha dos titãs Perses e Astéria, irmã dos gêmeos Ártemis (a lua cheia) e Apolo (o sol). Acreditava-se que, nas noites de lua nova, ela aparecia com sua horrível matilha de cachorros fantasmas diante dos viajantes nas encruzilhadas. Deusa da magia e da noite, Hécate era representada com um corpo e três cabeças, usando uma tiara com o crescente lunar, com tochas nas mãos e serpentes enroladas em seu pescoço. Hécate reinava sobre três domínios: lunar, infernal e marinho.

Os dois mitos, o das Moiras e da tríplice Hécate, chegaram aos nossos dias associados. E esse novo mito composto emerge como o antagonista estrutural do herói narrativo, o protagonista que luta contra as estruturas narrativas do tempo. E, através, dessas estruturas vislumbramos o sagrado na narrativa. A narrativa pós-moderna procura um narrador participante da própria narrativa. E as moiras são as únicas que

podem, acima dos deuses e de outras entidades, estar dentro e fora da narrativa, confrontando um protagonista que transforma seus inimigos em aliados e tem a morte como companheira.

Em outro texto (GOMES, 2012), comparou-se esse mito grego das moiras, as tecelãs do destino homens e dos deuses, ao conjunto das três funções cognitivas midiáticas – a memória do passado, a percepção do presente e a simulação do futuro. Nessa analogia, o mito das moiras emerge como o antagonista estrutural do herói narrativo, o protagonista que luta contra as estruturas narrativas do tempo. A tripla estrutura narrativa das três mídias (primária, secundária e terciária), que forma a máquina social de fabricação do tempo, é o principal antagonista do anti-herói pós-moderno (protagonista/narrador) em sua narrativa tragicômica.

As moiras também representam as diferentes dimensões de “efeito de sentido” que as narrativas têm sobre seus leitores. As narrativas têm uma dimensão emocional (causam alegria, medo, raiva, amor) que funciona a partir da noção de pertencimento territorial, da ampliação e/ou reafirmação da identidade étnica. Essa dimensão corresponde à bruxa do presente. Também têm uma dimensão psicológica em que nossa mente associa e compara as histórias simbólicas à nossa história biográfica, representando a bruxa do passado. E as narrativas possuem ainda uma dimensão universal e sagrada em que nosso espírito sonha seus destinos – é a bruxa do futuro. Além das emoções e das tradições, essa é a dimensão universal e sagrada das narrativas que, através da

imaginação individual, nos faz sonhar e reavaliar a vida.

Para Bystrina, a arte é “uma mensagem que comunica a si mesma, que tem por referência principal sua própria estrutura” (1995, 24). O próprio Gaiman, quando convidado a sintetizar a estória de Sandman em vinte e cinco palavras, resumiu essa intenção: “O Mestre dos Sonhos aprende que uma pessoa deve mudar ou morrer; e toma sua decisão” (GAIMAN, 2006a, P. 08).

Possivelmente, o confinamento na realidade teve um efeito profundo sobre Morpheus – “o tempo passa mais rápido para minha espécie do que para humanidade e, na prisão, ele se arrastou como uma lesma” (2005, p. 36) – fez com que ele se conhecesse melhor e mudasse sua atitude com várias pessoas queridas: sua ex-esposa Calíope, seu filho Orpheus, sua ex-namorada Nada; fez com que ele compreendesse melhor suas irmãs Morte e Desejo, modificando o padrão cíclico dos “vórtices do sonhar” – mulheres especiais que, de tempos em tempos, ameaçam a ordem do sonhar, gerando um sonho coletivo, derrubando as barreiras individuais da mente de vários sonhadores.

Mas não é só isso! Desejo desperta o desejo de liberdade do Sonho; Delírio desorganiza sua imaginação; Destruição o desafia à mudança; e Morte, como não pode deixar de ser, humaniza seu mito, mostrando que até mesmo os perpétuos são passageiros do tempo e que todos estão sujeitos à transformação.

Celebremos, pois, cada novo final como um *Despertar* (2008b)!

## Referências

BYSTRINA, I. **Tópicos de Semiótica da Cultura**. São Paulo: PUC/SP, 1995.

GOMES, Marcelo Bolshaw. Comunicação e Hermenêutica – apontamentos para uma teoria narrativa da mídia. **Revista Comunicação Midiática**, v.7, n.2, p.26-46, maio/ago. 2012.

## Referências gráficas

GAIMAN, Neil. **Sandman – os caçadores de sonho**, uma fábula tradicional japonesa (o monge e a raposa) narrada na forma de conto com ilustrações de Yoshitaka Amano. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2001.

GAIMAN, Neil. **Sandman: Prelúdios et Noturnos**. Ilustrada por San Kieth, Mike Dringenberg e Malcolm Jones III (originalmente publicado na forma de revista Sandman 1-8; DC Comics, 1991). Tradução Ana Ban. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.

GAIMAN, Neil. **Sandman: A Casa das bonecas**. Ilustrada por Mike Dringenberg, Malcolm Jones III, Chris Bachalo e Steve Parkhouse. (revistas 9-16) Tradução Sérgio Codespoti. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005a.

GAIMAN, Neil. **Sandman: A Terra dos sonhos.** Ilustrada por Kelley Jones, Charles Vess, Collen Doran e Malcolm Jones III. (revistas 17-20). Tradução de Daniel Pellizzari. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005b.

GAIMAN, Neil. **Sandman: Estação das brumas.** Introdução de Harlam Ellison; Ilustrada por Kelly Jones, Mike Dringenberg, Malcolm Jones III, Matt Wagner, Dick Giordano, George Pratt e P. Craig Russel. (revistas 21-28). Tradução de Daniel Pellizzari. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

GAIMAN, Neil. **Sandman: Noites sem fim.** Ilustrado por Glenn Fabry, Milo Manara, Miguelanxo Prado, Frank Quitely, P. Craig Russel, Bill Sienkewicz e Barron Storey. Tradução Sérgio Codespoti. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006a.

GAIMAN, Neil. **Sandman: Um jogo de você.** Ilustrado por Shaw McManus, Collen Doran, Bryan Talbot, George Pratt, Stan Woch e Dick Giordano. (revistas avulsas 32-37). Tradução de Daniel Pellizzari. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006b.

GAIMAN, Neil. **Sandman: Fábulas e reflexões.** Ilustrado por Bryan Talbot, Stan Woch, P. Craig Russel, Shaw McManus, John Watkiss, Jill Thompson, Duncan Eagleson, Kent Williams, Mark Buckingham, Vince Locke e Dick Giordano. Tradução de Daniel Pellizzari. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006c.

GAIMAN, Neil. **Morte.** Ilustrado por Chris Bachalo, Mark Buckingham, Mark Pennington, Dave McKean, Rick Berry, Bill Sienkewicz, Moebius e Greg Spalenka. Ori-

ginalmente publicado em duas revistas: Morte – o preço da vida (Ed. Globo, 1994); e Morte – o grande momento da vida (Ed. Abril, 1992). Tradução Ana Ban. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006d.

GAIMAN, Neil. **Sandman: Vidas breves**. Ilustrado por Jill Thompson e Vince Locke. Tradução de Daniel Pellizzari. (revistas 41-49). São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2007a.

GAIMAN, Neil. **Sandman: Fim dos mundos**. Ilustrado por Michael Allred, Gary Amaro, Mark Buckingham, Dick Jordano, /tony Harris, Steve Leialoha, Vince Locke, Shea Anton Pensa, Alec Stevens, Bryan Talbot, John Watkiss e Michael Zulli. (revistas 51-56) Tradução de Daniel Pellizzari. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2007b.

GAIMAN, Neil. **Sandman: Entes queridos**. Ilustrado por Marc Hempel, Richard Case D’Israel, Teddy Kristiansen, Glyn Dylon, Charles Vess, Dean Ormston e Kevin Nowlan. (revistas 57-69) Tradução: Daniel Pelizarro. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2008a.

GAIMAN, Neil. **Sandman: Despertar**. Ilustrado por Michel Zulli, Jon j. Muth e Charles Vess. (revistas 70-75) Tradução: Daniel Pelizarro. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2008b.



# CARICATURA: GÊNERO DO DISCURSO OU RECURSO ESTILÍSTICO?

Alex Caldas Simões

**Resumo:** A caricatura é um gênero discursivo ou apenas um recurso estilístico de apresentação dos gêneros dos quadrinhos? Há alguma relação entre os gêneros dos quadrinhos e a caricatura? Pautados no aporte teórico-metodológico dos estudos de gênero vinculados à Linguística Sistêmico-Funcional (LSF) e aos quadrinhos, concluímos que a caricatura é um gênero discursivo e não um recurso estilístico, uma vez que esta se constitui por meio de uma linguagem verbal (palavra) e visual (imagem) utilizada em uma interação social específica, com uma organização própria e um propósito social definido. Ainda podemos dizer que a caricatura, enquanto gênero discursivo, é constituída pela semiótica dos quadrinhos. Esse fato, portanto, associa a caricatura aos quadrinhos.

**Palavras-chave:** Quadrinhos; gênero discursivo; caricatura.

## Caricature: speech genre or stylistic feature?

**Abstract:** The caricature is a genre or just a stylistic feature presentation of the comic book genre? Is there any relationship between genres of comics and cartoon? Guided the theoretical and methodological studies of genre related to Systemic Functional

**Alex Caldas Simões** é Mestre em Letras pela Universidade Federal de Viçosa (UFV/CAPES/REUNI).

Linguistics – LSF – and the comics, we conclude that the caricature is a genre rather than a stylistic feature, since it was constituted by a verbal language (word) and visual (picture) used in a specific social interaction with their own organization and a social purpose defined. We can still say that the caricature genre as it is constituted by the semiotics of comics. This, therefore, associated with the comic to caricature.

**Keywords:** Comics; speech genre; caricature.

## I. Introdução

Os atuais Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN, 1998) juntamente com os Conteúdos Básicos Comuns de Minas Gerais (CBC-MG, 2005) – propõem que o ensino de língua materna, tenha como base o estudo da linguagem e seja intermediado pela exposição dos chamados gêneros discursivos, que podem ser entendidos aqui como o que “[...] os usuários fazem ao utilizar a linguagem em interações sociais específicas e como organizam suas mensagens de modo a atingir seu propósito social” (VIAN JR., 2006, p. 392).

Tal demanda pedagógica tem instigado pesquisadores das mais diversas vertentes teóricas vinculadas ao estudo do texto e do discurso a configurarem gêneros discursivos a fim de levá-los à sala de aula. Atualmente, parece haver uma ênfase na utilização dos gêneros dos quadrinhos – gêneros que se utilizam da linguagem dos quadrinhos,

tais como tiras, charges e cartuns (Cf. RAMOS, 2009) – em sala de aula.

Segundo Ramos (2007, 2009), os gêneros dos quadrinhos têm circulado com assiduidade e relevância em provas de vestibular, nas indicações dos PCN, sem falar no Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM). Essas indicações, portanto, têm aproximado cada vez mais os quadrinhos do ensino, da sala de aula e da realidade pedagógica do professor.

Apesar desta constatação, o estudo científico dos quadrinhos ainda é pequeno, consequência, segundo Ramos (2009), de um histórico preconceituoso sobre o tema, inclusive dentro da universidade.

Motivados por essa demanda educativa e de pesquisa, pretendemos em nossa exposição problematizar uma questão pouco explorada na área de estudos dos quadrinhos: a caricatura é um gênero discursivo ou apenas um recurso estilístico de apresentação dos gêneros dos quadrinhos? Há alguma relação entre os gêneros dos quadrinhos e a caricatura? Como ela pode ser delineada?

Pautados no aporte teórico-metodológico dos estudos de gênero vinculados à Linguística Sistêmico-Funcional (LSF) (Cf. HALLIDAY; HASAN, 1989; HASAN, 2005) e aos quadrinhos (Cf. RAMOS, 2009; SIMÕES, 2010), procuraremos refletir sobre essas questões de forma a indicar uma maneira precisa de se encaminhar a questão. Para tanto, dividiremos a nossa discussão em três seções, a saber: (a) os gêneros do discurso na perspectiva sistêmico-funcional, onde discutiremos as proposições teóricas de Ha-

san (1989, 2005) a fim de identificar como se caracteriza um gênero do discurso; (b) caricatura: gênero ou recurso estilístico, onde aproximaremos as proposições teórico-metodológicas de gênero das considerações teóricas sobre a caricatura como recurso estilístico (Cf. RAMOS, 2007, 2009); e, por fim, (c) conclusão, onde apresentaremos nossas considerações finais sobre o assunto de forma a encaminhar nossas questões de pesquisa.

## 2. Os gêneros do discurso na perspectiva sistêmico-funcional

A perspectiva sistemicista de análise do gêneros – conforme classificação de Vian Jr. (1997) – foi cunhada, primeiramente, por Hasan, a partir das postulações propostas e desenvolvidas por Halliday. Hasan procura em suas pesquisas demonstrar que o contexto é um elemento importante na análise/compreensão de qualquer texto. Para Hasan (1989)<sup>1</sup> por meio das singularidades do contexto podemos prever os elementos da estrutura de um texto. Podemos prever que elementos *devem* ocorrer (*estágios obrigatórios*), que elementos *podem* ocorrer (*estágios opcionais*) e que elementos *podem ocorrer com certa frequência* (*estágios eletivos*).

A fim de instrumentalizar essa postulação, a autora (1989) propõe o conceito de Configuração Contextual (ou CC), que pode ser entendido aqui como “um conjunto específico de valores que são realizados pelo registro – ou contexto de situação, com-

1. As traduções presentes em Hasan (1989) foram realizadas por nós.

posto por campo, relação e modo.”<sup>2</sup> Por meio da expressão verbal de uma configuração contextual (CC) configuramos a Estrutura potencial de um gênero (EPG). A EPG, portanto, corresponde a um instrumento discursivo bastante produtivo, pois, por meio dela, pode-se expressar todas as possibilidades estruturais de um texto em uma dada situação, ou seja, seus estágios obrigatórios, opcionais e recursivos.

Com intuito de ilustrar a sua exposição, Hasan (1989), ao se referir à Estrutura Potencial de Gênero (EPG), apresenta alguns sinais gráficos que auxiliam os pesquisadores na exposição de uma EPG. A partir de Hasan (1989) e Eggins (1994), apresentamos abaixo alguns sinais gráficos utilizados pela Sistêmico-Funcional para expressar a Estrutura Potencial de um Gênero:

^ = Sequência;

\* = Estágio Obrigatório, porém não ocorre sempre na mesma ordem;

( ) = Estágios Opcionais;

↙ = Estágios Recursivos;

↙{ } = Estágios Recursivos, na ordem fixa estabelecida entre chaves.

Vale ressaltar ainda que Hasan (1989, 2005) não define a noção de gênero em sua pesquisa, mas evidência que o mesmo pode ser instrumentalizado a partir da noção de registro. Dessa forma, do registro (campo, relação e modo) emergem valores específi-

2. Registro, ou contexto de situação, pode ser entendido como “a variação de acordo com o uso” (VIAN JR, 2006, p. 392), que se organiza por meio de três níveis: (a) o campo, que se refere à ação social que está sendo realizada; (b) a relação, que indica quem participa da ação social, seus papéis e hierarquias; e (c) modo, que se refere ao papel da linguagem na organização textual, se constitutivo ou auxiliar.

cos (Configuração Contextual – CC) que se expressam verbalmente por meio de estágios, em especial os obrigatórios, que definem um gênero discursivo.

Tomando as palavras de Hasan, podemos dizer que: (i) “[u]m gênero é conhecido pelos significados associados a ele” (HASAN, 1989, p. 108); (ii) “[o]s gêneros tem uma relação lógica com a CC, sendo sua expressão verbal. Se a CC é uma classe de tipos de situação, então gênero é linguagem fazendo o trabalho apropriado para aquela classe de acontecimentos sociais” (HASAN, 1989, p. 108); (iii) “[g]êneros podem variar sutilmente da mesma maneira que o contexto. Mas para o mesmo dado texto pertencer a um mesmo gênero específico, sua estrutura deve ter alguma possibilidade de realização na dada EPG” (HASAN, 1989, p. 108); (iv) “[...] os textos pertencentes ao mesmo gênero podem variar em sua estrutura, o que eles não podem variar sem consequências para a sua atribuição genérica são os elementos obrigatórios e sua disposição na EPG” (HASAN, 1989, p. 108).

De forma gráfica podemos resumir a discussão acima por meio da seguinte imagem (Figura 1):

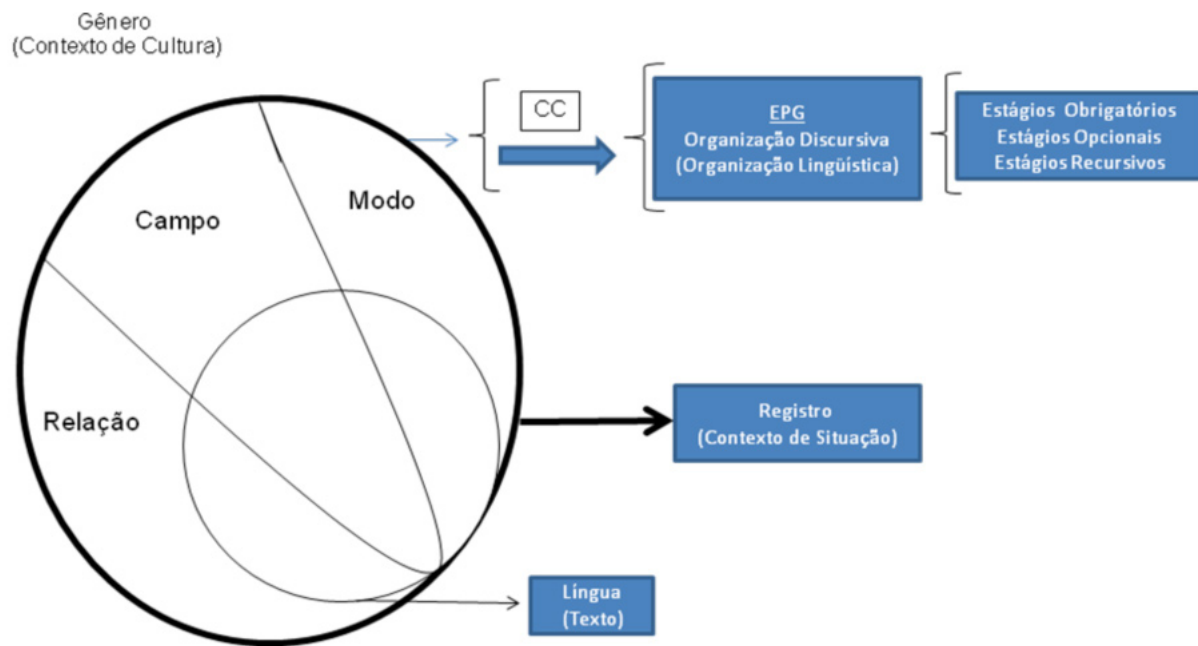


Figura 1 – As postulações de gênero de Hasan  
 Fonte: SIMÕES, 2010, p. 17

A partir da figura 1, observamos que o registro se realiza na língua (texto); da mesma forma que a língua (texto) é instanciada pelo registro e o registro é instanciado pelo gênero. De uma configuração particular de campo, relação e modo surge uma Con-

figuração Contextual (CC), que ao se expressar verbalmente organiza uma Estrutura Potencial de Gênero (EPG), que por sua vez é constituída por estágios obrigatórios, opcionais e recursivos.

A partir da discussão levantada nessa seção – *os gêneros do discurso na perspectiva sistêmico-funcional* – pudemos observar algumas características dos gêneros discursivos. Diante desse panorama, nos questionaremos, na seção seguinte, se a caricatura pode ser identificada como um gênero do discurso.

### 3. Caricatura: gênero ou recurso estilístico?

A partir das pesquisas de Ramos (2007), podemos perceber que a caricatura é um termo polivalente. Ela pode ser desde um rótulo para se referir a gêneros como charge, cartum, tira cômica ou desenho de humor (Cf. FONSECA, 1999, *apud* RAMOS, 2007) a um desenho humorístico que prioriza a distorção anatômica (Cf. RIANI-COSTA, 2001, *apud* RAMOS, 2007). Ainda podemos identificar um comportamento social diante da caricatura: ela é normalmente definida como uma “deformação gráfica reconhecida de personalidades”, como propõe o salão de Internacional do Humor de Piracicaba (Cf. RAMOS, 2007).

Para Ramos (2007) a caricatura é apenas um recurso estilístico presente na linguagem dos quadrinhos. Vale dizer ainda que a caricatura, por se pautar na descrição, não



é considerada um dos gêneros dos quadrinhos (Cf. RAMOS, 2007, 2009).

Com essas observações, podemos ver a caricatura em muitos gêneros discursivos. A charge, por exemplo, utilizaria a caricatura como um recurso de estilo para caracterizar e identificar personagens reais (Cf. ROMUALDO, 2000; SANTOS, 2002, *apud* RAMOS, 2007). Dessa forma, por exemplo, só entenderíamos o humor de uma charge (como a Figura 2) ao identificar quem ela está representando.



Sandy Lea



Valesca Popozuda

Figura 2 - Charge  
Fonte: JORGEBIN, 2011, *on line*

O efeito de humor presente na figura 2, acima, só pode ser percebido ao identificarmos as caricaturas de Sandy (garota devassa 2011), Paris Hilton (garota devassa 2010) e Valesca Popozuda; caso contrário, o efeito de humor sugerido não atingiria o seu objetivo.

Entretanto, podemos observar que a caricatura não surge em qualquer gênero do discurso e, quando surge, apresenta-se sempre de uma mesma forma: representando

uma personalidade pública de maneira exagerada. Isso nos sugere que a caricatura cumpra uma função social específica e, dessa forma, possua uma organização textual e discursiva recorrente, ao apresentar elementos que *sempre ocorrem*. Como propõe Hasan (1989), um gênero: é reconhecido pelos significados associados a ele; é uma linguagem realizando um trabalho específico dentro de um acontecimento social; e têm uma relação lógica com a configuração contextual (CC) em que emerge. Isso nos leva a acreditar que a caricatura, ao invés de um recurso estilístico, é um gênero discursivo que muitas vezes pode surgir, como na figura 2, misturado a outros gêneros – no caso da figura 2 o gênero caricatura se apresenta misturado com o gênero charge, uma vez que a charge recupera um dos estágios de configuração da caricatura.

A fim de comprovar a nossa hipótese de pesquisa, apresentaremos abaixo a configuração do gênero caricatura realizado por Simões (2010) através de um *corpus textual* composto por 20 caricaturas de Mário Mendez presentes no livro *Caricaturas e caricaturados*. Para Simões (2010) o gênero caricatura é configurado pela seguinte Estrutura Potencial:

$$P_* \wedge (C) \wedge (CdaN) \wedge (F-C) \wedge (Rq) \wedge (Cen) \wedge (DD) \wedge \mathbf{Aau}^*$$

Figura 3 – Estrutura Potencial do Gênero (EPG) caricatura  
 Fonte: SIMÕES, 2010, p. 101

Onde (Figura 4):

EPG da Caricatura: Estágios Obrigatórios	EPG da Caricatura: Estágios Opcionais
<b>Nomeação do Caricaturado (NC)</b> <b>Assinatura Autoral (Aau)</b> <b>Personalidade (P_)</b> Estilo (Et) Enquadramento (Enq) Plano de Visão (Plv) Tempo (Tem)	<b>Cartunização da Nomeação (CdaN)</b> <b>Frase-comentário (F-C)</b> <b>Dedicatória (DD)</b> Data (Dt) Local (Lc) Dedicatória (Dd) <b>Requadro (Rq)</b> <b>Cenário (Cen)</b> <b>Cor (C)</b>
	EPG da Caricatura: Estágios Recursivos

Figura 4 – Siglas da Estrutura Potencial do Gênero Caricatura  
Fonte: SIMÕES, 2010, p. 101

A Estrutura potencial do gênero caricatura, no *corpus* de pesquisa de Simões (2010), apresenta-se no seguinte contexto de situação: (a) seu *campo*, corresponde ao de uma “[d]escrição imagética subjetiva de uma personalidade [pública], com vistas a uma re-tratação espaço-temporal – física e psicológica – real e não ridicularizada” (SIMÕES, 2010, p. 100); (b) sua *relação*, realiza-se entre um caricaturista (produtor da descrição

imagética subjetiva) e um leitor (interessado em descrição por meio de imagens); e (c) seu *modo*, apresenta-se como uma linguagem escrita construída a partir da associação de imagens e textos.

Podemos ilustrar a configuração desse gênero, conforme Simões (2010), ao apresentar seus estágios obrigatórios (Figura 5, página seguinte), a saber:

(a) *Nomeação do Caricaturado*, que objetiva possibilitar a identificação imediata da personalidade pública retratada, sendo escrita na parte superior da caricatura, seja do lado direito ou do lado esquerdo; (b) *Assinatura Autoral*, que objetiva demarcar a autoria da caricatura; e (c) *Personalidade pública*, que objetiva servir de objeto de descrição imagética. Na maioria das vezes apenas uma personalidade pública é retratada por vez, em tom opinativo ou cômico. A construção da personalidade pública se dá por meio da escolha de um estilo de desenho (realista, estilizada, caricata ou hiper-realista (Cf. RAMOS, 2009)), um plano (americano, médio ou primeiro plano (Cf. RAMOS, 2009)), e um ângulo de visão médio, em apenas uma vinheta, marcada com ou sem requadro.

Segundo Simões (2010), a depender das variáveis de *relação* e *modo* de registro, a caricatura ainda pode apresentar *estágios opcionais*, tais como: cartunização da nomeação, frase-comentário, dedicatória, requadro, cenário e cor. Ressaltamos ainda, conforme Simões (2010), que a caricatura não apresenta estágios recursivos, pois seu campo (que visa descrever) não permite.

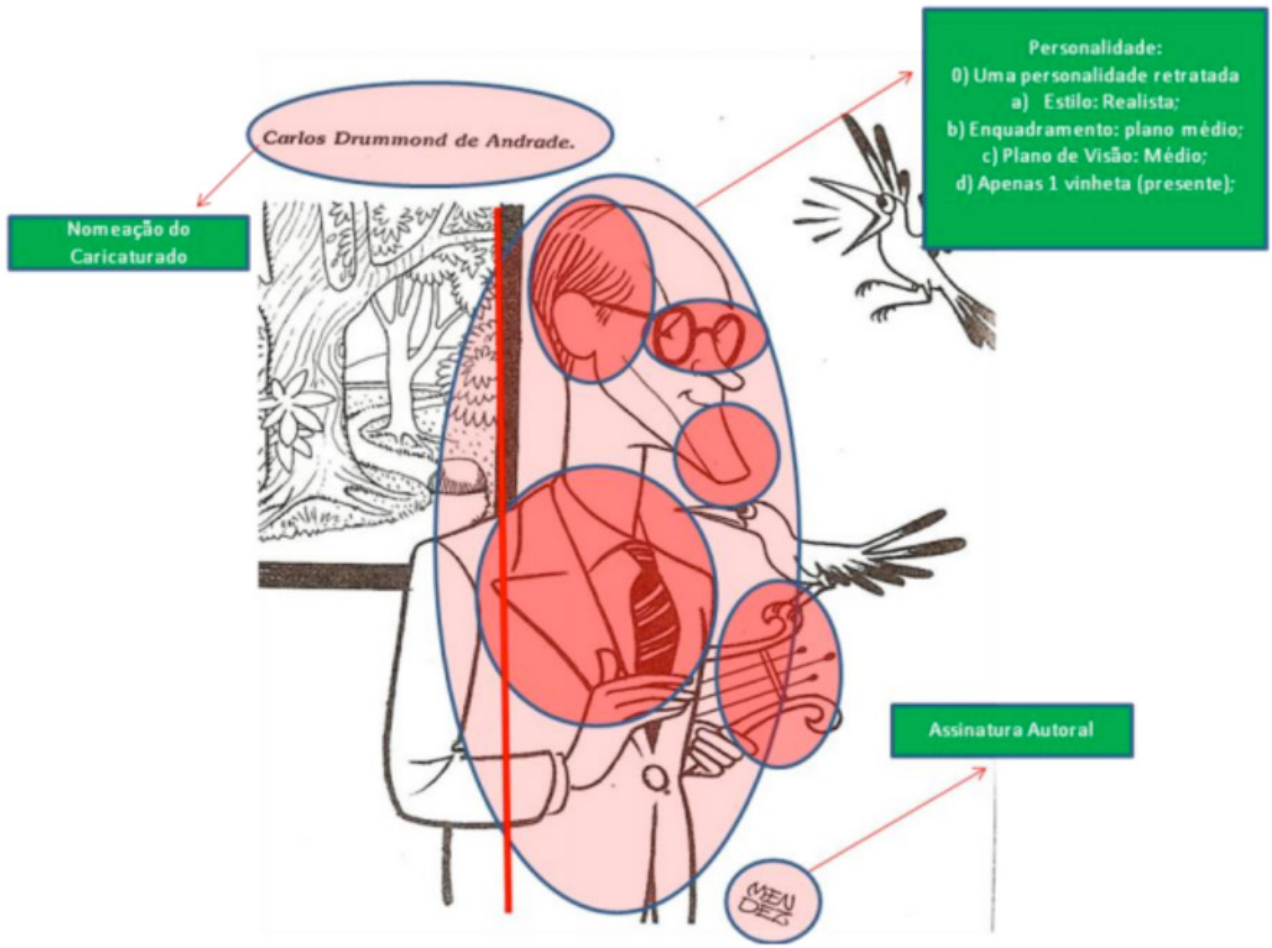


Figura 5 – A configuração do gênero caricatura  
Fonte: MENDES, 1986 / editado por SIMÕES, 2010, p. 132

Diante da configuração aqui delineada, partiremos, na seção seguinte – *conclusão* – as nossas considerações finais sobre a caricatura.

### 3. Conclusão

Em nossa pesquisa investigamos a seguinte questão: a caricatura é um gênero do discurso ou um recurso estilístico? De nossa pesquisa, concluímos que a caricatura é um gênero discursivo e **não** um recurso estilístico presente na linguagem dos quadrinhos. Nossa exposição indicou que a caricatura se constitui por meio de uma linguagem verbal (palavra) e visual (imagem) utilizada em uma interação social específica com uma organização própria e um propósito social definido. Essas características acabam por configurar o gênero caricatura, dotado da seguinte Estrutura Potencial de Gênero (EPG): (a) *nomeação do caricaturado, assinatura autoral e personalidade pública*, como estágios obrigatórios; (b) *cartunização da nomeação, frase comentário, dedicatória, requadro, cenário e cor*, como estágios opcionais; e, do *corpus* de Simões 2010, (c) a inexistência de estágios recursivos.

Agora que entendemos a caricatura como um gênero do discurso, nos perguntamos qual a sua relação com os quadrinhos? Observamos que a caricatura, como propõe Ramos (2007, 2009), não corresponde a um dos gêneros dos quadrinhos, pois não utiliza a linguagem dos quadrinhos que visa basicamente narrar. Com esta proposição teórica

não é possível relacionar a caricatura aos quadrinhos, a menos que a vejamos como um recurso estilístico presente na linguagem dos quadrinhos.

Entretanto, ao considerarmos os quadrinhos como postulado por Simões (2010), enquanto uma semiótica particular caracterizada pela conjugação de palavra e imagem (desenho), que requer dos leitores/produtores de textos uma habilidade de interpretação conjunta entre o signo verbal e o visual, podemos dizer que a caricatura, enquanto gênero discursivo, é constituída pela semiótica dos quadrinhos (Cf. SIMÕES, 2010). É dessa conclusão, portanto, que podemos associar os quadrinhos à caricatura.

Cabe salientar que nossas conclusões não são definitivas, mas apontam para uma lacuna de pesquisa no que se refere à pesquisa científica com a caricatura. Acreditamos que ao estudar esse objeto por meio de postulações teórico-metodológicas pontuais e objetivas consigamos aos poucos dar à caricatura o *status* textual que ele merece.



## Referências

CBC – *Conteúdos Básicos Comuns*. Governo de Minas Gerais. SEE-MG, 2005.

EGGINS, S. **An introduction to systemic functional linguistics**. London: Pinter Publishers, 1994. p. 25-80.

HASAN, Ruqaiya. *Language and society in a systemic functional perspective*. In: HASAN, R.; MATTHIESSEN C.; WEBSTER, J. J. **Continuing Discourse on Language**. London: Equinox Publishing LTD, 2005. p. 55-78.

HASAN, Ruqaiya. *The structure of a text; the identity of text*. In: HALLIDAY, M. A. K.; HASAN, R. **Language, context and text: aspects of language in a social-semiotic perspective**. Oxford: Oxford University press, 1989.

JORGE BIN. **Charges**. Disponível em: <<http://putzverdadeneu.blogspot.com/>>. Acesso em: 07 Mai. 2011.

MENDEZ, M. **Caricaturas e Caricaturados**. [S.I]: Editora Tecnoprint S.A., 1986.

PCN – **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Ministério da Educação - MEC, 1998.

RAMOS, Paulo. **Tiras cômicas e piadas: duas leituras, um efeito de humor**. Tese (doutorado). USP, São Paulo: 2007.

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

SIMÕES, A. C. **A configuração de gêneros multimodais**: um estudo sobre a relação gênero-suporte nos gêneros discursivos tira cômica, cartum, charge e caricatura. Dissertação de Mestrado. 2010. 152f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal de Viçosa, Viçosa, 2010.

VIAN JR, O. **Conceito de gênero e análise de textos de vídeos institucionais**. Dissertação de mestrado, LAEL – PUC-SP: 1997.

VIAN JR, O. *Gêneros discursivos e conhecimento sobre gêneros no planejamento de um curso de português instrumental para ciências contábeis*. In: **Linguagem em (Dis)curso - LemD**, Tubarão, v. 6, n. 3, set./dez, 2006. p. 389-411.

# DUAS LINHAS PARA A CARACTERIZAÇÃO DO MITO EM HOMEM-ARANHA: BARTHES E CAMPBELL<sup>1</sup>

Jean Machado Senhorinho

Juliana Peterman

**Resumo:** O trabalho propõe a caracterização do mito em Homem-Aranha, a fim de demonstrar a complexidade da mensagem nas histórias em quadrinhos (HQ) e aprofundar os estudos no campo da comunicação. Os processos para evidenciar a mitificação do personagem são realizados com base na semiologia de Barthes e no monomito para Campbell. O artigo é o primeiro passo para tensionamentos acerca da presença do mito em nossas vidas, a partir das histórias em quadrinhos de super-heróis. O mito serve como modelo de conduta e (des)organizante social. Ele oferece um guia moral para a sociedade encontrar-se, mas também naturaliza a história; o que pode se revelar oportuno para certos sistemas ideológicos.

**Palavras-chave:** comunicação; super-herói; Homem-Aranha; monomito; semiologia.

**Jean Machado Senhorinho** é concluinte do Curso de Comunicação Social – Jornalismo da UFSM. Bolsista do PET Comunicação da mesma universidade.

**Juliana Peterman** é Professora Adjunta do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Santa Maria, RS. Tutora do PET Comunicação da mesma universidade.

1. Trabalho apresentado no IJ 8 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 30 de maio a 1 de junho de 2013.

## Introdução

A caracterização do mito presente no herói contemporâneo Homem-Aranha é o enfoque do trabalho. Para tanto, duas abordagens distintas serão empregadas: a semiologia de Barthes (2006) e o monomito para Campbell (2007). A obra de Barthes demonstra como os mitos são criados, a partir de um sistema de significação. A sua perspectiva critica a naturalização da história, promovida pelo processo de formação dos mitos. Já a visão de Campbell, reforçada pela psicanálise, disponibiliza a jornada do herói ou monomito; ao passo que demonstra o teor universal da mitologia e a sua relevância para a vida humana. Em suma, tem-se o contraste de duas percepções sobre o mito: a histórica e a onírica.

Alguns irão questionar qual a serventia de um estudo a respeito do Homem-Aranha, portanto cabe uma breve explicação. É corriqueiro, entre os estudiosos das HQ um resgate histórico que justifica o seu estudo, dada a riqueza das suas narrativas na ordem social e as aplicações da própria linguagem para propósitos educativos. No entanto, neste trabalho a explicação será observada de acordo com a necessidade de aprofundarmos o estudo dos quadrinhos na área da Comunicação.

Os mitos servem de modelo para a sociedade desde épocas remotas, portanto possuem uma importante função (des)organizadora para a humanidade. “Mas o que se

deve estabelecer solidamente desde o início é que o mito é um sistema de comunicação, uma mensagem”, assinala Barthes (2006, p.199).

Assim, além da compreensão comum de que as produções de histórias em quadrinhos dependem de profissionais capacitados, meios de reprodução em massa, mecanismos de distribuição e, claro, de consumidores, inclui-se o tensionamento sobre a mensagem veiculada por esta mídia. Não consumimos apenas as narrativas dos super-heróis, mas também os mitos que lá se encontram. Também se assume que o sucesso dos mitos depende da sua repetição e perpetuação, as quais só são possíveis, em nível global, através do processo comum observado acima.

O estudo parte da origem, isto é, os quadrinhos, para apreender o mito no embrião; mas tem-se em mente que os licenciamentos levaram a dimensão do objeto para um panorama inapreensível. Basta constatarmos o alcance de público gerado pelas salas de cinema e quinquilharias de toda ordem. Também está claro que o Homem-Aranha, antes de compor o próprio mito, foi composto por mitos de presença ancestral e por mitos montados ao longo da nossa história.

O super-herói aracnídeo servirá de exemplo, dado o seu sucesso inegável e a sua presença marcante na infância de um dos autores deste artigo.

## A primeira história

Antes da apresentação das perspectivas apontadas na introdução, a primeira história do Homem-Aranha será resumida abaixo, a partir da obra de Jenkins e Riveira (2009). O objetivo é criar uma referência textual para as considerações vindouras, além de situar o leitor que desconhece a narrativa.

Antes de se falar do incrível Homem-Aranha, deve-se introduzir o pacato Peter Parker. O jovem Parker não é exatamente o aluno mais celebrado da escola; ele é o estereótipo do *nerd* com intelecto precoce, mas sem habilidades sociais. Obviamente, Peter é perseguido por um valentão do colégio, um atleta – Flash Thompson. O hoje difundido *bullying* tem espaço de grande relevância na obra de Stan Lee e Steve Ditko, que foi publicada em 15 de agosto de 1962. Por isso, conforme Marny (1970, p.160), o Homem-Aranha é o super-herói favorito entre os estudantes.

Após o dia típico de chateação escolar, Peter Parker retorna para uma casa simpática em Forest Hills, Nova Iorque (EUA). Para a refeição do dia, Ben e May Parker, seus tios, o aguardam. Peter é órfão, desde que os pais morreram em um trágico acidente de avião. A apatia do rosto do adolescente de 15 anos não passa despercebida pelo Tio Ben. Questionado, o garoto conta sobre a insuportável rotina de provocação na escola. O tio do garoto explica que os provocadores o fazem por medo do intelecto de Peter.



Capa da revista *O Homem Aranha* n. 1, lançada pela EBAL em abril de 1969

O jovem fica animado e já divaga sobre como utilizar a sua genialidade para construir um pulverizador de “Flashes”. Mas Tio Ben adverte: “Com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades”. Esta potente sentença moral é o coração de toda a trama do Homem-Aranha.

Contente, o garoto retoma a rotina. Na sequência da história, Peter participa de uma excursão escolar a um instituto de pesquisa, ocasião em que se destaca tanto pelas considerações, quanto pelos deboches sofridos. Eis que algo totalmente inesperado acontece: uma aranha radioativa pica o corpo de Parker. As consequências apareceram mais tarde.

Na volta para casa, ainda um pouco tonto, ao atravessar a rua Peter quase se converte em uma vítima do trânsito; mas reflexos sobre-humanos evitam o acidente. De repente, o jovem percebe ser capaz de escalar paredes e de deter uma força esmagadora – posteriormente, desenvolverá lançadores de teia. Após se acostumar com a nova condição, o garoto faz o que qualquer norte-americano que se preze faria em sua situação: imagina como usar suas habilidades recém-descobertas pra ganhar dinheiro. Em pouco tempo, Peter Parker, disfarçado pela fantasia do Aranha, já é astro da televisão e os seus tios podem até se dar o luxo de planejar uma viagem para o exterior.

Contudo, o *show business* é um meio cruel. Encerrada uma apresentação, o patrão de Peter não paga o combinado e ainda conta vantagem. Ora, isto é moralmente imperdoável. No mesmo instante, um batedor de carteira atravessa o pátio e rouba o dinhei-

ro do patrão ganancioso. Peter poderia pará-lo, mas cada um tem os seus problemas – e o mal pagador bem que mereceu. Horas depois o mesmo bandido – o batedor, não o patrão – acabaria com a vida de um senhor que planejava viajar com a esposa. Ben Parker está morto.

Ao chegar à residência dos Parker, Peter ouve de um policial sobre o latrocínio e onde o criminoso está encurralado. Com os trajes do Aranha, o jovem vai até o cerco e agarra o bandido e com as próprias mãos pensa em fazer justiça, mas “com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades [até com os infratores]”. O Homem-Aranha entrega o assassino para a polícia e, comovido pela culpa, decide cumprir com os seus deveres para com a comunidade. Aí começa uma história cheia de vilões, romances, ressentimento, morte e renascimento.

## A cosmovisão de Campbell

Para Campbell (1999, p.17), tornar-se modelo de vida é o pré-requisito para um indivíduo ser deslocado a uma esfera em que possa ser mitologizado. Neste ponto, a pesquisa desenvolvida por César, Freire e Yamamura (2010), através de questionários *online*, prova que o Homem-Aranha é um modelo de vida para os seus leitores, principalmente em relação às decisões morais ou ao “agir certo”. A pesquisa de César, Freire e Yamamura (2010, p.12) aponta que os problemas de ordem pessoal foram os mais



citados como motivos para identificação com o personagem. Porém, as características mais destacadas do herói foram: ética (84%); preocupação com a violência urbana (75%); preocupação com amigos e familiares (72%).

Consoante Campbell (2007, p.36), o percurso padrão da aventura mitológica do herói está manifesto pela fórmula: partida-iniciação-retorno. O herói que vem do cotidiano se aventura em uma região sobrenatural, onde encontra forças fabulosas e obtém o triunfo, para então retornar e compartilhar os benefícios com os seus semelhantes. A partir de agora, o Homem-Aranha será incluído nas fases arquetípicas do monomito.

O primeiro motivo típico do monomito é *o chamado da aventura*. Tudo começa com um erro, aparentemente um mero acaso, que revela um mundo inimaginável, no qual o indivíduo participa de uma relação de forças incompreensíveis (CAMPBELL, 2007, p.60). O erro de Peter Parker foi não parar o batedor de carteiras, mas também seria possível tomar o episódio da picada da aranha como o gatilho da aventura.

Daí em diante, a vida do pacato adolescente se transformou e ele adentrou em uma realidade paralela a do seu cotidiano, que é permeada por seres fantásticos, cujos poderes são pouco compreendidos. A voz do chamado é a ressoante sentença do Tio Ben: “com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades”. Tio Ben é o arauto da história. A sua mensagem só faz sentido depois da sua morte. O arauto costuma ser aterrorizante (CAMPBELL, 2007, p.62), mas no caso o terror é a lembrança do seu fim trágico. Opera-se uma mudança no herói, que abandona velhos conceitos, ideais e padrões

emocionais; ele amadurece, está pronto para a vida adulta, para o momento da passagem do limiar (CAMPBELL, 2007, p.61).

Entretanto, Peter Parker não acolheu o chamado de primeira, visto que a sentença moral foi proferida antes do erro. O erro é reflexo de uma decisão moral equivocada associada a uma má sorte moral. A *recusa do chamado* é outro elemento recorrente. A recusa é renunciar o que a pessoa considera interesse próprio (CAMPBELL, 2007, p.67); no caso de Peter foi a vingança. O castigo subsequente é providencial para revelar o princípio de liberação (CAMPBELL, 2007, p.70). A morte do Tio Ben foi o castigo, mas também a ocasião decisiva para a transformação de Peter.

A *passagem pelo primeiro limiar* é o próximo episódio da aventura. O herói guiado por seu destino segue até chegar ao guardião do limiar, “na porta que leva à área da força ampliada” (CAMPBELL, 2007, p.82). A pessoa comum fica contente em permanecer dentro do limite, dar vazão ao seu orgulho. Na HQ do Aranha, o guardião do limiar é o criminoso, que, sem saber, carrega a chave para a vida heroica de Peter. A decisão “matar ou não matar” o criminoso é o par de opostos, equivalente às rochas gregas em colisão (Simplégades), “que esmagam os viajantes, mas pelas quais os heróis sempre passam” (CAMPBELL, 2007, p.90). Peter passou pelas Simplégades com louvor e conquistou o direito de pisar o “outro mundo” como o herói redentor.

Na África central, há a lenda sobre um meio-homem que diz para a pessoa que o encontrar: “Já que você me encontrou, vamos brigar”. Se a aparição perder, ela implo-

ra pela vida e em troca da piedade transforma o vencedor em um grande médico. Mas se ela vencer, sua vítima morre (CAMPBELL, 2007, p.83). Peter venceu a aparição e deixou-a viver, adquirindo a aura do herói. A grande derrota seria optar pelo caminho da morte, abandonar a herança restante do seu tio. Transposta a barreira do limiar, o herói encaminha-se para a esfera do renascimento. Geralmente, ele é engolido por outra criatura. Não por acaso, este episódio é conhecido como o *ventre da baleia* (CAMPBELL, 2007, p.91).

Nesta passagem, inicialmente, a tarefa de aproximação com a aventura do Homem-Aranha pareceu improvável. Qual criatura teria engolido Peter Parker? Após recorrer à criatividade, chegou-se a conclusão: a aranha. A própria fantasia do Homem-Aranha é a segunda pele que envolve (engole) Peter Parker. O *ventre da baleia* corresponde a um episódio de transformação e renascimento; assim ocorre quando o jovem Parker veste o seu ornamento sagrado (MARNY, 1970, p.124).

Encerrada a fase da partida, começa a *iniciação*. O herói adentra em uma paisagem onírica, onde deve encarar uma sucessão de provas. Esta é a principal fase do mito-aventura (CAMPBELL, 2007, p.102). O equivalente ocorre com Peter Parker, que a partir deste ponto começa a enfrentar super-vilões, participar de romances e conviver com outros super-heróis. Esse relato ficou restrito aos fatos mais marcantes e celebrados da grande aventura do Homem-Aranha. Para termos uma vaga noção, só no site da Marvel – empresa responsável pelas publicações do herói – constam 2.581 HQ

relacionadas ao personagem aracnídeo (MARVEL, 2013).

O primeiro episódio corresponde ao *encontro com a deusa*. “Ela é o modelo dos modelos de perfeição, a resposta a todos os desejos, de onde provêm as bênçãos da busca terrena ou divina de todo herói” (CAMPBELL, 2007, p.112). Apesar de *nerd* e tímido, Peter não teve poucos envoltimentos amorosos. Mas duas mulheres merecem destaque: Gwen Stacy e Mary Jane.

As duas “deusas” do Homem-Aranha são marcantes na trama, portanto torna-se difícil escolher a definitiva. Gwen foi a primeira grande paixão de Peter, que teve um fim trágico ao ser jogada de uma ponte pelo arqui-inimigo do Aranha, o Duende Verde. O Homem-Aranha tentou, mas não conseguiu salvá-la; mais um motivo para torná-lo amargurado. Peter não estava pronto para obter a bênção do amor (CAMPBELL, 2007, p.119).

Após uma série de encontros e desencontros, Peter Parker encontrou o *amor fati* em Mary Jane, com quem chegou a ser casado. “O casamento místico com a rainha-deusa do mundo representa o domínio total da vida por parte do herói” (CAMPBELL, 2007, p.121). Outro episódio típico é a *mulher como tentação*. No caso da aventura do Aranha, o exemplo mais evidente corresponde a Felícia Hardy, ou melhor, à glamourosa Gata Negra.

Contudo, a iniciação só será plena caso o herói encontre a *sintonia com o pai*. No caso de Peter, a sua figura paterna é o Tio Ben. Para “fazer as pazes com ele”, deve re-



Mary Jane e Gwen Sacy, as duas paixões de Peter Parker

novar a sentença moral a cada batalha até aceitá-la sem hesitação de caráter. A outra parte da pacificação é abandonar “o problemático monstro autogerado [...] mas essa ação requer o abandono do apego ao próprio ego, e aí reside a dificuldade” (CAMPBELL, 2007, p.128).

O mistagogo (pai ou pai substituto) só coroa o filho capaz de abandonar a necessidade de autoengrandecimento, a preferência pessoal e o ressentimento (CAMPBELL, 2007, p.133). Quando o herói crescer o bastante, ele entende que a tragédia está incluída na vida e as agonias passam a ser encaradas sem pesar (CAMPBELL, 2007, p.144). Esta fase é a crucial da aventura de Peter Parker, do Homem-Aranha, para a transformação em herói sublime. As dificuldades estão expressas “nos abandonos de carreira” que Peter faz, mas a ressoante sentença moral sempre o traz de volta para o caminho do herói.

Ao se tornar livre de todo o temor, Peter Parker aniquila a consciência e alcança a mudança: o potencial liberador que todos podem alcançar (CAMPBELL, 2007, p.145). Esta fase é a *apoteose*, quando o herói abdica do próprio eu. Por fim, apresenta-se a *benção última*, o momento da invencibilidade; quando, finalmente, o herói conquista o tesouro dos deuses. O maior brilho conquistado por Peter, seguramente, é a esperança na criação de um novo dia; uma nova oportunidade de viver. Depois do triunfo, o herói deve retornar para a sociedade com os despojos obtidos para completar o ciclo do monomito (CAMPBELL, 2007, p.195).

Inicia-se o *retorno da aventura*, no caso das narrativas do Homem-Aranha, o ciclo não ocorre uma vez em toda a série. Seria uma tarefa sobre-humana recuperar todas as ocorrências, por isso o caráter mais geral da abordagem proposta. No caso do Aranha, ele não se nega a retornar para a sociedade, mas há casos de monomitos nos quais o herói hesita em realizar o retorno. Caso o herói decida voltar, mas “o troféu tiver sido obtido com a oposição do seu guardião” (CAMPBELL, 2007, p.198), inicia-se uma perseguição. A situação é frequente, já que os guardiões costumam ser vilões; durante muito tempo os antagonistas não param de reaparecer no enalço de Peter Parker.

A *passagem pelo limiar do retorno* completa a jornada do herói, seu retorno parece com a volta do além (CAMPBELL, 2007, p.213). A benção é dissolvida com velocidade e “aumenta em muito a necessidade de outro herói [ou ato heroico] para renovar a palavra” (CAMPBELL, 2007, p.214). O primeiro problema do herói é retomar a vida normal, após ter enxergado o maravilhoso (CAMPBELL, 2007, p.215). A capacidade de ir e vir pela linha que divide os mundos (cotidiano e fantástico) é um valor do herói, o senhor dos dois mundos (CAMPBELL, 2007, p.225). No caso do Aranha, a questão mais problemática é a contaminação dos princípios de um mundo com o do outro; vide a questão de Peter utilizar a visão privilegiada dos combates fantásticos para bater fotos comercializáveis.

“O último ato da biografia do herói é a morte ou partida. Aqui é resumido todo o sentido da vida. Desnecessário dizer, o herói não seria o herói se a morte lhe suscitasse

algum terror; a primeira condição do heroísmo é a reconciliação com o túmulo” (CAMPBELL, 2007, p.339).

## ○ mito e a significação

O semiólogo Barthes (2006, p.199-201) considera o mito uma fala. A imagem é incluída no termo “fala”, quando ela se transforma em escrita; isto ocorre a partir do momento em que ela é significativa e exige uma *lexis*. Assim, o autor entende que toda unidade ou toda síntese significativa são discursos, *falas* etc.; quer sejam verbais ou visuais. A definição genérica está justificada pela história da escrita. Por exemplo, os pictogramas eram falas correntes. O autor adverte que a fala mítica não deve ser tratada como a língua, já que o mito depende da semiologia, que é extensiva à linguística. O mito é um *sistema de comunicação*. Ele não se define pelo objeto da sua mensagem, mas pela maneira como a profere. Mais adiante a diferença ficará mais clara.

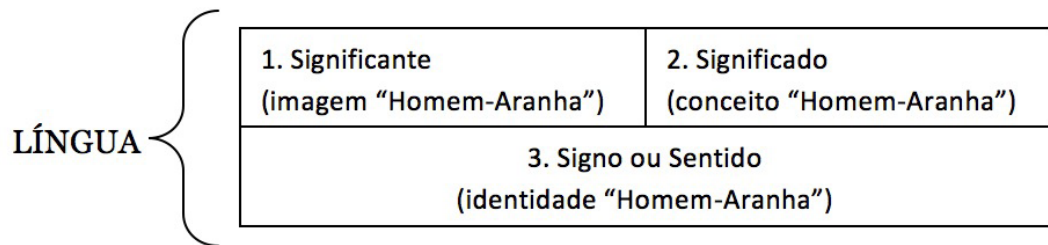
A parte fundamental para o entendimento da teoria de Barthes está na proposta do sistema semiológico – que tem por base o sistema saussureano – formado por significante, significado e signo. Barthes (2006, p.203) fornece um exemplo simples do encaimento entre esses termos. Tomando uma rosa (significante), associa-a com a paixão (significado); o resultado será rosa “passionalizada” (signo). O significante é vazio, mas ao ser preenchido com o significado transforma-se em um signo pleno, completo.

A partir de agora, o objeto de estudo do trabalho, isto é, o mito do Homem-Aranha, será demonstrado pelo sistema semiológico dado por Barthes; respeitando as especificidades do objeto e acrescentando reflexões. Consoante Barthes (2006, p.205) o sistema semiológico do mito é mais complexo. Em primeiro lugar, o mito é composto por duas cadeias semiológicas.

A *primeira cadeia* é a da língua ou linguagem-objeto. Uma imagem (de ordem psíquica) de um desenho com traços e cores, que compõem um corpo humano particular, vestindo um uniforme vermelho e azul particular – ou seja, a imagem “Homem-Aranha” – é o *significante* desta primeira cadeia. Enquanto que o conceito “Super-herói das histórias em quadrinhos com poderes aracnídeos [...] denominado de Homem-Aranha” – ou melhor, o conceito “Homem-Aranha” – é o *significado*. As reticências entre colchetes indicam a biografia, as características e as narrativas do personagem mobilizadas por quem executa a significação. É importante ressaltar que quem não possui o conceito “Homem-Aranha” (significado) só vai enxergar um desenho com outro sentido [...]. O *signo pleno* ou o *sentido* desse encadeamento é a identidade “Homem-Aranha”. Este signo é literal e estritamente linguístico, já está pronto, ele basta por si só.

Já temos o primeiro sistema formado:





A *segunda cadeia* é a do mito ou metalinguagem. O signo pleno resultante no encadeamento acima será o primeiro termo (significante) da segunda cadeia, mas antes ele passa por uma mudança. O conceito do Homem-Aranha (significado) recua e fica mais afastado do signo. Todos os componentes e valores próprios do sentido recuam, deixando um espaço vazio a ser preenchido. Neste movimento, o sentido torna-se forma; tem-se novamente um *significante* vazio. Contudo, o esvaziamento não elimina por completo o sentido, apenas deixa-o em suspenso. O signo primeiro torna-se significante de um signo segundo.

Agora, precisa-se de um *novo conceito* (significado) para preencher o vazio e possibilitar a significação. Entretanto, dessa vez o conceito não será de ordem objetiva, portanto será frágil e movediço. Quem o significa (o indivíduo) recorre ao seu repertório, à sua bagagem cultural, ao seu conhecimento da situação e à sua sensibilidade para conceituar a forma.

Supondo três indivíduos, para exemplificar – de modo vago e instrumental – as

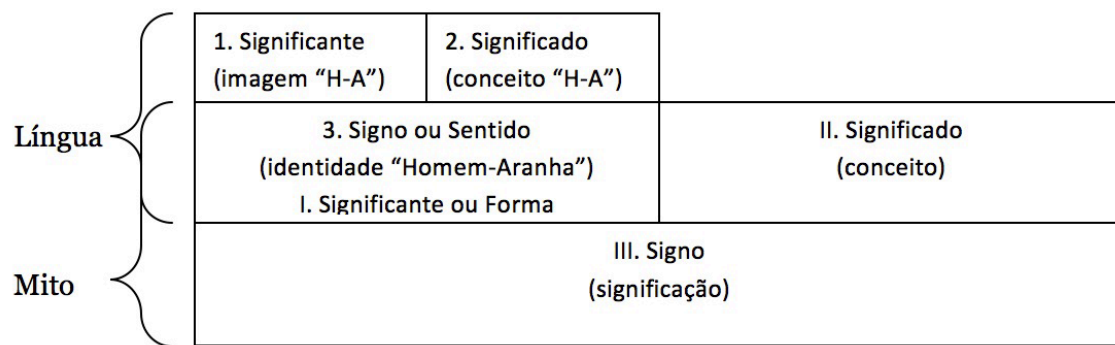
variações de conceitos aplicáveis a um mesmo significante têm: “A”: Professora de Filosofia Moral, com alguma experiência em leitura de quadrinhos; “B”: Homem que lê quadrinhos desde a infância e tem preocupações com questões bioéticas; “C”: Leitor de quadrinhos indignado com a criminalidade e que enxerga na força uma saída razoável para os problemas.

“A” mobiliza os conceitos (significados) de “moralidade” e de “capitalismo” para chegar à conclusão (significação) de que o Homem-Aranha sofre as pressões de um sistema egoísta e que as suas decisões morais no episódio da morte do Tio Ben são bons exemplos dessas pressões. “B” mobiliza o conceito (significado) de “bioeticidade” e de “progresso” para chegar à conclusão (significação) de que as histórias do Homem-Aranha demonstram como a ciência é capaz de criar problemas (vilões), mas também soluções (heróis). “C” mobiliza o conceito (significado) de “justiça” e de “heroísmo” para concluir (significação) que a solução para acabar com o crime está em iniciativas individuais de heroísmo, ou ainda, que a solução é agredir os criminosos até o “bem” triunfar.

O sucesso do mito está ligado ao número de vezes em que é repetido e reproduzido na sociedade. Não se trata de uma instância restrita ao indivíduo; apesar de que cada um terá uma maneira singular de processar o mito. Também é importante explicar que o Homem-Aranha comporta mitos diversos, ao passo que se apropria deles para construir o seu próprio. Portanto, apesar de “A”, “B” e “C” verificarem mitos diferentes, eles convergem para uma referência mítica comum: o Homem-Aranha.

Entretanto, estes conceitos podem ser aplicados a outros significantes. A proporção quantitativa de significantes é bastante superior à de significados, por isso muitas vezes os analistas recorrem a neologismos, já que não dispõem de conceitos suficientes, conforme Barthes (2006, p.212) deixa claro. Isto explica o fato de nomearmos um conceito de “bioeticidade”, ao invés de algo mais genérico; “responsabilidade”, por exemplo.

Abaixo, o sistema semiológico do mito em Homem-Aranha:



Contudo, conforme Barthes (2006, p.212-218), o significante e o significado do sistema mítico não são de fato idênticos e encerrados na sua ligação; a sua relação é de equivalência e não de igualdade. A relação entre o significante e o significado no sistema linguístico parece natural e espontânea; enquanto no sistema do mito a relação é motivada, portanto intencional.

A significação do sistema mítico acaba por se sustentar em analogias. Neste ponto, o sistema fica vacilante entre uma face plena (sentido) e uma face vazia (forma), uma espécie de: ele não é, mas passa a ser. O sentido nunca deixou de existir, a forma apenas distancia o sentido, para que esta possa receber outro conceito (significado). Assim, o novo conceito distorce o sentido, a partir da relação de equivalência com a forma esvaziada (significante). O sistema não consegue encontrar um encerramento, porque o mito é um valor, portanto não há uma verdade que possa sancioná-lo.

Ao propositalmente enxergar forma e sentido como objetos distintos, torna-se possível quebrar a dinâmica do sistema e perceber a contradição entre eles; desse modo se passa da situação comum de leitor do mito para a de mitólogo. A linguagem-objeto é separada da metalinguagem; a contradição fica clara. O literal e a metáfora são distinguidos.

É importante retomar a ideia de Barthes a respeito da analogia corrente na significação mítica. A analogia é fornecida pela história, portanto está condicionada a um fator de tempo-espço. Também cabe salientar que a relação analógica entre sentido e conceito é parcial, portanto a forma preserva alguns análogos, ao passo que renuncia a muitos.

Ao concluir as suas considerações sobre a significação, Barthes (2006, p.219), enfim, explica por que o mito é ameaçador do ponto de vista ético. Historicamente, o ideograma abandonou pouco a pouco o seu conceito para se associar ao som (significante linguístico). Ele toma o mito como um sistema ideográfico puro, em que as formas são

motivadas pelo conceito que representam, mas incapazes de representá-los totalmente. É bom lembrar que a analogia é parcial. E se o parcial passa a ser a forma em si, um ponto de vista se torna privilegiado em detrimento de outros. Por exemplo, uma bandeira (forma/significante) motivada pelo conceito (significado) “poder”, mas incapaz de cobri-lo totalmente, torna-se arbitrariamente o “poder”; torna-se imotivado, praticamente natural. As nuances do sistema mítico ficam mais evidentes na classificação de Barthes (2006, p.219-220) da leitura do mito em três tipos, de acordo com um critério de focalização.

A *primeira* ocorre quando o foco está no significante linguístico. O sistema será simples, uma significação literal. Parte-se de um conceito para procurar um significante adequado. Seriam exemplos de usuários dessa leitura: o produtor de mitos e o redator de imprensa. A *segunda* concentra o foco no sentido, o signo pleno do sistema linguístico. Neste caso, o leitor distingue o sentido da forma; percebe a deformação do mito; destrói (desmitifica) a significação do mito. Exemplo: o mitólogo ou analista do mito. A *terceira* acontece se o foco está na forma, o significante do mito. O leitor não faz distinção, porque não consegue diferenciar o sentido e a forma. Exemplo: o leitor comum do mito. Anteriormente, para explicar a significação do mito, três exemplos (“A”; “B” e ”C”) de leitores virtuais foram dados; percebe-se agora que todos correspondem à terceira forma de ler. Concentrados na forma, eles enxergam a representação como um fato, uma evidência.

Em seguida, o autor acentua as características dos tipos de leitura. A primeira e a segunda são de ordem estática e analítica. A *primeira* é intencional, mas carregada de imprudência e espontaneidade. Já a *segunda* tem caráter desmistificador, porque desmascara o mito. A *terceira* acolhe a estrutura do mito tal como ela se pretende: uma história, ao mesmo tempo, verdadeira e irreal.

“A elaboração de um *segundo* sistema semiológico [o mítico] vai permitir que o mito escape ao dilema: obrigado a revelar ou liquidar o conceito, *naturaliza-o*” (BARTHES, 2006, p.221). O dilema reside na impossibilidade do mito ser internalizado em dois casos extremos: o primeiro é não ser entendido e o segundo é o de ser desmascarado. Ao invés de optar por um dos casos, o mito encontra outro caminho, isto é, naturalizar o conceito.

O autor já havia introduzido o raciocínio no exemplo do ideograma. Assim, chega-se ao princípio do mito: transformar a história em natureza. “É por isso que o mito é vivido como uma fala inocente: não porque as suas intenções estejam escondidas (se o estivessem não poderiam ser eficazes), mas porque elas são naturalizadas” (BARTHES, 2006, p.223).

## Um breve intercurso

Os contrastes das duas abordagens ficam evidentes no escopo do trabalho. Se para Barthes o mito ofusca a realidade e acaba por naturalizar a história, para Campbell o mito leva os indivíduos para um caminho libertador, em direção à essência das coisas. Entretanto, por uma pequena lacuna ainda obscura, as duas perspectivas podem fornecer outro viés. Consoante Campbell (2007, p.244), o mito tem poesia. Além do mais, o seu fim consiste no retorno para a essência. Barthes (2006, p.225-226) explica que a poesia essencialista é um *sistema semiológico regressivo*; enquanto o mito procura se expandir para um sistema factual, a poesia busca se retrair para se tornar um sistema essencialista.

Contudo, Barthes não levanta a hipótese de que haja outra natureza no mito, além da citada acima. Aceitando o aporte de Campbell, quiçá alguns mitos não se pretendam tão perniciosos; mas, ao contrário, pretendam reconciliar os indivíduos com a vida, a partir de um essencialismo. Talvez, a essência dos mitos na ótica de Campbell assumam o tal estado pré-semiológico pretendido pelo sistema poético, conforme explicou Barthes (2006, p.225). Talvez, por isso, encontramos mitos tão semelhantes em extremos da humanidade. Já que eles estariam voltados para uma essência anterior, que antecede a semiologia. Como se alguns dos mitos anunciados pela linguagem estivessem interessados no retorno para a essência pré-linguística.

## Conclusão

Após a explanação do monomito para Campbell e do sistema mítico de Barthes, pode-se afirmar sem hesitação que há a presença do mito em Homem-Aranha. O personagem é composto por mitos diversos, ao passo que os compõe. A assunção possibilita encarar o universo dos super-heróis com maior respeito. Elimina-se aqui a dúvida que possa haver sobre idoneidade das histórias em quadrinhos. Contudo, estamos longe do desfecho.

Se por um lado enxerga-se o poder que pulsa dos quadrinhos e das suas narrativas, pelo outro surgem os questionamentos sobre a manifestação desse poder. Quais são os interesses que se apropriam do mito do Aranha? Como a ideologia utiliza o mito? O que o mito do Aranha diz sobre/para a nossa sociedade? Qual o papel das mídias para o sucesso do mito? Qual o limite do mito?

No entanto, rechaça-se qualquer solução breve para as problemáticas aqui inscritas. Estamos diante de um nó real, embora advindo da fantasia. Neste momento, tratar o fantástico como um problema de ordem menor significa abandonar uma forma de conhecimento sobre o mundo. Não podemos nos dar ao luxo de perdermos uma perspectiva.



## Referências

BARTHES, Roland. **Mitologias**. 2. ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2006.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1999.

CÉSAR, Gabriela Ribeiro; FREIRE, Ana Beatriz Gonçalves; YAMAMURA, Cássio Yuji. **Homem-Aranha: o Papel do Super-herói no Processo de Identificação**. In: XV CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE - INTERCOM, 2010.

JENKINS, Paul; RIVERA, Paolo. **Mitos Marvel**. Barueri: Panini Comics, 2009.

MARNY, Jacques. **Sociologia das histórias aos quadrinhos**. Porto: Civilização, 1970.

MARVEL. **Characters: Spider-Man**. Disponível em:

< <http://marvel.com/characters/bio/1009610/spider-man> > Acesso em: 17 abril. 2013.

# REPRESENTAÇÕES E VALORES NO UNIVERSO FICCIONAL DE RECRUTA ZERO

Nildo Viana

**Resumo:** O artigo aborda o universo ficcional de Recruta Zero e seu objetivo é identificar e analisar as representações e valores presentes no mesmo. Partimos do método dialético, cujo processo analítico consiste em reconstituir o universo ficcional como uma totalidade e utilizar elementos complementares extraficcionais, para descobrir os valores e representações presentes nas estórias do Recruta Zero. As conclusões são a de que os valores presentes neste universo ficcional são manifestos pelo personagem Recruta Zero, sendo predominantemente implícitos e revelados pelos seus desvalores, especialmente a recusa do trabalho, da disciplina, da hierarquia, e as representações se manifestam sob a forma de uma crítica social pessimista, pois é fragmentária e não apresenta nenhum projeto alternativo.

**Palavras-chave:** Valores, Representações, Recruta Zero.

## Representations and values in the fictional universe of Beetle Bailey

**Abstract:** The article discusses the fictional universe of Beetle Bailey your goal is to identify and analyze the representations and values present in it. We start from the dialectical method, which consists of the analytical process to reconstruct the fictional

**Nildo Viana** é Professor da Faculdade de Ciências Sociais da Universidade Federal de Goiás.

universe as a whole and use extra fictional elements complementary to discover the values and representations present in the stories of Beetle Bailey. The conclusions are that the values presented in this fictional universe are revealed by the character Beetle Bailey, predominantly implicit and revealed by their disvalues, especially the refusal of work, discipline, hierarchy, and the representations are manifested in the form of a social critical pessimistic, because it is fragmentary and presents no alternative project.

**Keywords:** values, representations, Beetle Bailey.

**R**ecruta Zero é um dos mais famosos personagens das histórias em quadrinhos. O seu sucesso é muitas vezes atribuído à crítica que é repassada em suas estórias. O nosso objetivo é expor as representações e valores manifestos nas histórias em quadrinhos de Recruta Zero, apontando para a tese de que um determinado tipo de crítica social se manifesta em seu universo ficcional. Para tanto, analisaremos o seu universo ficcional e complementaremos a análise com algumas informações extraficcionais que complementam o quadro analítico deste universo.

O universo ficcional do Recruta Zero tem como *locus* fundamental o Quartel Swampy, onde se passa a maior parte das aventuras e manifesta as relações sociais com as quais os personagens vivem. É um quartel militar e é no contexto da hierarquia militar que se desenvolvem as estórias, tendo várias personagens e cabendo destaque para o Recruta Zero e o Sargento Tainha.

O personagem Recruta Zero, no entanto, nasce como universitário. O seu criador, Mort Walker, começou produzindo gags para crianças até que um editor sugeriu produzir algo para universitários. As suas primeiras estórias, sem sucesso, ocorrem no contexto de uma universidade. As características básicas do personagem já estavam prontas, tanto no aspecto físico quanto da personalidade. Um personagem que era o típico “esperto”, que matava aulas, colava, envolvia-se em confusões e estava endividado com todo mundo. Na sua primeira tira, abaixo, é visível a sua característica de espertalhão que pretende se dar bem graças aos amigos, bem como a sua aparência física, na qual o chapéu (que depois, no exército, será substituído por um capacete de uso revezado com um boné).



O espaço social do universo ficcional do primeiro “Zero”<sup>1</sup>, era a Universidade de Rockview. Nesse período, que vai de 1950 até 1951, graças à Guerra da Coréia (1950-1953), há a metamorfose de Zero, o universitário, para o recruta. A mudança ocorreu graças a um editor, que a solicitou ao Syndicate (empresa distribuidoras de tiras para os jornais nos Estados Unidos) dizendo que o personagem devia se alistar, tal como os demais jovens desse país. O sucesso segundo alguns foi rápido, mas outros questionam. De 100 jornais atingidos pelo universitário se passou em um pequeno número de 12 em 1950 e chegando a 25 em seis meses e no decorrer do tempo foi aumentando até chegar aos 900 jornais no início dos anos 1960 e logo depois atingir 1000 mil e hoje está presente em torno de 1800. Ao final da Guerra da Coréia, em 1954, Mort Walker tentou enquadrar o personagem na vida civil, mas a pressão dos leitores o fez retornar ao quartel, de onde nunca mais saiu, até os dias de hoje, já que ainda é produzido.

## Crítica social, representações e valores

Junto com diversos outros personagens, como o Sargento Tainha, o General Dureza, Dentinho, Platão, Dona Tetê, Quindim e diversos outros, se produz um universo ficcional que será reconhecido como uma sátira ao exército, entre outras implicações sociais.

O contexto de surgimento do personagem é uma guerra e sua posição de espectador e, ao mesmo tempo, um mero recruta, o colocava em oposição aos seus superiores

1. O nome original do personagem era Beetle Bailey e no Brasil ganhou o nome de Recruta Zero. Este nome estava relacionado com outro personagem, Private Zero – que aqui ficou conhecido como “Dentinho” (MEDEIROS, 2010).

na hierarquia militar. A sua situação de personagem principal é outro elemento que não só o colocava como figura que tinha que ser um vencedor nas estórias como também o que tende a ter maior simpatia dos leitores.

Ele foi bem recebido por militares de escalão inferior, obviamente, por que sendo um espertalhão conseguia ludibriar os superiores, o que era desejo destes. Porém, os escalões superiores não gostaram das tiras do Recruta Zero, por vezes tentaram censurá-la, e foi impedida de ser publicada em jornais militares. Isso, por sua vez, foi tematizado nas estórias do Recruta Zero, servindo de mais material para a crítica de Mort Walker.

A crítica da hierarquia militar está presente em diversas estórias do Recruta Zero. Em uma história de 1964, isso é exemplificado de forma magistral. O ambiente da história é o deserto no qual realizam um exercício e um recruta pergunta sobre o caminhão responsável por pegar quem tem insolação e fica sabendo que o radiador ferveu e portanto não estava disponível. No quadro seguinte, Quindim fala para o Recruta Zero que deveriam desistir da marcha antes de derreter. Zero responde que não, vai continuar até o sargento desistir. O Sargento Tainha, por sua vez, afirma que não irá desistir enquanto “aquele tenente de meia tigela prosseguir”. No quadro posterior, o referido tenente diz que pretende mostrar ao capitão que é tão “durão” quanto ele e no seguinte este afirma que não pode parar enquanto o “general estiver na frente”. O último quadro mostra o general Dureza num carro dizendo “ligue o ar condicionado, recruta!”

(WALKER, 2010, p. 18-19). Aqui a sátira com a hierarquia militar aponta para um processo no qual aquele que está no cume da pirâmide hierárquica está de carro e ar condicionado e é seguido, devido à competição social, pelo capitão, tenente, sargento e recrutas. A relação de poder e o privilégio associado são apresentados e mostram que quem tem mais poder faz menos esforço.

Outras passagens apontam para uma percepção crítica da hierarquia e dos superiores, tal como nas tiras abaixo:



A tira acima mostra os sentimentos que os inferiores possuem em relação ao seu superior, sendo que sua foto é usada como alvo para jogo de dardos. Abaixo tem outro exemplo, uma sequência de quadros que faz parte de uma estória maior, mas cujo final é ilustrativo:





As histórias do Recruta Zero apresentam a crítica dos escalões superiores da ordem militar e o foco é geralmente a disputa entre este personagem e o Sargento Tainha. Na tira acima o Sargento Tainha é que é questionado em suas ações. As duas tiras abaixo confirmam isso:



A primeira mostra o Recruta Zero cometendo um “erro intencional” ao acertar o Sargento Tainha, demonstrando a já conhecida animosidade e rivalidade entre ambos. A segunda tira mostra o autoritarismo do Sargento Tainha e suas ordens irracionais (ao ponto do Recruta Zero ter que cavar um buraco tão fundo que chega até o Japão).

As representações manifestas nestas e em outras tiras são produtos intencionais do artista, cujo objetivo formal é a comicidade e o objetivo substancial é a crítica da hierarquia e superiores militares<sup>1</sup>. Nesse caso, há a manifestação de determinados valores e, além disso, uma determinada representação da ordem militar que é manifestação de uma crítica social. Isso, no entanto, traz novas questões para serem avaliadas. A primeira é quais valores são manifestos no universo ficcional do Recruta Zero e a outra é quais representações são explicitadas no mesmo, ou seja, tendo em vista sua criticidade, qual forma de crítica social é expressa em tais histórias.

Os valores são aquilo que os indivíduos e grupos consideram importante, relevante, significativo (VIANA, 2007). Eles manifestam as preferências, gostos, opções, etc., que são realizadas na vida cotidiana e que possuem uma escala, que vai dos valores fundamentais aos periféricos, até chegar aos desvalores. A análise dos valores, no entanto, possui elementos complicadores e alguns casos concretos ampliam essa complexidade. Se um poeta escreve uma poesia, podemos tentar identificar quais valores estão expressos nela, mas num filme ou história em quadrinhos, cuja produção geralmente é coletiva, isto se complica, pois não são os valores relativamente coerentes de um indiví-

2. Nesse sentido, não se trata de uma manifestação do inconsciente coletivo. A razão disso remete ao caráter consciente e intencional da crítica ao burocratismo e ao mundo da não liberdade representado por ele. O desejo de liberdade pode representar o inconsciente coletivo, tal como ocorre no mundo dos super-heróis (VIANA, 2005), mas apenas quando não é consciente pelo(s) produtor(es).

duo que se manifestam no produto cultural em questão. Além disso, a complexidade da obra de arte também produz mais problemas interpretativos. Uma letra de uma música manifesta valores, mas um romance com dezenas de personagens, já torna a percepção dos valores muito mais complexa, principalmente pelo motivo de que valores distintos e até opostos podem se manifestar através deles e é preciso descobrir os valores dos produtores e isso pressupõe saber com qual personagem ele se identifica.

Esse processo está presente nas histórias em quadrinhos. O caso de Recruta Zero não chega a ser dos mais complexos, já que suas histórias são relativamente curtas por serem tiras para jornais e o número de personagens não ser tão extenso, nem o conteúdo das histórias tão complexo. Mas a dificuldade existe, obviamente. Para identificar os valores presentes em tal universo ficcional precisamos, num primeiro momento, analisá-lo e, em segundo lugar, buscar fontes extraficcionais para conseguir uma fundamentação mais sólida.

O universo ficcional apresenta dois personagens principais em posições opostas: de um lado, o Recruta Zero, o último da hierarquia militar, e o Sargento, já num estágio avançado e sob posto de comando. No caso das histórias que se passam no Quartel Swampy, o superior imediato do Recruta Zero é o Sargento Tainha. A oposição entre ambos se manifesta explicitamente nas tiras acima. Eles representam valores opostos. O Recruta Zero tem alguns valores como a beleza feminina, as festas, o descanso etc.<sup>3</sup> Contudo, há valores implícitos que se manifestam através dos seus desvalores e são

3. Um aforismo do Recruta Zero revela um dos seus valores fundamentais: “Nunca deixe para amanhã o que você pode fazer depois de amanhã”.

estes que se opõem diretamente aos valores do Sargento Tainha. Este é o caso da disciplina, do trabalho, da hierarquia. As tiras abaixo demonstram isso:





Mort Walker's

# RECRUTA ZERO



Assim, os valores do Recruta Zero se manifestam principalmente a partir dos seus desvalores, que são opostos aos valores do Sargento Tainha. A oposição real, concreta, entre o comandante e o comandado se manifesta numa oposição de valores, na qual os valores do dominante aparecem explicitamente e os do dominado implicitamente, como desvalor, na maioria dos casos. Nesse sentido, a construção ficcional das estórias do Recruta Zero focaliza a oposição real e de valores entre os dois personagens com a primazia do Sargento Tainha. Os valores da obediência e disciplina do Sargento Tainha são apresentados nas estórias e negados pelo Recruta Zero, sendo o primeiro personagem afirmativo e impositor, não somente nas ações por ser um superior na hierarquia militar, mas também por impor os seus valores, e o segundo meramente crítico e negativo. A tira abaixo deixa isso mais claro ainda:



A frase do Recruta Zero acima expõe que ele tem problemas próprios e não apenas os derivados de sua relação e oposição ao Sargento Tainha. A tira tem a intenção de comicidade ao colocar que o desrespeito à hierarquia militar e ao superior, no caso, ao Sargento Tainha, é um problema, e o humor aparece ao colocar que isso é um problema do superior e não do recruta que está tendo atendimento psicológico. Mas isso revela uma outra questão: os valores do Sargento Tainha são tidos, tal como se vê no efeito cômico e na expressão do psicólogo, como naturais, verdadeiros. Os valores do Recruta Zero são inassimiláveis, são reprimidos e desconhecidos. Ele reage dizendo que os problemas que o psicólogo afirma ser dele são, no fundo, do Sargento Tainha (que tem que aguentar as fugas, desobediências etc.).

Até aqui mostramos que há uma oposição de valores entre os dois personagens e que os valores do Sargento Tainha são explícitos e dominantes e os valores do Recruta Zero são implícitos e reprimidos. No entanto, é necessário distinguir entre os valores dos personagens e os valores do produtor, no caso Mort Walker. Para descobrir isso é necessário analisar a identificação valorativa de Mort Walker, o que nos revela a predominância valorativa nas estórias.

Para identificar com qual personagem Mort Walker se identifica existem alguns processos de análise do universo ficcional que permitem isso. Um deles é observar qual personagem é o principal, pois este tende (mas isso é só uma tendência) a ser o preferido do autor das estórias. O outro é observar quem ganha as disputas, quem é

o vencedor, ou então quem é o mais ético, o mais honesto, ou, ainda, qualquer outro critério (simpatia, bondade, agressividade, força, inteligência etc., mas isto é relativo aos valores e representações do criador, pois para uns o que é valor, para outros pode ser desvalor) no qual há uma situação de supremacia dos personagens. Um terceiro processo analítico, entre outros possíveis, é a frequência de aparecimento dos personagens ou a complexidade de suas aparições.

No caso do Recruta Zero e do Sargento Tainha, tudo indica que o seu criador se identifica com o primeiro. Ele foi o primeiro personagem a ser criado e até chegar ao quartel, tinha sido anteriormente um universitário, que é só quando aparece o Sargento Tainha. O Recruta Zero é o personagem principal. Da mesma forma, apesar de perder muitas, ele ganha a maioria das contendas com seu opositor. E às vezes que perde, é algo relativamente natural, porquanto é o mais realista, já que ele se encontra como inferior e subordinado numa relação hierárquica e de poder. Além disso, ele é o mais frequente personagem e aquele que leva o nome das tiras e revistas.

Assim, a análise do universo ficcional aponta para a identificação valorativa entre Mort Walker e o Recruta Zero. Os elementos extraficcionais confirmam isto, tal como se observam nas afirmações de Mort Walker em entrevista ao responder sobre o quê da sua experiência no quartel ele transferiu para o seu personagem principal: “Tudo vem daquela experiência. Eu, como o Recruta Zero, não gostava das regras, tentava fugir de trabalho duro” (Apud MEDEIROS, 2010, p.1). Ele revela a relação indissolúvel entre ele e seu personagem:



Tentei desenhar minhas próprias experiências. Cada personagem vem de meu tempo no Exército ou na universidade. Tentei colocar isso na tira. Uma vez, tive uma licença no Exército para ir à Califórnia visitar minha irmã, e me dei conta que não queria voltar. Então, pedi a um colega para levar uma carta ao sargento dizendo que perdi o ônibus. Fiquei dois dias a mais. Quando voltei, o sargento leu a carta e não pareceu dar a menor importância. Eu usava esse sistema, e ainda uso: faço o que quero. Do que não quero eu fujo (Apud MEDEIROS, 2010, p. 1).

Na entrevista fica clara a posição de Mort Walker na relação de valores estabelecida entre Recruta Zero e Sargento Tainha, pois ao ser indagado se o primeiro seria um perdedor, ele retruca dizendo que o perdedor é o segundo: “Acho que o Sargento Tainha, sim, é um perdedor. O Recruta Zero, com suas artimanhas, foge daquilo que o oprime. É um vencedor” (Apud MEDEIROS, 2010, p. 1). Nesse sentido, tudo indica que os valores expressos nas histórias do Recruta Zero são axionômicos, autênticos, e não axiológicos, dominantes<sup>4</sup>, que seriam os valores do Sargento Tainha. Porém, as coisas não são tão simples assim. Para chegar a esta conclusão é mais adequado ter uma percepção da totalidade do universo ficcional e incluir na análise a questão das representações.

Assim, após identificar os valores do criador, manifestos pelo personagem Recruta Zero, é necessário entender as representações que são repassadas pelas histórias do

4. Sobre valores axiológicos e axionômicos, cf. Viana (2007).

personagem. As representações, no sentido geral do termo<sup>5</sup>, manifestas no universo ficcional de Recruta Zero, são mais amplas e complexas, pois podem se referir a qualquer aspecto da existência humana e se manifestam através de diversos personagens, no caso aqui analisado. Contudo, a análise dos valores e da estrutura dicotômica do enredo das histórias do Recruta Zero apresentada anteriormente já nos permite perceber o seu caráter eminentemente crítico. Nesse caso, é necessário explicitar as formas da crítica social. A crítica social se manifesta nos universos ficcionais produzidos na esfera

---

5. O conceito de representações possui diversas definições e variantes. No caso, podemos colocar que o termo isoladamente se refere a toda e qualquer representação ideal constituída na sociedade, ou seja, qualquer ideia, concepção, produto intelectual. Obviamente que, nesse sentido, ele se distingue do conceito de representações cotidianas (VIANA, 2008), de representações sociais (MOSCOVICI, 1977) e até mesmo de representações coletivas (DURKHEIM, 1996), pois nos dois primeiros casos há explicitamente sua delimitação ao que alguns denominam “senso comum”, “cultura popular”, “saber cotidiano”, “conhecimento vulgar”, entre outros termos com significados idênticos e no caso durkheimiano há uma delimitação ao caso do que é coletivo, e numa história em quadrinhos o que se manifesta é muito mais representações individuais, no sentido durkheimiano (DURKHEIM, 1970) do que coletivas, mesmo considerando-as manifestação dessa, como alguns poderiam afirmar, o que seria correto em alguns casos, mas não em todos. Nesse sentido, o termo representações, sendo mais geral, expressa a ideia de que o(s) produtor(es) de histórias em quadrinhos manifesta(m), através de suas histórias, concepções, cuja origem e fonte são, evidentemente, sociais, mas que ganham uma singularidade e especificidade, a primeira de origem individual, a singularidade psíquica do indivíduo, e a segunda das necessidades oriundas do universo ficcional criado.

artística e significa uma determinada posição diante da sociedade (em sua totalidade ou focalizando aspectos dela) que aponta para a superação através da refutação e pode ser dividida em duas formas básicas (que, por sua vez, também podem ser subdivididas): a totalizante, que refuta a totalidade social, a sociedade em seu conjunto, estando, por conseguinte, ligada a um projeto de transformação social e a fragmentária, que remete a partes da sociedade e por isso não engloba um projeto de transformação radical da sociedade (VIANA, 2013).

No caso do universo ficcional do Recruta Zero, o seu conteúdo crítico não é totalizante e sim parcial, fragmentário, mesmo porque, ao mesmo tempo em que critica aspectos da sociedade capitalista, acaba reproduzindo outros, o que inclusive se manifesta também no caso dos valores e nos questionamentos que recebe<sup>6</sup>. Nesse sentido, a crítica social presente nas representações manifestas nas histórias do Recruta Zero é a fragmentária. No caso, há uma crítica social fragmentária que atinge especialmente a ordem militar com sua hierarquia, irracionalidade, autoritarismo etc. Nesse sentido, tal crítica se distingue das formas moralistas e pessimistas que existem (VIANA, 2013).

Isto é coerente com os valores do criador das histórias do Recruta Zero, pois seu foco é a questão militar. As suas críticas apontam para os superiores na hierarquia militar, a começar pelo General Dureza, que além de suas investidas em relação à Dona Tetê, a bela secretária, ainda tem como *hobby* o golfe e sempre se comporta de forma irresponsável e sempre mantendo seus privilégios. As tiras abaixo apresentam um questio-

6. O nosso foco analítico aqui são os elementos fundamentais do universo ficcional do Recruta Zero e, por conseguinte, deixamos de lado outros elementos presentes, tanto no nível dos valores quanto das representações, tal como a questão da mulher e outros aspectos, que valeram críticas das feministas e outros setores. Estes aspectos serão analisados em trabalho posterior.

namento do General Dureza. A primeira mostra sua displicência no trabalho e a segunda mostra uma dupla crítica: uma ao Sargento Tainha e outra ao General Dureza:



©2008 by King Features Syndicate, Inc. All rights reserved.



©2008 by King Features Syndicate, Inc. All rights reserved.



A crítica ao Sargento Tainha é mais facilmente percebida. No primeiro quadro, o diálogo aponta para este perguntando ao General Dureza por qual motivo ele tem uma foto do Ronald Reagan em sua mesa e este diz que “ele me fez o homem que sou hoje”. No quadro seguinte, o Sargento Tainha imita o General Dureza e coloca uma foto do Ronald McDonald, o palhaço que representa os *fast food* da rede internacional. Isso significa que ele é quem fez o Sargento Tainha o que ele é hoje, sendo, obviamente, uma sátira e mostra uma autoimagem de palhaço pelo próprio personagem. Contudo, no primeiro quadro a referência é Ronald Reagan, um ator que posteriormente foi presidente (não foi possível checar a data da tira para saber se foi antes ou depois de ser presidente, mas a intenção cômica, inclusive relação com o outro personagem, Ronald McDonald, é evidente). As duas tiras abaixo revelam outra faceta da crítica do exército americano:





As duas abordam a própria essência da ordem militar, pois a guerra e a violência são sua razão de existência e atividade principal. Na primeira tira, a questão da guerra e da morte é levantada por Quindim pelo diálogo que gira em torno da coragem de matar e da razão para isso, sendo que Zero afirma que só mataria se fosse para salvar a própria vida. Ao ser novamente questionado sobre se o outro faz isso por ordem superior (o que ocorre na hierarquia militar), ele acaba concluindo que se as pessoas pensassem sobre isso não haveria guerra. Na segunda tira, Platão, o intelectual do universo ficcional de Recruta Zero, responde ao Sargento Tainha ao comentar que na TV há “violência sem sentido” dizendo que no mundo real ela também se manifesta (e o exército é um de seus principais agentes).

Observa-se que a crítica presente nas tiras do universo ficcional de Recruta Zero são fragmentárias, mas não são moralistas. Não é partindo de um cânone abstrato que visa

julgar e condenar que se realiza tal crítica social, que caracteriza a sua forma moralista (VIANA, 2013). No caso da tira que apresenta a irresponsabilidade do General Dureza, pode parecer que se trata de uma crítica moralista, mas as duas últimas tiras desmentem tal concepção, pois num caso se coloca a existência de “violência sem sentido”, o que aponta para uma percepção não moralista, e no outro caso para a atividade militar de matar, na qual os envolvidos podem fazê-lo sem desejar. Nesse sentido, a crítica social presente nas estórias do Recruta Zero é pessimista, que é aquela que apresenta falta de esperança e projeto alternativo, desembocando no niilismo (VIANA, 2013). Uma entrevista do quadrinista comprova isso:

Acho que os homens sofrem há anos com as mesmas situações que o Recruta costuma passar: receber ordens de chefes difíceis e durões, tramar esquemas para sair do trabalho, cair no sono durante a jornada profissional, além da sensação de não ter controle sobre sua própria vida. Tenho certeza que eles vão continuar sofrendo com essas coisas para sempre (WALKER, 2013, p, 1).

A afirmação de que tem a impressão que o sofrimento irá durar “para sempre” denota um pessimismo e falta de esperança e projeto alternativo. Isso aponta para a não possibilidade de mudança e a crítica social revela-se pessimista e apenas uma denúncia e, no máximo, uma contestação dos exageros, mas nenhuma busca de solução, trans-

formação ou superação do atual estado de coisas.

Desta forma, retomando a questão dos valores, eles podem ser considerados axiômicos, no sentido do que é o que se manifesta no universo ficcional do Recruta Zero, acompanhado por uma crítica social pessimista, que mostra representações conformistas, que, por sua vez, estão ligadas a outros valores, dominantes, axiológicos, ou seja, conservadores. Esses valores, no entanto, não se manifestam no universo ficcional, nas histórias do Recruta Zero, e por isso não são perceptíveis pelo leitor imediatamente. Mas ao perceber a crítica social pessimista, abre-se espaço para observar valores distintos do produtor, o que é reforçado por suas entrevistas, o que é extraficcional. O pessimismo se manifesta em determinadas passagens tal como a da tira sobre violência sem sentido, que estaria não apenas na televisão, mas também na realidade, e assim é, de certa forma, naturalizada. A outra tira sobre a guerra, no entanto, já desnaturaliza a mesma.

Em síntese, podemos dizer que a predominância valorativa nas histórias em quadrinhos do Recruta Zero é axionômica e não de valores dominantes, axiológicos. Mas isso se limita ao universo ficcional, pois indo além dele, o produtor revela, no fundo, valores ambíguos. A sua ambiguidade se revela, inclusive, no fato de que diz se identificar com o Recruta Zero e recusar o trabalho e continuar trabalhando até os 86 anos. Claro que seu trabalho é distinto do que o que recusa e sua situação social é diferente da do Recruta Zero, pois “faço o que quero”, diz Walker em entrevista. Ele pode fazer o que quer por estar na situação que está e isso remete a sua classe social e condições de



vida, que lhe permitem escolher. A situação de intelectual lhe permite uma liberdade de escolha que torna desnecessário pensar em transformação social radical. Daí sua ambiguidade valorativa: no universo ficcional manifesta valores axionômicos, realizando a recusa da hierarquia, disciplina, opressão, mas na vida real manifesta valores axiológicos, como o dinheiro.

Por qual motivo, nesse caso, ele manifestaria valores axionômicos e realizaria crítica social em suas produções ficcionais? Em primeiro lugar, por expressar experiências passadas dele, tal como se comprova ao afirmar que essa é a base para as suas histórias na universidade e exército, e uma recusa dessa situação de opressão a qual não mais está submetido. Em segundo lugar, graças ao sucesso e ao público que deseja tais manifestações críticas e axionômicas, o que lhe permite ter a situação de classe e social que possui. Nesse sentido, existem motivações internas e externas que explicam os valores axionômicos manifestos no universo ficcional ao lado de uma crítica pessimista, apesar das ambiguidades do seu produtor.

## Considerações Finais

O presente artigo visava identificar e analisar as representações e valores presentes nas histórias em quadrinhos do Recruta Zero. Através de uma análise embasada no método dialético (VIANA, 2013) conseguimos identificar que o forte em tal universo

ficcional são os desvalores manifestos por Recruta Zero, o personagem principal, que são opostos aos valores do Sargento Tainha, o seu antagonista, sendo axionômicos. Esses desvalores do personagem principal expressam os valores do quadrista que lhe dá vida e nesse processo assume um caráter crítico, no sentido de uma crítica fragmentária, já que toma como objeto principal de crítica a hierarquia militar, e pessimista, por não apresentar nenhum projeto alternativo.

Esse processo analítico aponta para a necessidade de aprofundamento no universo ficcional de Recruta Zero, pois diversas outras questões, representações, valores, se entrecruzam e mostram ambiguidades e processos que precisam maior detalhamento e aprofundamento. De qualquer forma, o presente artigo conseguiu identificar e analisar os aspectos fundamentais das histórias de Recruta Zero, o que abre possibilidades para desenvolvimento e desdobramentos.

## Referências

DURKHEIM, Émile. **As formas elementares da vida religiosa**. São Paulo, Martins Fontes, 1996.

DURKHEIM, Émile. **Sociologia e Filosofia**. Rio de Janeiro, Forense, 1970.

MEDEIROS, Jotabê. *Recruta Zero completa 60 anos de anarquia*. O Estado de S. Paulo, 06 de maio de 2010. Disponível em: <http://www.estadao.com.br/noticias/>

[arteelazer,recruta-zero-completa-60-anos-de-anarquia,547458,o.htm](#), acessado em: 17 de Setembro de 2013.

MOSCOVICI, Serge. **A representação social da Psicanálise**. Rio de Janeiro: Zahar, 1977.

VIANA, Nildo. **Heróis e super-heróis no mundo dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.

VIANA, Nildo. **Os Valores na Sociedade Moderna**. Brasília: Thesaurus, 2007.

VIANA, Nildo. **Quadrinhos e crítica social: o universo ficcional de Ferdinando**. Rio de Janeiro: Azougue, 2013.

VIANA, Nildo. **Senso comum, representações sociais e representações cotidianas**. Bauru: Edusc, 2008.

WALKER, Mort. Entrevista Exclusiva. Disponível em: <http://coquetel.uol.com.br/sitenovo/blog/view/28>, acessado em: 17/09/2013.

WALMER, Mort. **O melhor do Recruta Zero**. Vol. 2. Porto Alegre: L&PM, 2010.62 3522-5204.

# IMPORTÂNCIA DOS FANZINES ELETRÔNICOS PARA A IDENTIDADE MUSICAL BRASILEIRA

Cíntia Alves Gonçalves

**Resumo:** O artigo investiga como os fanzines eletrônicos podem contribuir para a propagação da diversidade musical brasileira. Parte-se da constatação que os fanzines digitais desempenham um importante papel na divulgação da música não-comercial. O objetivo deste estudo consiste em mostrar que um fanzine eletrônico pode reverter substancialmente o quadro de pessoas, sobretudo jovens, que sofrem influência da mídia e deixam de desfrutar a diversidade musical.

**Palavras-chave:** fanzine, música brasileira, diversidade cultural.

## Introdução

Com a popularização da Internet, surgem as “tribos eletrônicas” que trocam informações de divulgação cultural por meio de fanzines, abreviação de *fanatic magazine*, revistas de cultura *alternativa*, editadas e custeadas por um fã na rede. Este trabalho visa demonstrar que os fanzines eletrônicos, por meio de sua diversidade cultural,

**Cíntia Alves Gonçalves** é formada em Comunicação Social com habilitação em Rádio e TV, pela Universidade São Judas Tadeu (São Paulo). O artigo é do curso de Pós Graduação Lato Sensu em Comunicação: “Revista Segmentada”, da Faculdade FMU (São Paulo).

pode contribuir para a ampliação do repertório musical da população brasileira.

A respectiva pesquisa destaca a importância dos fanzines eletrônicos na propagação da identidade musical brasileira. Sendo assim, apresentamos este problema com a seguinte questão: como um fanzine eletrônico pode contribuir para ampliar o repertório musical da população brasileira?

Diante da referente pergunta, temos a seguinte hipótese: os fanzines digitais desempenham um importante papel na divulgação da música não-comercial.

O objetivo deste estudo consiste em mostrar que um fanzine eletrônico pode reverter substancialmente o quadro de pessoas, sobretudo jovens, que sofrem influência da mídia e deixam de desfrutar a diversidade musical.

O tema escolhido é de suma importância para garantir aos brasileiros um amplo conhecimento da identidade musical de seu país, que sofre com as agressivas estratégias de consumo dos meios de comunicação de massa, influenciando o gosto do consumidor a ouvir apenas um limitado repertório, em comparação à gama de estilos musicais aqui existentes.

## ○ nascimento da cultura *underground*

As primeiras manifestações da contracultura tiveram início nos Estados Unidos, no final da década de 1950 com a *Beat Generation* (Geração *Beat*), grupo de jovens

denominados *beatniks*, formado por intelectuais, artistas e escritores que contestavam os principais valores estabelecidos pelo sistema (*stablishment*) da cultura ocidental, entre eles o consumismo, “o privilégio dos aspectos técnicos-rationais em relação aos sociais e humanos” como esclarece Pereira (1992, p. 29), guerras etc.

Tal movimento se caracterizou pelo espírito libertário e questionador com um novo estilo de vida, resumido como cultura *underground*, termo que significa subterrâneo, ou seja, que serve para designar cultura marginal ou alternativa, que se encontra fora dos modelos estabelecidos pelas classes dominantes da sociedade ocidental. Pereira (1992, p. 9) ainda descreve que o surgimento da contracultura coincidiu com o apogeu do *rock'n roll*, um estilo musical com um público jovem que usava este tipo de música para expressar descontentamento e rebeldia, por meio de artistas como Elvis Presley.

Mas, o auge da contracultura ocorreu nos anos 1960, como um movimento político-cultural, por meio da “onda” *hippie*, da música de diversos artistas, que ajudou a ampliar um público cada vez mais significativo.

Conforme Heron Vargas (2009, p. 11), no Brasil, a contracultura foi representada pelo movimento cultural denominado Tropicalismo, que se manifesta contra a ditadura militar, principalmente por meio da esfera musical, dando atenção à linguagem da canção, utilizando a subjetividade unida ao experimentalismo estético, com ênfase à postura marginal. [...] As principais figuras do Tropicalismo foram Caetano Veloso, Gilberto Gil, Torquato Neto, Os Mutantes e Tom Zé.

## ○ papel dos fanzines eletrônicos

Fanzine é o nome dado a uma publicação sem fins lucrativos, produzida e editada por fãs de uma determinada arte ou *hobby* para um público segmentado. Dentre suas características estão a liberdade de expressão e a crítica em relação às classes dominantes. Possui uma grande relação com a cultura *underground*, pois como menciona Henrique Magalhães (1993, p. 14), é considerado imprensa alternativa, por não admitir vínculos comerciais em sua produção e por seu discurso sempre inovador, contestatório ou pelo menos quase sem nenhum enfoque pela grande imprensa.

Para um melhor entendimento sobre a definição de um fanzine, Magalhães (2011, p. 5) explica que há uma diferença entre fanzine e revista alternativa: “o primeiro dá prioridade à informação, à crítica e à reflexão; o segundo está focado em apenas apresentar trabalhos artísticos como quadrinhos, contos, poesias, música etc.” E, ainda, aponta aspectos importantes em relação ao fanzine: “Criar um fanzine tornou-se a resposta à inexistência de espaço crítico nas revistas das grandes editoras e um alerta contra o mercado voltado exclusivamente para o entretenimento e o consumo” (MAGALHÃES, 1993, p. 73).

Até o final dos anos 1980, seu modo de produção era artesanal e seus editores se encarregavam de todo o processo de produção, gerando um baixo custo de seu material.

De acordo com Shuker (1999, p.125) isso fez com que os fanzines fossem atraídos pelos conceitos do movimento *punk*, por sua postura anticonsumista e por sua exposição verdadeira dos fatos, doa a quem doer. Essa multiplicação de um novo estilo de fanzine também serviu de escola para diversos jornalistas que trabalhavam com música.

No final dos anos 1980, o *cyberpunk* inaugurou o surgimento das “tribos eletrônicas”, que na teoria de Maffesoli (1987, p. 194), são grupos que lembram as estruturas das tribos arcaicas e só se diferenciam destas no aspecto temporal e transitório, pois se organizam de acordo com as ocasiões que se apresentam. Essas “aldeias eletrônicas”, como observa Bandeira (2001, p. 14) substituíram os fanzines impressos pelos eletrônicos.

Quanto ao número de fanzines eletrônicos no Brasil, não existem dados. Segundo Henrique Magalhães, pioneiro na pesquisa de fanzines no Brasil, autor de diversos livros, entre eles *O que é fanzine* e criador das tiras da personagem *Maria*, publicadas em jornal:

Creio que não haja estatística sobre fanzines, muito menos os eletrônicos. Muitos trabalhos e sites não são divulgados, circulam em grupos restritos. Eu não saberia dizer quantos existem e há mesmo uma imprecisão muito grande sobre a definição de fanzine eletrônico, que pode se confundir com revista eletrônica, site ou blog<sup>1</sup>.

Em entrevista dada ao site MidiAtiva, Law Tissot<sup>2</sup>, coordenador da Fanzinoteca Mutaçã do Rio Grande do Sul, fala sobre a questão dos fanzines sobrevirem à era digital:

1. MAGALHÃES, Henrique. Entrevista sobre estatísticas de fanzines brasileiros. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <henriquemais@gmail.com> em 03 out. 2012.

2. TISSOT, Law. Law Tissot e Fanzinoteca Mutaçã. Entrevista concedida ao blog Midiativa, 2012. Disponível em: <<http://www.midiativasantos.com/materia.php?id=439&titulo=Law%20Tissot%20e%20Fanzinoteca%20Muta%E7%E3o>>.



[...] acredito que editar um fanzine tenha algo de invisibilidade fascinante, já que todos querem se expor nas redes sociais, e os zines continuam assim, impossíveis de serem rastreados. Não existe uma estatística confiável para nos oferecer um conhecimento seguro sobre sua existência, distribuição... Os hackers não vão ‘derrubar’ os zines, até porque eles são zineiros!

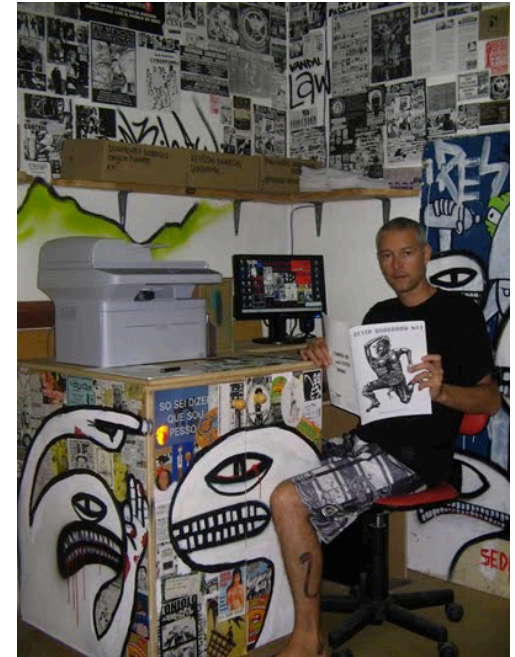
Porém, é possível encontrar inúmeros fanzines eletrônicos brasileiros por meio de ferramentas de busca, como o Google. Temos também disponível para *download* gratuito o *2º anuário de Fanzines, Zines e Publicações Alternativas*, editado por Douglas Utescher e lançado em abril de 2012, que apresenta 165 resenhas de publicações independentes brasileiras e sul-americanas<sup>3</sup>. Apesar de seu foco ser as publicações impressas, conta com o “Pequeno Guia de Eventos Zinísticos”, com informações de eventos como: Fanzinada, Fanzine Expo, Ugra Zine Fest etc.

Já o *1º Anuário*<sup>4</sup> traz interessante matéria “O fanzine na sala de aula”, que descreve como alguns educadores realizam novas formas de aprendizado, ensinando seus

---

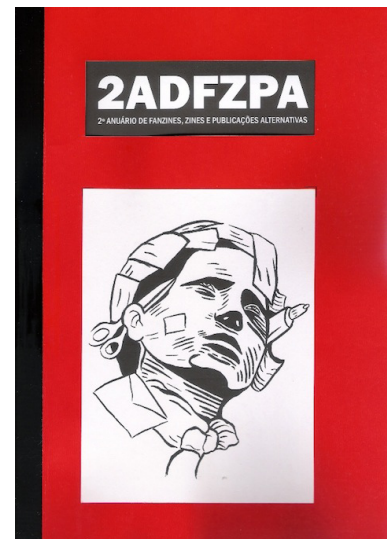
3. UTESCHER, Douglas. **2º Anuário de Fanzines, Zines e Publicações Alternativas**. São Paulo: Ugra Press, abr. 2012. Disponível em: <<http://ugrapress.wordpress.com/2012/06/20/download-gratuito-2o-anuario-de-fanzines-zines-e-publicacoes-alternativas/>>.

4. UTESCHER, Douglas. **1º Anuário de Fanzines, Zines e Publicações Alternativas**. São Paulo: Ugra Press, abr. 2012. Disponível em: <<http://ugrapress.wordpress.com/2011/03/04/anuario-disponivel-para-download/>>.



Law Tissot, coordenador da Fanzinoteca Mutaç o

alunos a produzirem fanzines, com o objetivo de formar pessoas com senso crítico e independência de pensamento. O professor de filosofia Rafael Huguenin que ministra aulas no Ensino Médio da rede pública estadual do Rio de Janeiro, no ano de 2010, trabalhou com fanzines em duas turmas. Segundo seu depoimento: “Tornou-se possível realizar um verdadeiro trabalho de grupo, no qual alunos com interesses e habilidades diversas se envolveram”.



As duas primeiras edições do **Anuário de Fanzines, Zines e Publicações Alternativas**, pelo Ugra Press

Exposição de fanzines no **Ugra Zine Fest 2013**, em São Paulo

Para citar alguns exemplos de fanzines eletrônicos encontrados no Google, temos o e-zine *Cardosonline* ou *COL*, conforme reportagem publicada na *Folha de S.Paulo*<sup>5</sup>, que em três anos de atividade chegou a 5.000 assinantes. Com 278 edições de aproximadamente 70 páginas, escritas por oito pessoas, o COL foi criado em 1998 por um grupo de estudantes numa época em que grande parte das conexões à internet ainda eram feitas somente via telefone. Além disso, o fanzine acabou revelando escritores como Clarah Averbuck e Daniel Galera. O grupo comemorou os dez anos do e-zine com a criação de um site chamado [www.inventamosainternet.com](http://www.inventamosainternet.com).

O webzine *Metal Reunion Zine*<sup>6</sup> é um blog que publica notícias de bandas, artistas, quadrinhos, entre outros, envolvidos com as vertentes da cultura Rock'n Roll e Heavy Metal. Segundo seu editor, Alexandre Chakal, “o blog iniciou suas atividades em



Página de entrada do **Metal Reunion Zine**

5. ARRAIS, Daniela. E-zine *Cardosonline* completa dez anos. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 17 set. 2008. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/informat/fr1709200821.htm>>.

6. CHAKAL, Alexandre. **Metal Reunion Zine**. Disponível em: <<http://metalreunionzine.blogspot.com.br/>>. Acesso em 28 out. 2012, 18:33.

outubro de 2009”<sup>7</sup>. O contador de acessos do site mostra no dia 23 de outubro de 2012 às 22h46, um total de 156.486 visitas, desde suas primeiras publicações. Seu quadro estatístico dos últimos três meses apresenta uma média de 53 visitas e 32 novos visitantes diários.

O blog *Metal Maniacs Zine*<sup>8</sup>, criado em maio de 2008, demonstra em suas estatísticas no dia 22 de outubro de 2012, aproximadamente às 16 horas, um total de 196.058 visitas contabilizadas<sup>9</sup>.

Segundo Daniel Mattos, editor do *Fanzine Britadeira*<sup>10</sup>, sua publicação teve início em 2005, na versão impressa, com uma única edição, retornando apenas em janeiro

7. CHAKAL, Alexandre. **Tcc sobre webzines de música.** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <musicreunion@gmail.com> em 23 out. 2012.

8. HENRIQUE, Paulo. **Metal Maniacs Zine.** Disponível em: <<http://www.metalmaniacszine.blogspot.com.br/>>. Acesso em 28 de out. 2012, 22h12min.

9. HENRIQUE, Paulo. **Webzines brasileiros.** [Mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <metalmaniacszine@gmail.com> em 22 de out de 2012.

10. MATTOS, Daniel. **Fanzine Britadeira.** Disponível em: <<http://www.fanzinebritadeira.blogspot.com.br/>>.

Página inicial  
do **Metal  
Maniacs  
Zine**



de 2012, na versão eletrônica. O blog, que divulga artistas do cenário independente nacional, com resenhas de discos atuais e antigos, no primeiro mês alcançou 351 acessos. No dia 02 de novembro, por volta da 01h20, seu contador mostra um total de 17.810 visitas. Seu acesso diário tem em torno de 90 visitantes<sup>11</sup>. Além disso, o *Britadeira* postou uma matéria curiosa sobre o cantor Odair José, que desde a década de 1970 era considerado brega, mas, hoje em dia, vive uma fase *cult* e teve uma homenagem, com um CD gravado por dezoito artistas consagrados e independentes do pop-rock nacional, entre eles Pato Fu, Zeca Baleiro e Paulo Miklos. Será que este tributo é mais uma estratégia da indústria fonográfica para atrair o público alternativo a consumir música brega? Eis uma incógnita. Porém, essa matéria mostra o quanto um fanzine pode contribuir para a diversidade musical.

Dadas as circunstâncias mencionadas, mesmo não existindo uma estatística segura em relação ao número de fanzines eletrônicos existentes no Brasil, é possível admitir que eles, além de cumprirem seu papel como imprensa alternativa, se firmam como um eficaz instrumento de comunicação inserido no grupo das novas tecnologias.



Página inicial do **Fanzine Britadeira**

11. MATTOS, Daniel. **Webzines brasileiros**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <danielzitcho@hotmail.com> em 31 out. 2012.

## Um repertório mais amplo por meio do *underground*

O termo *underground* se originou no final dos anos 1960 para se referir à cultura alternativa britânica e norte-americana ou aos grupos e indivíduos que aderiram ao movimento da contracultura. É visto como um gênero musical indefinido, mais autêntico e que cede menos às tendências do circuito comercial. O fundamento da música *underground* foi sua recusa à indústria fonográfica comercial, priorizando-se como arte ou forma de expressão e abolindo a ideia de se tornar um produto vendável, (SHUKER, 1999, p. 240).

A música alternativa tem como característica desenvolver um amplo leque de estilos e variantes (como por exemplo o rock, o hip hop, o punk, a new wave, o hard rock, o reggae etc.), demonstrando sempre uma forte tendência à inovação, na busca de algo autêntico. Shuker destaca a observação de Fairchild pelo fato de bandas alternativas unirem diversos estilos em uma colisão única de gêneros:

É impossível mapearmos adequadamente a evolução musical da cena alternativa, entre 1980 e 1994, sem acompanharmos o desenvolvimento e a divisão de uma infinidade de estilos e gêneros (SHUKER, 1999, p. 242).

Apesar de ser cobiçada pelo mercado fonográfico como estratégia para atingir também os públicos segmentados, levando muitos artistas a migrarem para o *mainstream*, a música alternativa ainda consegue manter a sua essência contestadora e inovadora.

Na música popular massiva há uma tensão entre o sistema de produção/circulação das grandes companhias musicais (*mainstream*) e sua contrapartida, o consumo segmentado (*underground*) que acaba sendo uma espécie de espaço mítico na trajetória de expressões musicais como o Rock e a MPB. Apesar de atrelado às estratégias e lógicas do mercado, no imaginário dos fãs, críticos e colecionadores, suas canções são criativas e calcadas na “autenticidade”, enquanto a música *mainstream* (comercial), possui fórmulas prontas e adequadas aos ditames do mercado cultural (JANOTTI JÚNIOR; CARDOSO FILHO, 2006, p. 9).

## Música *underground* versus música comercial

De um lado, temos a música comercial, que é executada em grande escala nos meios de comunicação de massa, sempre por meio de estratégias de mercado. Seu público é constituído pelas grandes massas, composta em sua maioria pelas classes menos favorecidas, de baixa escolaridade. Do outro, temos a música *underground*, considerada mais autêntica. Os apreciadores desse tipo de música constituem uma minoria das classes média e alta, com um bom nível educacional.

A música popular brasileira, dentro do contexto histórico da década de 1970, na concepção de Paulo César de Araújo (2002, p. 20) é dividida entre o público das grandes massas, composto pela classe média baixa, vivendo em precárias condições, sem escola, saúde e informação, relacionada aos ouvintes da música comercial de cantores “cafonas” como Waldik Soriano, Odair José e Nelson Ned. Já os ouvintes de músicas de artistas consideradas de grande cunho artístico, como Chico Buarque e Milton Nascimento, constituíam a minoria da população que se concentrava entre as classes média e alta.

Portanto, observamos que artistas como Chico Buarque e Milton Nascimento, apesar de atuarem no circuito mercadológico, por representarem um nicho de consumo mais “refinado”, possuem canções experimentais que não seguem nenhum padrão midiático. Diante dessa afirmação, nossa música popular pode ser classificada de três maneiras, sendo a primeira: “massiva mercadológica”, representada por artistas como Waldik Soriano, Odair José e Nelson Ned, com músicas que estão inseridas no mercado fonográfico e seguem um padrão estético mercadológico; a segunda: “segmento de mercado”, representada por músicos como Chico Buarque e Milton Nascimento, que estão inseridos no mercado fonográfico, mas produzem obras autênticas, sem seguir os padrões do *stablishment* e a terceira: “segmento anti-mercado”, representada por artistas do circuito *underground* como Macaco Bong, Krisiun, Thiago Pethit, que se encontram fora do sistema de mercado fonográfico e das grandes mídias e mantêm um



repertório autêntico.

Para Jeder Janotti Júnior e Jorge Cardoso Filho (2006, p. 9), um produto *underground* é quase sempre definido como “obra autêntica”, “não-comercial”. Na visão de Adorno (1991, p. 87) em relação à música comercial: “a grande massa dos ouvintes encontra-se em perfeita sintonia com a música fetichizada que é ouvida conforme os preceitos estabelecidos”.

Sendo a música comercial padronizada, um dos fatores que contribui para este processo é sua excessiva veiculação nas mídias de massa. Isso acontece por meio do famoso “jabá” ou “jabaculé” das grandes gravadoras (pagamento de suborno feito pelas gravadoras em troca de promoção e divulgação de obras musicais). Segundo Shuker (1999, p. 180), esse tipo de manipulação já era muito comum nos Estados Unidos dos anos 1920, sendo chamado originalmente de *song plugging*, tempos depois ficou conhecido como *payola*. Ana P. de Oliveira (2004, p. 42) descreve que no Brasil o jabá surge na década de 1940, em troca de execução das marchinhas de carnaval e sua prática continua até hoje:

a execução musical por meio do jabá é uma realidade que se manifesta de diversas formas de atuação: pagamento em dinheiro, brindes, troca de favores ou processos associados entre empresas, numa forma de sinergia. [...] Além da dimensão econômica, o jabá reafirma padrões estéticos, configuradores de uma exclusão da diversidade cultural musical<sup>12</sup>.

12. BRITTOS, Valério Cruz; OLIVEIRA, Ana Paola de. **MTV, sucesso musical e cena alternativa**. 2006. Disponível em <<http://www.revistas.ufg.br/index.php/musica/article/view/1874/2373>>.

Por seguir um padrão imposto pelas mídias, a música comercial unida ao jabá contribui para afastar seu público de conhecer a originalidade musical de seu país, e portanto, sua identidade musical, pois mistura cópias padronizadas aos estilos locais e regionais.

O brega, também conhecido como “cafona” é um exemplo muito comum de música comercial. Conta com uma falta de originalidade ao abusar de imitações de modelos prontos, com rimas fáceis e arranjos pouco ou mal elaborados.

A expressão “cafona” subsiste hoje como sinônimo de “brega”, que, segundo a Enciclopédia da Música Brasileira, é um termo utilizado para designar “coisa barata, descuidada e malfeita” e a “música mais banal, óbvia, direta, sentimental e rotineira possível, que não foge ao uso sem criatividade de clichês musicais ou literários” (ARAÚJO, 2002, p. 20).

Carmen Lúcia José (2002, p. 92) define o brega como a cópia de um modelo e de um estilo e o descreve esteticamente de forma que suas estruturas sonoras são organizadas e mantidas sem oposição, provocando nos ouvintes uma pasteurização em que todos os arranjos ganham um mesmo assobio.

Para todo e qualquer dicionário: BREGA – substantivo comum de dois gêneros. 1. composição industrial de massa constituída de elementos sígnicos retirados dos segmentos baixos da população e promovidos ao processo médio da informação; 2. comportamento encontrado em

sujeitos específicos que orientam suas aquisições exclusivamente pela anulação das distinções e oposições encontradas em seu respectivo repertório original (JOSÉ, 2002, p. 130).

O funk carioca (“pancadão”) é outro exemplo de um estilo mercadológico padronizado em ritmo, versos, gestos e até na massificação de comportamentos degradantes em relação à vulgarização do ato sexual. E assim como o brega, geralmente é construído com arranjos “pobres”.

O problema é que cada uma dessas novas “ondas” contribui [...] para industrializar o erotismo e criar comportamentos de massa que são, de fato, a negação da sexualidade naquilo que ela tem de mais singular e individual. É a operação inversa à da alta cultura ou mesmo da cultura popular e folclórica: ao invés de criar novas possibilidades para o espírito, cria comportamentos condicionados; no lugar do pluralismo, o sempre igual, a rotina, o mesmo: gestos, ritmos, versos padronizados, produzidos em série para um público condicionado a não pensar<sup>13</sup>.

Pablo Laignier (2011, p. 12) aponta:

a poesia funkeira, embora haja exceções (principalmente no chamado funk consciente e em alguns funks românticos), em geral, é pobre. [...] a própria concepção do funk através dos hábitos envolvidos na criação cotidiana dos MCs aponta para uma precariedade em termos de conhecimento musical a respeito de vários instrumentos e ferramentas.

13. ARBEX JÚNIOR, José. *O funk e a crítica*. **Revista Pangea**. Abr. 2001. Seção Idéias. Disponível em <[http://www.clubemundo.com.br/revistapangea/show\\_news.asp?n=11&ed=7](http://www.clubemundo.com.br/revistapangea/show_news.asp?n=11&ed=7)>.

[...] Não há um desenvolvimento melódico/harmônico em boa parte da produção funkeira da atualidade, principalmente nos funks pornográficos, de apologia ao narcotráfico ou nos funks non sense.

Seguindo o raciocínio dos fatos abordados, enquanto a música alternativa contribui para a autenticidade de suas obras e, conseqüentemente, da identidade musical brasileira, a música comercial de massa age de maneira oposta, desempenhando um papel alienatório em seu público, impedindo-o a um conhecimento mais amplo de nosso repertório nacional.

O jornalista Alexandre Figueiredo argumenta que o *stablishment* vem roubando espaços considerados alternativos, causando uma crise no *underground*:

Agora rádios que são dedicadas ao rock não podem mais ter profissionais roqueiros, e nem sequer podem mais tocar certos artistas de rock [...] a 89 FM, agora só admite a presença de gente vinda de rádios não-roqueiras [...] A realidade atual também se deve, além da desinformação dos jovens atuais (que não conheceram sequer os anos 80), o pretensiosismo de certos balzaquianos da grande mídia. [...] Até que ponto vai permanecer essa tendência de jovens se apegarem ao mainstream de tal forma que querem misturar cafonice com vanguarda e mercado com arte?<sup>14</sup>

A rádio Fluminense FM, que nos anos 1980 mantinha uma filosofia alternativa sem seguir modismos, após uma mudança de coordenadores, cedeu ao sistema

14. FIGUEIREDO, Alexandre. *Crise no underground: Instituições consideradas de vanguarda aderem ao esquema do establishment*. **Rock informação**. Rio de Janeiro: 2004. Disponível em [http://www.oocities.org/br/rockinformacao0949/crise\\_underground.htm](http://www.oocities.org/br/rockinformacao0949/crise_underground.htm).

mercadológico, diz Gilberto de Abreu.

Porém, na web é impossível ao *stabliment* controlar e manipular todas as veiculações e publicações, possibilitando aos fanzines eletrônicos juntamente com as *netradios* uma livre circulação de músicas, vídeos e informações, isentas de todo e qualquer vínculo comercial.

## Conclusão

Um meio de se obter um repertório mais abrangente seria incentivar a população brasileira, sobretudo os jovens, a conhecer canções que se caracterizam por sua autenticidade e criatividade, com a ausência de clichês. Para isso, é necessário um instrumento de divulgação que esteja diretamente relacionado ao segmento alternativo e que cumpra o papel de atingir um público com sede de conhecimento. Em virtude de sua característica inovadora e diretamente ligada à cultura alternativa e, ainda, estando aliada às novas tecnologias de comunicação de modo a atrair um público segmentado para a troca de informações, os fanzines eletrônicos podem ser utilizados como um instrumento de grande importância para o enriquecimento do repertório do brasileiro em relação à música.

Os e-zines e webzines contribuem com eficácia na divulgação da música *underground* para um público que faz parte da esfera alternativa e que busca esse tipo de música na

internet, porém, para que esse estilo musical desperte o interesse dos jovens de classes menos favorecidas é essencial que os órgãos educativos como escolas e universidades comecem a seguir o exemplo dos professores mencionados neste artigo, que levaram os fanzines para as salas de aula, estimulando os estudantes a se tornarem leitores e produtores dessas importantes revistas reflexivas de cultura alternativa.

Mesmo residindo nas periferias e estudando em escolas públicas, devido ao barateamento das tecnologias, o jovem tem acesso à internet e, portanto, aos fanzines eletrônicos. O único problema é que grande parte desses estudantes ainda desconhecem esse tipo de publicação que pode ser peça fundamental para diversificar suas experiências musicais e, além disso, contribuir com eficácia como instrumento de educação de uma maneira geral. Dessa forma, terão um meio de se defender das estratégias das grandes indústrias fonográficas que, muitas vezes, os levam a seguir modismos e até alguns comportamentos vulgares que estimulam o erotismo precoce e que, por sua vez, vem acompanhado de desastrosas consequências. Isso tudo devido à repetição dos mesmos padrões de música aliada a comportamentos e padrões estéticos impostos pela mídia.

Por falta de opção e, também, por ter seus ouvidos acostumados a esses padrões, a massa acaba deixando de conhecer uma imensa variedade de estilos e gêneros musicais de importante valor cultural. Portanto, os fanzines eletrônicos podem ser um meio de driblar as convenções feitas pelo sistema e abrir os horizontes ao enriquecimento do repertório musical e, sobretudo, cultural.

## Referências

ABREU, Gilberto de. **A “Maldita” em flashes saudosistas**: Editora lança livro sobre a polêmica trajetória da rádio Fluminense FM. Rock informação. Extraído da “Tribuna da Imprensa”. Rio de Janeiro: set.1992 . Seção Caderno Tribuna Bis. Disponível em <<http://www.oocities.org/br/rockinformacao949/tribuna.htm> >. Acesso em: 26 set. 2012, 05:27.

ADORNO, Theodor W. *O fetichismo na música e a regressão da audição*. In: **Textos Escolhidos**. São Paulo: Nova Cultural, 1991.

ARAÚJO, Paulo César de. **Eu não sou cachorro, não**. Rio de Janeiro: Record, 2002.

ARBEX JÚNIOR, José. *O funk e a crítica*. **Revista Pangea**. Abr. 2001. Seção Idéias. Disponível em <[http://www.clubemundo.com.br/revistapangea/show\\_news.asp?n=11&ed=7](http://www.clubemundo.com.br/revistapangea/show_news.asp?n=11&ed=7)> . Acesso em: 26 set. 2012, 04:17.

ARRAIS, Daniela. *E-zine Cardosonline completa dez anos*. **Folha de S.Paulo**, São Paulo, 17 set. 2008. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/informat/fr1709200821.htm>>. Acesso em: 14 out. 2012, 02:32.

BANDEIRA, Messias. **O underground na era digital**: a música nas trincheiras do ciberespaço. Campo Grande: INTERCOM, 2001.

BRITTOS, Valério Cruz; OLIVEIRA, Ana Paola de. **MTV, sucesso musical e cena alternativa**. 2006. Disponível em: <<http://www.revistas.ufg.br/index.php/musica/article/view/1874/2373>> . Acesso em: 25 set. 2012, 00:07.

CHAKAL, Alexandre. **Tcc sobre webzines de música**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <[musicreunion@gmail.com](mailto:musicreunion@gmail.com)> em 23 out. 2012.

CHAKAL, Alexandre. **Metal reunion zine**. Disponível em: <<http://metalreunionzine.blogspot.com.br/>>. Acesso em 28 out. 2012, 18:33.

FIGUEIREDO, Alexandre. *Crise no underground: Instituições consideradas de vanguarda aderem ao esquema do establishment*. **Rock informação**. Rio de Janeiro: 2004. Disponível em [http://www.oocities.org/br/rockinformacao949/crise\\_underground.htm](http://www.oocities.org/br/rockinformacao949/crise_underground.htm)> . Acesso em 02 out. 2012, 00h40min.

HENRIQUE, Paulo. **Webzines brasileiros**. [Mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <[metalmaniacszone@gmail.com](mailto:metalmaniacszone@gmail.com)> em 22 de out de 2012.

HENRIQUE, Paulo. **Metal maniacs zine**. Disponível em: <<http://www.metalmaniacszone.blogspot.com.br/>>. Acesso em 28 de out. 2012, 22h12min.

JANOTTI JR., Jeder; CARDOSO FILHO, Jorge. **A música popular massiva, o mainstream e o underground**: trajetórias e caminhos da música na cultura midiática. Brasília: Intercom, 2006.

JOSÉ, Carmen Lucia. **Do brega ao emergente**. São Paulo: Nobel, 2002.

LAIGNIER, Pablo. *Por uma Economia Política do Funk Carioca: notas sobre a teoria*



*pós-moderna e seus desdobramentos na música popular*. Niterói: **Ciberlegenda** – Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, 2011.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos**: o declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1987.

MAGALHÃES, Henrique. **O que é fanzine**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

MAGALHÃES, Henrique. **O rebuliço apaixonante dos fanzines**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2011.

MAGALHÃES, Henrique. **Entrevista sobre estatísticas de fanzines brasileiros**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <henriquemais@gmail.com> em 03 out. 2012.

MATTOS, Daniel. **Webzines brasileiros**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <<danielzitch@hotmail.com>> em 31 out. 2012.

MATTOS, Daniel. **Fanzine Britadeira**. Disponível em: <<http://www.fanzinebritadeira.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 04 nov. 2012, 22:55.

OLIVEIRA, Ana Paola de. **MTV Brasil: o mercado comercial da música jovem**. 2004. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo.

PEREIRA, Carlos Alberto M. **O que é contracultura**. 8ª ed. São Paulo: Editora

Brasiliense, 1992.

SHUKER, Roy. **Vocabulário da música pop**. Trad. Carlos Szlak. São Paulo: Hedra, 1999.

TISSOT, Law. *Law Tissot e Fanzinoteca Mutaçã*o. Entrevista concedida ao blog **Midiativa**, 2012. Disponível em: <<http://www.midiativasantos.com/materia.php?id=439&titulo=Law%20Tissot%20e%20Fanzinoteca%20Muta%E7%E30>>. Acesso em: 11 out. 2012, 20:58.

UTESCHER, Douglas. **2º Anuário de Fanzines**, Zines e Publicações Alternativas. **São Paulo: Ugra Press, abr. 2012. Disponível em:** <<http://ugrapress.wordpress.com/2012/06/20/download-gratuito-20-anuario-de-fanzines-zines-e-publicacoes-alternativas/>>. Acesso em: 11 out. 2012, 12:25.

UTESCHER, Douglas. **1º Anuário de Fanzines**, Zines e Publicações Alternativas. **São Paulo: Ugra Press, abr. 2012. Disponível em:** <<http://ugrapress.wordpress.com/2011/03/04/anuario-disponivel-para-download/>>. Acesso em 11 out. 2012, 13:45.

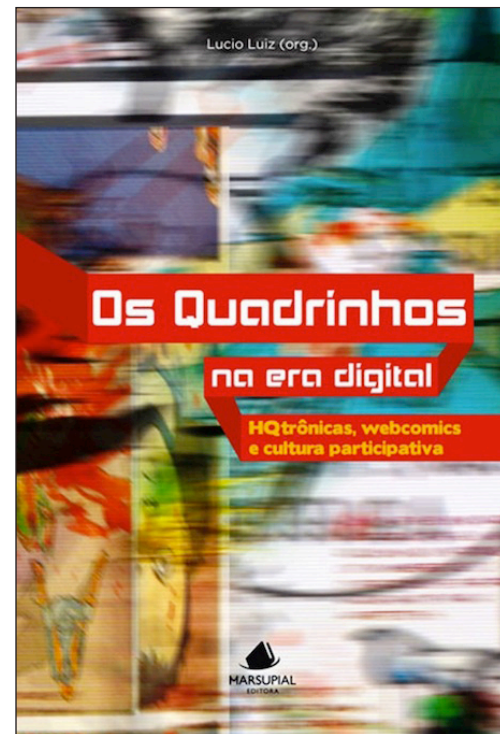
VARGAS, Herom. **Condições e Contexto Midiático do Experimentalismo na MPB dos Anos 1970**. Curitiba: INTERCOM, 2009.

## OS QUADRINHOS NA ERA DIGITAL: HQTRÔNICAS, WEBCOMICS E CULTURA PARTICIPATIVA

Marcelo Soares de Lima

O advento da internet e sua cultura digital modificou de forma intensa a produção midiática nesse novo século que ainda se constrói. Seja na concepção de um produto, sua construção ou distribuição, o formato virtual atrai cada vez mais não só público como produtores. No universo das histórias em quadrinhos essa mudança gerou um debate sobre até onde no ambiente digital podemos chamar uma HQ de HQ mesmo ou se ela se torna algo diferente.

O livro *Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa*, organizado por Lúcio Luiz, busca fortalecer essa discussão e fazer um panorama do que está sendo produzido e pensando acerca do tema. Dividido em nove artigos, a obra permeia desde uma definição do que são quadrinhos digitais, as possibilidades das webcomics, como as tiras se reconfiguram dentro da internet, como esta gera novos formatos até caminhos como o uso das histórias em quadrinhos pela publicidade e a questão da cultura participativa em mangás.



**Marcelo Soares de Lima** é mestrando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGC) da Universidade Federal da Paraíba.

Em *Histórias em quadrinhos e hipermídia: as Hqtrônicas chegam à sua terceira geração*, Edgar Franco retoma seu trabalho pioneiro iniciado em seu livro *HQtrônicas – do suporte papel à rede Internet*, em que se aventurou a conceituar os quadrinhos dentro da web e analisar os primeiros trabalhos nesse espaço. No artigo, Franco amplia sua pesquisa falando de uma terceira geração de produtores de HQtrônicas, exemplificando com as obras *Nawlz*, do australiano Stu Campbell; a brasileira *Diário de Virginia*, de Cátia Ana, e a *brinGuedoTeCA 2.0*, de sua própria autoria. O estudioso aponta de forma bem objetiva as características intrínsecas às HQtrônicas utilizadas ou não pelos trabalhos analisados, discorrendo até sobre as possibilidades abertas pela tecnologia de realidade aumentada.

Roberto Elisio dos Santos, Victor Corrêa e Marcel Luiz Tomé já trazem uma visão abrangente sobre as *webcomics brasileiras*, explorando inicialmente a construção histórica delas e as questões que envolvem a transposição dessa mídia do meio impresso para o digital. Em um segundo momento os autores analisam as webcomics nacionais *Quadrinhos Rasos*, de Luiz Felipe e Eduardo Damasceno, e *Aquarella*, de Leandro Estevam, observando como elas se apropriam das propriedades (e possibilidades) da internet para construir suas narrativas.

*HQs digitais e quadrinhos na internet*, de Pedro de Luna, discorre sobre as várias relações existentes entre a nona arte e o meio digital, como seu trânsito por aparelhos móveis (celular, tablets etc.); a utilização da internet como canal de vendas; interativi-

dade; competição com outros meios de entretenimento e a questão do colecionismo.

Em *As Tirinhas e a Cultura da Convergência: um estudo sobre a adaptação deste gênero dos quadrinhos às novas mídias*, Victor Nicolau e Henrique Magalhães traçam o conceito de tiras em quadrinhos e seu encaixe com o gênero jornalístico. Em seguida, comentam sobre o processo de relacionamento das tirinhas com o fenômeno da convergência midiática, web 2.0 e os blogs como sua principal plataforma de divulgação.

Os blogs são também o tema de *Tiras cômicas na web*, de Paulo Ramos, fazendo um apanhado mais histórico dessa relação. O autor inicia sua análise falando do surgimento dos blogs e dos quadrinhos na internet, para depois se debruçar nos blogs específicos de tiras existentes e como elas são construídas dentro deles.

*Fffffffuuuuuuuuuuuuuuu: o fenômeno das rage comics e sua relação com os quadrinhos*, de Lúcio Luiz, fala dos memes e sua utilização quadrinística. O artigo contextualiza o conceito de memes e de *rage faces*, historizando seu surgimento, influência, aparição na internet e em obras impressas.

O trabalho de Octavio Aragão, *O riso em rede: a conjunção disjuntiva nas charges impressas e eletrônicas*, resgata a polêmica causada pela utilização do profeta Maomé em charges republicadas por uma revista norueguesa em 2005. Apesar de não tratar diretamente de quadrinhos dentro do ambiente virtual, o estudo demonstra a força político-social que os quadrinhos e charges ainda têm nos nossos tempos.

*História em Quadrinhos eletrônicas em banners publicitários na web*, de Reinaldo

Pereira de Moraes, aborda o uso da linguagem dos quadrinhos em um experimento de propaganda realizado com a HQtrônica *Os Espiões*. O autor passeia pelas definições de quadrinho, HQtrônicas e mensagem publicitária, descrevendo também como se deu o processo de feitura do objeto de estudo e seus resultados.

Por fim, Renata Prado apresenta o estudo *Fansub e Scanlation: caminhos da cultura pop japonesa na web*, dando conta das comunidades de fãs no ciberuniverso que geram traduções e legendagens de mangás e animes. O trabalho problematiza a cultura participativa típica dos novos tempos da cibercultura e como ela auxiliou na popularização dos produtos japoneses no mercado ocidental.

O grande mérito de *Quadrinhos na Era Digital* é seu amplo panorama da relação da nona arte com o mundo virtual, indo desde a simples transposição de material impresso para o digital até verdadeiras novas linguagens que se apropriam das possibilidades da internet para criar algo novo. Contudo, a edição peca em algumas repertições de conceitos, em específico o de HQtrônica, em diversos artigos o que deixa a leitura um tanto cansativa.

É compreensível que por ser uma coletânea e reunir trabalhos provavelmente prontos não exclusivamente para o livro, redundâncias aconteçam – o que nos leva a questionar tal formato, curadoria e/ou proposta, que acaba sendo às vezes um apanhado de textos que não raro ficam sem um ritmo como um todo. Porém, não é nada que tire a qualidade e importância de tal obra para o desenvolvimento dos estudos acerca das histórias em quadrinhos no Brasil, ainda mais em um campo que cresce em todo o mundo.

## NORMAS DE PUBLICAÇÃO

**Imaginário!** é uma publicação eletrônica semestral do Grupo de Pesquisa em Humor, Quadrinhos, Fanzines e Games – GP-HQG, do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba, com trabalhos dirigidos especialmente aos profissionais e estudantes de Comunicação e Artes, mas também abertos ao diálogo acadêmico com outras áreas do conhecimento, num empenho de construção interdisciplinar. Recebe contribuições de pesquisas concluídas, sob a forma de artigos e ensaios, além de resenhas e comunicações científicas.

### Organiza-se nas sessões

1. Memória – Resgate da obra dos mestres, bem como dos núcleos de produção representativa.
2. Estado das artes – Artigos sobre as expressões da atualidade e projeções das artes gráficas e visuais, representadas nas Histórias em Quadrinhos, Humor (cartum, charge, caricatura), Animação, Fanzine, Grafite e Games.

### 3. Resenha

#### Critérios Básicos

Os artigos devem ser inéditos em revistas ou livros, podendo ter sido apresentados em eventos da área ou ser resultado de trabalhos acadêmicos.

As afirmações, opiniões e conceito expressos nos artigos são de responsabilidade dos autores.

Todos os artigos serão submetidos ao Conselho Editorial da revista.

As matérias devem ser enviadas para ([marcadefantasia@gmail.com](mailto:marcadefantasia@gmail.com)) no formato A4, digitadas em Word (compatível com Windows), fonte Times New Roman, corpo 12, espaçamento 1.5, e estar sujeitas às seguintes normas:

Os artigos devem ter revisão gramatical atualizada.

Devem ter entre 10 e 15 páginas, incluindo as referências, ilustrações, quadros, tabelas e gráficos.

Devem incluir resumo (máximo de oito linhas, com tema, objetivo, método e conclusão), palavras-chave e título, com tradução para o espanhol ou inglês.

Deverão constar, no final dos trabalhos, o endereço completo, vínculo acadêmico, telefone e email.

As resenhas devem ter no máximo cinco páginas, incluindo a capa da publicação resenhada.



As ilustrações dos artigos e das resenhas devem vir dentro do arquivo de texto e em arquivos separados.

Os autores cedem gratuitamente os direitos autorais dos artigos e demais arquivos à publicação.

## Apresentação dos trabalhos

No preparo do texto, deverá ser observada a seguinte estrutura:

Título do artigo em português (caixa alta, em negrito, fonte Times New Roman, corpo 16, parágrafo centralizado) e em inglês ou espanhol. O título deve conter no máximo 12 palavras, sendo suficientemente específico e descritivo.

Nome do(s) autor(es), indicar em nota de rodapé a titulação, afiliação e cargos que indiquem grau de responsabilidade em relação ao assunto tratado no artigo; endereço institucional e e-mail.

Resumo/resumen/abstract: apresentação sintetizada dos pontos principais do texto, destacando as considerações emitidas pelo autor.

Palavras-chave/keywords: São descritores que identificam o conteúdo do artigo. O número de descritores desejado é de três.

Referência: Somente as citações que figuram no texto devem ser referidas.

As referências no final do trabalho devem ser organizadas e apresentadas em

ordem alfabética de acordo com o sobrenome do primeiro autor. Para elaboração das referências devem ser observadas as normas atualizadas da ABNT. Ex: SOUZA, Jose de. **Metodologia do trabalho científico**. 2ª ed. São Paulo: Atlas, 2004.

As citações bibliográficas devem, também, seguir as normas atualizadas da ABNT, como descrito a seguir:

a) Citações curtas (até três linhas) são incorporadas ao texto, transcritas entre aspas, com indicações das fontes de onde foram retiradas;

b) Citações longas (mais de três linhas) são transcritas em bloco, sem abrir parágrafo, e em espaço simples de entrelinhas com recuo de 4 cm da margem esquerda, com letra menor que a do texto (corpo 11), e sem aspas, com indicação das fontes de onde foram retiradas. Exemplo: (PRADO, 2007, p.23);

c) Citações no corpo do texto deverão ser feitas pelo sobrenome do autor, entre parênteses e separado por vírgula da data de publicação Ex: (SOUZA, 2006). Caso o nome do autor esteja citado no texto, deverá ser acrescentada a data entre parênteses. Por exemplo: Souza (2006) aponta... Quando for necessário, especificar páginas, que deverão seguir-se à data, separadas por vírgula e precedidas de p., sem espaçamento (SOUZA, 2006, p.123), (SOUZA, 2006, p.123-125). As citações de diversas obras de um mesmo autor, publicadas no mesmo ano, deverão ser discriminadas por letras em ordem alfabética, após a data, sem espaçamento (SOUZA, 2006a; 2006b). Quando a obra tiver dois autores, ambos deverão ser indicados, ligados por & (PRADO &

SOUZA, 2007). No caso de três ou mais, indica-se o primeiro, seguido da expressão et al. (SOUZA et al., 2005);

d) Anexos e ou apêndices serão incluídos somente quando imprescindíveis à compreensão do texto;

### **Atenção**

Fica a critério do conselho editorial a seleção dos artigos que irão compor a revista, sem nenhuma obrigatoriedade de publicá-los, salvo os selecionados pelos conselheiros.

## Editor

Henrique Magalhães

## Ilustração da capa

Paloma Diniz, sobre a capa do fanzine Briograficizine n.o, de Elydio dos Santos Neto

## Editoração

H. Magalhães



## Marca de Fantasia

Rua Maria Elizabeth, 87/407

João Pessoa, PB. 58045-180

editora@marcadefantasia.com

www.marcadefantasia.com

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia, CNPJ 19391836/0001-92 e um projeto do Namid - Núcleo de Artes Midiáticas do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB



## Imaginário!

N. 5. Paraíba, dezembro de 2013

ISSN 2237-6933

Publicação do Grupo de Pesquisa em Humor, Quadrinhos e Games - GP-HQG, do Núcleo de Artes Midiáticas, do programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba.

Os textos não assinados são de autoria do editor. As colaborações em textos, ilustrações e quadrinhos são propriedade e responsabilidade dos autores.

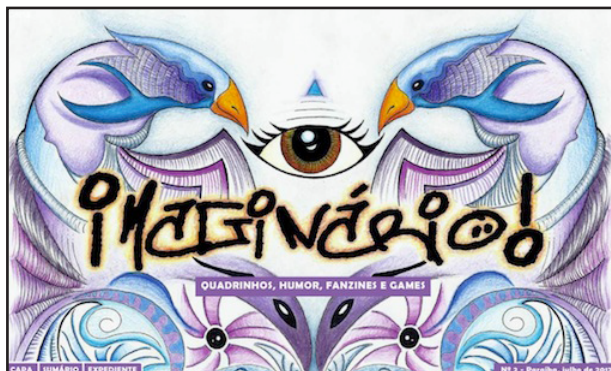
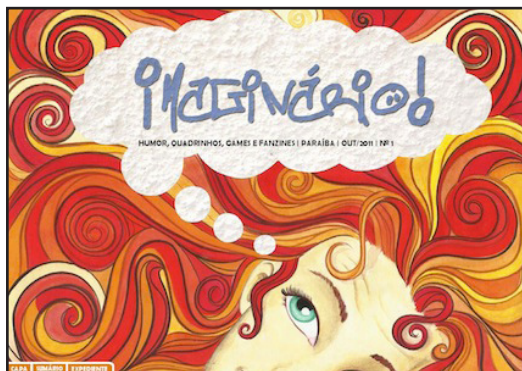
Colaboram nesta edição: Alessandro Reinaldo, Alex Caldas Simões, Cíntia Alves Gonçalves, Edgar Silveira Franco, Ivan Carlo de Oliveira, Jean Machado Senhorinho, Juliana Peterman Marcelo Bolshaw, Marcelo Soares de Lima, Matheus Moura Silva, Nildo Viana, Paloma Diniz, Raimundo Clemente Lima Neto, Selma Regina Nunes Oliveira

**Atenção:** As imagens usadas neste trabalho o são para efeito de estudo, de acordo com o artigo 46 da lei 9610, sendo garantida a propriedade das mesmas aos seus criadores ou detentores de direitos autorais.

## Conselho editorial

Alberto Pessoa - UFPB; Edgar Franco - UFG; Henrique Magalhães - UFPB;  
Gazy Andraus - UNIMESP; Marcelo Bolshaw - UFRN; Marcos Nicolau - UFPB

Equipe editorial: Alessandro Reinaldo, Alex de Souza,  
H. Magalhães, José Cícero da Silva, Marcelo Soares e Paloma Diniz



Revista acadêmica do Grupo de Pesquisa em Humor, Quadrinhos e Games - GP-HQG, do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB

- N. 1 - outubro 2011
- N. 2 - julho 2012
- N. 3 - dezembro 2013
- N. 4 - junho 2013

Peça as edições eletrônicas gratuitas pelo email [marcadedefantasia@gmail.com](mailto:marcadedefantasia@gmail.com) ou baixe pelo site da editora

[www.marcadedefantasia.com](http://www.marcadedefantasia.com)