



A ARTE DOS QUADRINHOS

Edgar Franco e Cátia Ana B. da Silva (orgs.)



Edgar Franco
Cátia Ana B. da Silva
(orgs.)

A ARTE DOS QUADRINHOS

1ª edição



Leopoldina - MG
2017

©2017 ASPAS

Rua Antonio Oliveira Guimarães, 53 (segundo andar) Centro Leopoldina – MG
36.700-000

Copyright da compilação: ASPAS.

Copyright dos textos: dos autores e das autoras.

Diretoria da ASPAS (2017-2019)

Natania Aparecida da Silva Nogueira

Sabrina da Paixão Brésio

Valeria Aparecida Bari

Amaro Xavier Braga Jr.

Conselho Editorial da ASPAS

Prof. Dr. Iuri Andréas Reblin (Faculdades EST, São Leopoldo/RS, Brasil); Prof. Dr. Edgar Franco (UFG, Goiânia/GO, Brasil); Prof. Dr. Gazy Andraus (FIG-UNIMESP, Guarulhos/SP, Brasil); Prof.^a Dr.^a Valéria Fernandes da Silva (CM, Brasília/DF, Brasil) e Ma. Christine Atchison (Kingston University, London, England)

Imagem da capa: Edgar Franco

Projeto gráfico e diagramação: Cátia Ana Baldoino da Silva

Nota: Os textos aqui compilados são de inteira responsabilidade de seus autores e suas autoras, que respondem individualmente por seus conteúdos e/ou por ocasionais contestações de terceiros.

Qualquer parte pode ser reproduzida, desde que a fonte seja mencionada.

As imagens utilizadas ao longo desta publicação possuem viés de investigação acadêmica, sem desprezitar, portanto, os direitos de propriedade intelectual, conforme previsto pela Lei n. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, especialmente, pela leitura dos artigos 7, 22 e 24 e 46.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
GPT/BC/UFG

A786 A arte dos quadrinhos / organização, Edgar Franco, Cátia Ana Baldoino da Silva . – Dados eletrônicos. - Leopoldina, MG : ASPAS, 2017.

Ebook : 218 p.

ISBN: 978-85-69211-09-9

1. Arte sequencial. 2. Pesquisa. 3. Histórias em quadrinhos. I. Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial. II. Franco, Edgar. III. Silva, Cátia Ana Baldoino da

CDU: 7.012.23

Sumário

APRESENTAÇÃO

Edgar Franco e Cátia Ana B. da Silva

05

PERSÉPOLIS, DE MARJANE SATRAPI: TRAJETÓRIA, RECEPÇÃO, RELEITURAS E A RELAÇÃO DA ARTISTA COM SUA NOVELA GRÁFICA

Janayne C. do Amaral

07

QUADRINHOS X STORYBOARD: AS LINGUAGENS VISUAIS QUE SE COMUNICAM ENTRE SI

Guilherme Araújo Cardoso Teixeira

Itamar Pires Ribeiro

22

A METÁFORA VISUAL COMO RECURSO NARRATIVO NA HQ “QUANDO A NOITE FECHA OS OLHOS”

Cátia Ana Balduino da Silva

37

ABORDAGEM SOBRE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE (CTS) NO ENSINO

ATRAVÉS DA CRIAÇÃO DE QUADRINHOS E FANZINES

Danielle Barros Silva Fortuna

46

ADAPTAÇÕES DOS QUADRINHOS NOS VIDEOCLIPES DE *BLACK METAL*: UMA INTERAÇÃO COM O CINEMA E SEUS ATRAVESSAMENTOS AUDIOVISUAIS

Alysson Plínio Estevo

62

‘VIVER ATÉ MORRER’: A REPRESENTAÇÃO POÉTICA GROTESCA TRANSMIDIÁTICA

DA BANDA CICUTA

Frederico Carvalho Felipe

78

O PROCESSO CRIATIVO EM QUADRINHOS HUMORÍSTICOS: UM ESTUDO DE CASO SOBRE A SÉRIE “HELLPETS”

Hermes Renato Hildebrand

Tatiane Colevati dos Santos

95

110

MACACOS ME MORDAM! USOS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA GEOPOLÍTICA? AH, PARA, NEH!

Carlos de Brito Lacerda

118

CHANTAL MONTELLIER E AS MULHERES NOS QUADRINHOS FRANCO-BELGAS

Natania A Silva Nogueira

133

SIMULACRO E PASTICHE EM 1963, DE ALAN MOORE

Ivan Carlo Andrade de Oliveira

149

TECENDO A RESISTÊNCIA: AS MULHERES E O ISLÃ EM DUAS NARRATIVAS GRÁFICAS

Mariana Souza Paim

160

O RETRATO DO MAL: AS DUAS VERSÕES DE UM CLÁSSICO DOS QUADRINHOS BRASILEIROS

Márcio Mário da Paixão Júnior

175

VIDEOHQESCULTURAS DE UM TERGIVERSO FICCIONAL

Fábio Purper Machado

187

QUADRINHOS VISIONÁRIOS

Matheus Moura Silva

205

AS 7 SEREIAS: PROCESSO CRIATIVO DE UMA HQ AUTORAL COLETIVA COMO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS NA FAV-UFG

Kethryn Evelyn Elias de Souza

Izadora Sousa Graciano

APRESENTAÇÃO

O III Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial (III FNPAS) foi uma ação visando consolidar ainda mais a pesquisa acadêmica na área das histórias em quadrinhos no Brasil, na região centro-oeste e na UFG. Esse volume apresenta os artigos completos de pesquisadores que participaram do fórum e é um documento da diversidade de temas que compõe o amplo espectro da pesquisa dos quadrinhos no Brasil na contemporaneidade. Promovido pela Associação Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS) em parceria com o Grupo de pesquisa Criação e Ciberarte (UFG), contando com o apoio do Programa de Pós Graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, o III FNPAS teve como tema “A Arte dos Quadrinhos”. Nos três dias de sua realização o fórum envolveu a apresentação de comunicações, exposição de HQforismos, mesas redondas, lançamentos, performance e oficinas.

A UFG foi a primeira universidade da região centro-oeste a sediar o fórum, resultando na vinda de pesquisadores brasileiros de referência e outros emergentes que apresentaram suas comunicações durante o III FNPAS, participaram de mesas redondas e ministraram oficinas. As abordagens conceituais do fórum passaram pela relação do artista com a obra e /ou mercado; criações de artistas que se apropriam da linguagem dos quadrinhos; o quadrinho como arte; processos de criação em quadrinhos; história dos quadrinhos; interseções entre HQs e outras mídias e/ou formas artísticas e temas correlatos que tenham no escopo a arte e as múltiplas visualidades.

O evento objetivou integrar e estabelecer relações entre os pesquisadores de histórias em quadrinhos, alunos de graduação e pós-graduação da UFG e de outras universidades da cidade e região com os participantes de todo o país que vieram à Goiânia para o III FNPAS. O programa envolveu atividades abertas para alunos de

graduação e pós-graduação da UFG e de outras universidades da região, visando ampliar a percepção do universo de pesquisa e de criação de histórias em quadrinhos, incluindo duas oficinas de criação, mais de 60 comunicações aprovadas para serem apresentadas em grupos de trabalho, 2 mesas redondas com a participação de pesquisadores de respaldo nacional e internacional, lançamentos de livros e quadrinhos, e uma performance do grupo Posthuman Tantra (FAV/ UFG) - que utiliza a linguagem visual e narrativa das HQs em suas apresentações. Incluiu também uma exposição de quadrinhos fruto de pesquisa sobre a linguagem experimental dos HQforismos desenvolvida no grupo de pesquisa Criação e Ciberarte (CRIA_CIBER), a exposição objetivou promover a reflexão sobre a importância da criação artística para os pesquisadores da área de artes e afins.

6

Edgar Franco & Cátia Ana Balduino

(Coordenador geral e vice coordenadora do III FNPAS, organizadores desse volume)

PERSÉPOLIS, DE MARJANE SATRAPI: TRAJETÓRIA, RECEPÇÃO, RELEITURAS E A RELAÇÃO DA ARTISTA COM SUA NOVELA GRÁFICA

Janayne C. do Amaral

Universidade Federal de Goiás

RESUMO

Marjane Satrapi é uma ilustradora, novelista gráfica, escritora infantojuvenil, atriz e diretora de cinema que ficou conhecida após a publicação *Persépolis*. *Persépolis* teve os seus direitos de publicação vendidos para mais de 40 países e agradou e desagradou ao mesmo tempo. Desse modo, por meio de uma pesquisa realizada em jornais internacionais, este artigo apresenta a trajetória de Marjane Satrapi nos quadrinhos, as intenções da autora quando produziu sua novela gráfica, as polêmicas em que o livro esteve envolvido e a trajetória de *Persépolis* que tornou-se um sucesso editorial levando inesperadamente a editora francesa L'Association ao mundo do best-seller (MAZUR; DANNER, 2014). E, por último, serão mostradas duas releituras de *Persépolis*: *Persépolis 2.0* e *Persépolis 2 (Trailer) Safeguard the innocent*.

PALAVRAS-CHAVE: Marjane Satrapi. Recepção. Novelas Gráficas.

ABSTRACT

Marjane Satrapi is an illustrator, graphic novelist, infantojuvenil literature writer, actress and film director. She becomes known after publishing *Persepolis*, her first graphic novel. *Persepolis* had its publishing rights sold to more than 40 countries, and pleased and displeased at the same time. Therewby, by means of a research done in international newspapers, this work shows the trajectory of Marjane Satrapi in the comics, the intentions of the author when she created her first graphic novel, the polemics the the book has been involved and the trajectory of *Persepolis*, which became an editorial sucess unexpectedly taking the french publishing L'Association to the best-seller word (MAZUR; DANNER, 2014). And, finally, will be shown two rereadings of *Persepolis*: *Persepolis 2.0* e *Persépolis 2 (Trailer) Safeguard the innocent*.

KEYWORDS: Marjane Satrapi. Reception. Graphic Novels.

Um best-seller chamado *Persépolis*

Este artigo é parte de pesquisas que desenvolvo desde a graduação sobre a recepção no Brasil das obras de Marjane Satrapi, especialmente o *best-seller Persépolis*, novela

gráfica que levou a artista iraniana a fama. *Persépolis* foi o primeiro livro de autoria iraniana que li. Embora eu o tenha “descoberto” nas prateleiras das livrarias dos shoppings de Goiânia, em 2009, a primeira versão em português da novela gráfica chegou ao Brasil em 2004. Assim, mantendo a arte de capa da edição lançada na França, foi publicado em quatro volumes (*Persépolis* 1, 2, 3, 4) entre outubro de 2004 a março de 2007. Logo em dezembro de 2017, a Companhia das Letras lançou a versão completa de *Persépolis*, agora com capa produzida no Brasil, assinada por Mariana Newlands.

Nessa autobiografia, Satrapi narra a derrubada do regime do Xá Mohammad Reza Pahlevi, a vitória da Revolução Islâmica sob a liderança do aiatolá Khomeini, os primeiros anos da Guerra Irã-Iraque, o tempo que passou na Europa e seu retorno ao Irã até partir para Paris, onde mora atualmente. *Persépolis* foi traduzido para mais de 40 idiomas (STEVEN...,2009), e na medida em que os seus direitos de publicação foram vendidos para diversos países, ganhou diversas concepções de capa - seja em volume único ou dividido em volumes -; geralmente com cores ao fundo e no centro da página, quadrinhos retirados do livro, que ora foram mantidos em preto e branco como no original, e em outros momentos os desenhos de Satrapi ganharam cor. Exceto a capa alemã (versão 9 da figura 6) que sua concepção faz alusão ao cartaz da adaptação de *Persépolis* ao cinema de animação, sob a direção de Marjane Satrapi e Vincent Parannound, em 2007¹. De acordo com a Apresentação do livro disponível no site² da Companhia das Letras, “Marjane emocionou leitores de todo o mundo com essa autobiografia em quadrinhos, que só na França vendeu mais de 400 mil exemplares.” Superando assim, as expectativas de Satrapi, pois,

Quando *Persépolis* foi publicado, ela pensou que 300 pessoas iriam comprá-lo “para ajudar uma pobre menina iraniana vivendo em Paris.” Até agora foram vendidos bem mais de um milhão de cópias [...]. O que tem a deixado feliz é o apelo universal da história - que não é apenas sobre o Irã, mas é sobre crescer em qualquer lugar com problemas³. (HATTENSTONE, 2008, tradução nossa).

Satrapi começou a escrever *Persépolis*, em 1999, aos 29 anos, e o livro foi publicado no ano de 2000 (HATTENSTONE, 2008). Segundo a Encyclopedia of World

Biography (2016), a iraniana escreve seus livros em francês e antes de serem traduzidos em outros países, eles são publicados primeiramente na França.

Após a publicação de *Persépolis*, a L'Association publicou na França mais dois livros de Satrapi cuja narrativa é baseada nas memórias familiares da autora: *Broderies* (2003) e *Poulet aux Prunes* (2004). Os direitos de publicação destas obras no Brasil foram comprados pela Companhia das Letras. Também traduzidas ao português pelo tradutor Paulo Werneck, receberam o título de *Franço com ameixas* (2008) e *Bordados* (2010). Também foram traduzidas ao português e publicadas pela Editora Biruta, duas obras infanto-juvenis da autora: *Ajidar: o dragão da terra* (2007) e *Os monstros não gostam da lua* (2009).

De acordo com Foucault (1969) o nome do autor é também um nome próprio e além de uma função indicativa, o nome do autor traz consigo uma série de descrições. Assim, “Quando se diz ‘Aristóteles’, emprega-se uma palavra que é equivalente a uma descrição ou a uma série de descrições definidas, do gênero de: ‘o autor das Analíticas’ ou ‘o fundador da ontologia’ etc.” (Foucault, 1969, p. 11). Isso pode ser observado com Marjane Satrapi, sempre descrita e lembrada como “a iraniana”, “a autora de *Persépolis*” e “de HQs feministas” em resenhas e textos que se propõem a falar da autora.

Desse modo, por meio de uma pesquisa em jornais internacionais, o objetivo deste trabalho é apresentar a trajetória de Marjane Satrapi nos quadrinhos, as intenções da autora quando produziu sua novela gráfica, as polêmicas em que o livro esteve envolvido e a trajetória de *Persépolis* que tornou-se um sucesso editorial levando inesperadamente a editora francesa L'Association ao mundo do *best-seller* (MAZUR; DANNER, 2014). E, por último, serão mostradas duas releituras de *Persépolis*: *Persépolis 2.0* e *Persépolis 2 (Trailer) Safeguard the innocent*.

Marjane e os quadrinhos

Marjane Ebihamis é uma ilustradora, novelista gráfica, escritora infantojuvenil, atriz e diretora de cinema. Ela nasceu na maior cidade localizada na costa do Mar Cáspio;

Rasht, capital da província iraniana de Gilan. Todavia, Satrapi cresceu na atual capital dos iranianos – Teerã – hoje capital do Xiismo, ficando assim conhecida principalmente após a Revolução Iraniana (1979) com a transformação do Irã em uma República Islâmica tendo como principal liderança os chefes religiosos xiitas chamados aiatolás.

O quadrinista francês David B., que assinou a introdução de *Persépolis* (2007), pontua que Marjane “fez o primeiro álbum em quadrinhos iraniano”. De acordo com o site *ShahreFarang*⁴ (2016?, s.d), histórias em quadrinhos não eram populares no Irã até 1960 quando a revista infantil Keyhan Bacheha, começaram a publicá-las. Entre 1969 e 1977, a Universal Publishers publicou treze livros da série *Tintin*. Assim, “criada numa casa sem brinquedos, mas com muitos livros, Satrapi conheceu uma única BD na infância, *Tintin*, que não apreciava ‘porque não tinha mulheres’”. (LOPES, 2003). Conforme a página, que possui versões em inglês e persa, em 1976 a Universal Publishers também publicou uma propaganda pró-governo, o álbum em quadrinhos ilustrado por Dino Attanasio sobre a história pós-Segunda Guerra Mundial iraniana. Em concordância com os autores de *ShahreFarang*, ainda em 1976, Rostam e Esfandiar, o primeiro livro em quadrinhos ilustrado por um iraniano, foi publicado pelo Institute for Intellectual Development of Children and Young Adults. O site não disponibiliza imagens deste primeiro álbum em quadrinhos iraniano, mas podemos ver páginas de *Tintin*, *Tarzan*, *Mickey e Pateta*, dentre outros. Dessa forma, acredita-se que Marjane seja a primeira *mulher* iraniana a produzir um livro em quadrinhos.

Numa entrevista, em 2006, ao jornalista Robert Chalmers, no jornal britânico *The Independent*⁵, Satrapi conta que chegou a Paris em 1997 sem muito interesse nas novelas gráficas. Segundo Satrapi (2009) foram os seus amigos e artistas do Atelier des Vosges, espaço de trabalho situado na Place des Vosges, ponto de encontro de muitos escritores da celebrada “nova onda” francesa de artistas de quadrinhos, que mostraram a ela alguns quadrinistas, e Art Spiegelman foi o primeiro.

Em 1995, Satrapi foi presenteada em seu aniversário com *Maus* (HATTENSTONE, 2008), novela gráfica do cartunista americano Art Spiegelman em que ele

narra a história de seu pai, Vladek Spiegelman, um judeu polonês que sobreviveu ao campo de concentração de Auschwitz⁶. Segundo Hattenstone (2008), a identidade de Satrapi como artista teria sido marcada pela leitura desse livro, e na entrevista que ela concedeu à esse jornalista.

No seu ensaio *On writing Persepolis*⁷, Satrapi conta que quando se mudou para França, ela sempre contava histórias de sua vida no Irã para os amigos dela. Ela e os amigos sempre viam relatos sobre o país na televisão, mas estes não representavam a experiência dela. E ela sempre tinha que dizer: “Não, não é assim lá” (SATRAPI, 2009). Seus colegas artistas ficavam impressionados com as histórias que ela contava de sua família, histórias de imperadores destronados, tios suicidas, chicotadas sancionadas pelo Estado, e dos heróis da revolução, ou seja, acerca dos detalhes do cotidiano do Irã contemporâneo. Após ouvirem suas histórias e verem seus desenhos, eles perguntavam o que ela estava esperando para colocar sua vida nas páginas de um livro em quadrinhos (AMARAL, 2015 apud STEVEN..., 2009?).

Satrapi também teria sido incentivada a praticar a arte dos quadrinhos por outro membro do Atelier des Vosges, David Beauchard – que assina os seus livros como David B., pseudônimo de Pierre François Beauchard. O quadrinista francês também utiliza da técnica de preto e branco, seu estilo foi influenciado por seu mestre George Pichard⁸ e seus autores prediletos, tais como Tardi, Pratt e Munoz. E assim como Satrapi, David B. é autor de quadrinhos autobiográficos com foco em histórias de sua família, na qual destaco o álbum *l’Ascension du Haut Mal*, dividido em seis volumes publicados entre 1996 e 2003. No Brasil, a versão em língua portuguesa - *Epilético* - foi publicada em dois volumes pela editora Conrad.

Dessa forma, com título que faz alusão à **antiga capital do Império Persa** – Persépolis –, *Persépolis* foi originalmente publicado em quatro volumes, em francês, no período de 2000 a 2003 pela editora francesa L’Association. Segundo Mazur e Danner (2014), no final dos anos 1980, diversos artistas jovens desenvolviam trabalhos que não encontravam espaço no contexto comercial das editoras francesas de

quadrinhos. Então, cartunistas franceses reagiram se voltando para pequenas editoras e grupos de trabalho de vanguarda que colocavam a criatividade e expressão em primeiro lugar, deixando gênero e comercialização em segundo plano. A L'Association foi o primeiro desses grupos, ordenada como cooperativa, foi fundada pelo quadrinista Jean-Cristophe Menu e os artistas: Lewis Trondheim, Patrice Killoffer, David B., Stanislas, Matt Konture e Mokeit (MAZUR; DANNER, 2014).

A autobiografia de Satrapi foi elogiada pela crítica e chegou a ser comparada com *Maus*, de Art Spiegelman e ganhou **vários importantes prêmios**: Prix Alph'art Coup de Coeur at Angoulême, Prix du Lion in Belgium, Prix Alph'art du meilleur scénario e o Prix France Info (STEVEN...,2009).

Devido a adaptação de *Persépolis* para o cinema de animação, com Marjane Satrapi e o francês Vincent Paronnaud na direção, a L'Association publicou uma versão completa da obra em 2007, que segundo a página oficial da editora francesa vendeu mais de 140 mil cópias. Segundo Mazur e Danner (2014, p. 256), *Persépolis* [...] foi uma sensação editorial, levando inesperadamente L'Association ao mundo do best-seller. A história de Satrapi se insere na tradição de livros autobiográficos⁹ da editora, o que a diferencia de outros trabalhos é a repercussão política do assunto, *Persépolis* representa a sensibilidade da L'Association (MAZUR; DANNER, 2014).

Traduções e polêmicas

De acordo com a Encyclopedia of World Biography (2016), quando o primeiro volume do livro de Satrapi chegou aos Estados Unidos, ele ganhou o apoio de Gloria Steinem, principal feminista americana. Em um artigo do jornal *People*, Edward Nawotka cita *Persépolis* como “uma das memórias mais peculiares e divertidas dos últimos anos”¹⁰. (NAWOTKA, 2004, p. 53).

Ainda segundo a Encyclopedia of World Biography (2016), o lançamento da primeira obra de Satrapi nos Estados Unidos aconteceu em um momento tumultuado, pois

chegou dois anos após os atentados terroristas de 11 de setembro de 2001, e no ano da invasão americana no Iraque (2003). Então, a excursão americana¹¹ de seu livro foi politicamente carregada, a autora foi detida e interrogada na entrada ao país. Satrapi criticou diversas vezes a guerra no Iraque e o Presidente americano George Bush. Satrapi disse que Bush a lembrava os fundamentalistas religiosos iranianos e supôs que o real motivo da oposição de Bush ao governo iraniano era porque ele queria ter acesso ao petróleo do Irã, e não devido às supostas tentativas do país em construir armas nucleares¹². Todavia, a *Encyclopedia of World Biography* (2016), diz que Satrapi também demonstrou surpresa e gratidão pela forma como o público americano a recebeu, declarando a Connie Ogle, do *Miami Herald*: “Eu mesma tenho sido julgada por causa do governo do meu país, então eu nunca iria julgar as pessoas pelos seus países.”¹³ (OGLE, 2004 apud *ENCYCLOPEDIA OF...*, 2016, tradução nossa). Já quando *Persepolis 2: The story of a return* foi publicado nos Estados Unidos, Edward Nawotka o considerou como “a história *coming-of-age*¹⁴ mais original do Oriente Médio¹⁵”. (NAWOTKA, 2004 apud *ENCYCLOPEDIA OF...*, 2016, tradução nossa).

Persépolis esteve envolvido em outra polêmica. Segundo uma reportagem de Alison Flood, no *The Guardian*¹⁶, no dia 15 de março de 2013, as escolas de Chicago disseram que autoridades da cidade pediram para que o livro fosse retirado das bibliotecas e salas de aula. Após vários protestos e críticas, a Chicago Public Schools (CPS) voltou atrás na decisão e disse que *Persépolis* era para ser retirado apenas para das salas de aula da sétima série, e não das livrarias, alegando que “ele contém linguagem gráfica e imagens que não são adequadas para uso geral no currículo da sétima série¹⁷.” (FLOOD, 2013, tradução nossa). Em uma carta aos diretores, Barbara Byrd-Bennett, chefe-executiva da CPS, disse que eles estavam pensando se o livro deveria ser incluído no currículo das classes da oitava ao décimo ano, mas após um treinamento apropriado do professor. Annette Gurley, chefe do departamento de ensino e aprendizagem, explicou a revista estadunidense *Publishers Weekly* que:

Queremos ter certeza de que a mensagem sobre a desumanidade esteja afastada das crianças, ao invés de imagens de alguém com partes do corpo expostas urinando

em outra pessoa ou alguém que está sendo torturado. Não estamos protestando contra o valor deste livro como uma obra de arte. Nós apenas queremos ter certeza de que quando colocamos este livro nas mãos dos estudantes, eles tenham formação e a maturidade para apreciar o livro¹⁸ (apud FLOOD, 2013, tradução nossa).

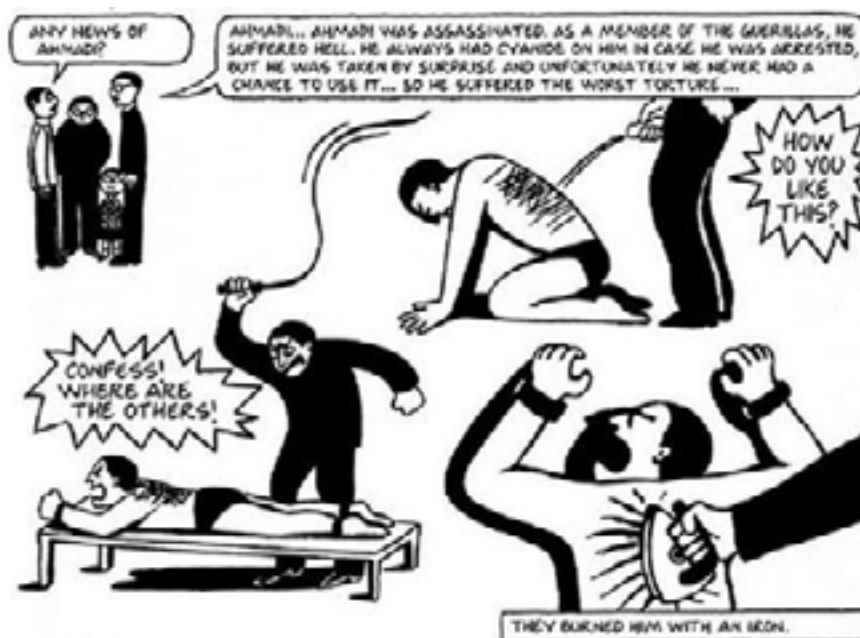


Figura 1: Cenas de tortura em *Persépolis*.

Fonte: < <http://persepolis-b1.wikispaces.com/The+Heroes+5/>>. Acesso em: 28 maio 2016.

Entre as vozes contrárias a CPS, estavam professores, grupos anticensura e a autora Marjane Satrapi. Kristine Mayle, secretária financeira do Chicago Teachers Union (CTU), argumenta que o único lugar em que ela ouviu falar que o livro é banido, é no Irã e complementa:

Nós entendemos por que o distrito [autoridades de Chicago] teria medo de um livro como este - num momento em que eles estão fechando as escolas - porque isso é sobre questionar a autoridade, estruturas de classe, racismo e as questões de gênero, [...]. Há ainda uma parte do livro em que eles estão falando sobre o bloqueio de acesso à educação. Assim, podemos ver por que o distrito escolar seria alarmado com os estudantes que aprendem sobre estes princípios¹⁹. (MAYLE apud THE GUARDIAN, 2013, tradução nossa).

De acordo com a reportagem de Alison Flood, Satrapi disse as autoridades de Chicago que a restrição do livro nas salas de aula é vergonhosa, e recusou a afir-

mação da CPS de que seus quadrinhos eram “poderosas imagens de tortura” e que eles deveriam dar uma explicação melhor sobre o caso.

Outra reportagem do The Guardian, em 2008, diz que Persépolis foi interpretado pelas autoridades iranianas como islamofóbico. Satrapi disse ao entrevistador Simom Hattenstone, que isso é patético que ela é uma artista, não um animal político ou uma comentarista religiosa. Ela diz que em *Persépolis*, critica as hipocrisias e maldades da teocracia iraniana, porém tem o mesmo posicionamento acerca do fundamentalismo cristão de George Bush. Satrapi também acusa o ocidente de imperialismo cultural, afirmando que esse sempre resumiu o Irã ao Hezbollah, as Mil e Uma Noites, ao tapete voador ou ao disparo de foguetes. E finaliza esclarecendo que o objetivo dela ao escrever Persépolis era contar sua história e mostrar o que significa ser iraniana para ela. Em seu artigo *On Writing Persepolis*, a autora declarou

[...] Queria que pessoas de outros países lessem **Persépolis** e vissem que eu cresci como qualquer outra criança. É muito gratificante ver as pessoas que nunca leram romances gráficos, nas minhas sessões de autógrafos. Elas dizem que, após lerem o meu trabalho tornaram-se mais interessados. Se o livro abre os olhos dessas pessoas para não acreditarem no que ouvem, me sinto bem-sucedida²⁰. (SATRAPI, 2009, tradução nossa, grifo da autora).

15

Releituras

De acordo com Weaver (2009), *Persépolis* não agradou as autoridades iranianas, pois um dos conselheiros do ex-presidente do Irã, Mahmoud Ahmadinejad (2005-2013), disse que os desenhos de Satrapi “apresentaram um quadro irrealista das conquistas da gloriosa revolução islâmica”. Todavia, embora *Persépolis* seja censurado no Irã, parece que a autora iraniana possui muitos admiradores em seu país. Em 2009, Sina e Payman – dois iranianos exilados - criaram *Persépolis 2.0*; uma versão que utiliza os desenhos e personagens de Satrapi para apoiar os protestos desencadeados no Irã nas eleições presidenciais de 2009.

Segundo Khaleeli (2009), os desenhos mostram a indignação dos adeptos do candidato reformista Mir Hossein, depois de Mahmoud Ahmadinejad ter declarado vitória no dia 13 de junho, e seus confrontos com a polícia e a milícia.

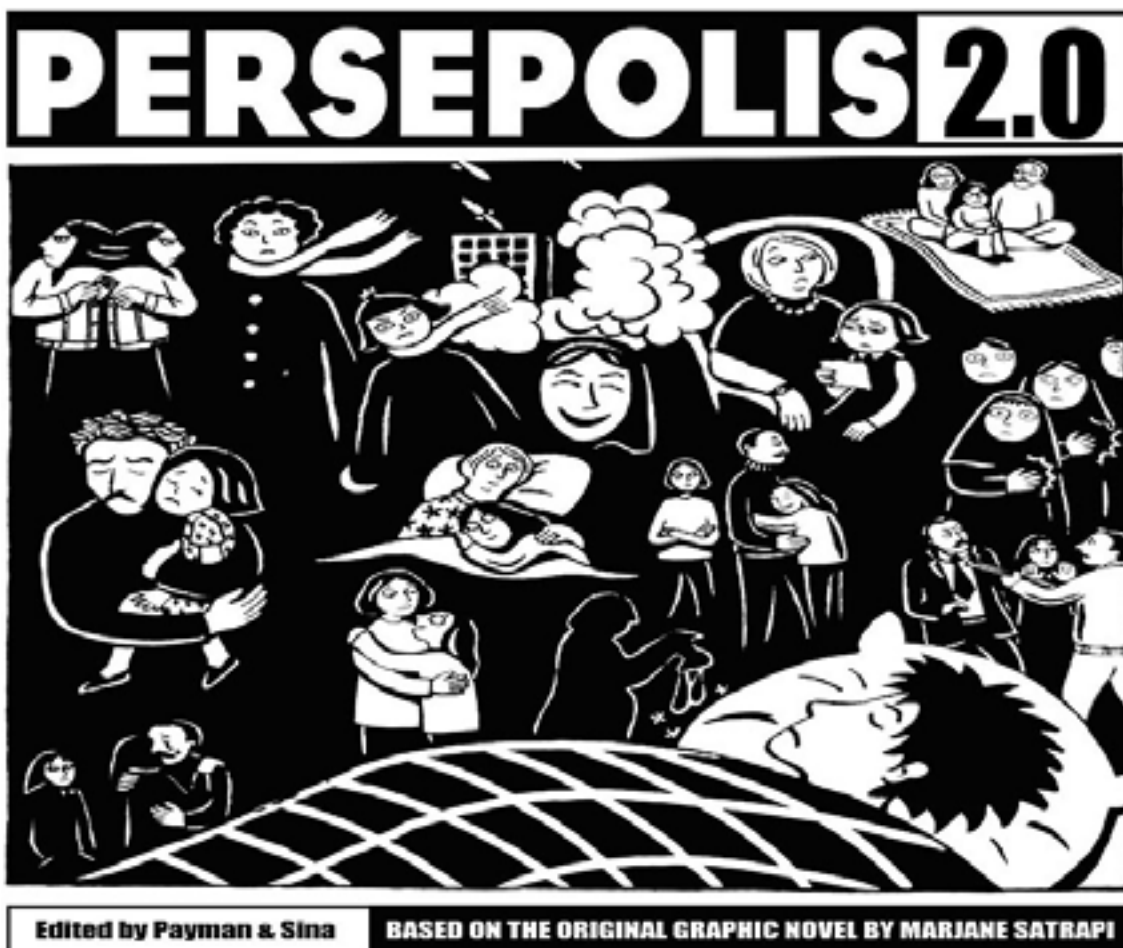


Figura 2: Persépolis 2.0, de Payman e Sina
Fonte: <<http://blog.pucsp.br/cultdigsocpol/files/2014/06/intro1.jpg>>. Acesso em: 28 maio 2016.

Os desenhos também representariam o crescente apoio internacional à oposição e a importância das redes sociais na difusão de mensagens, terminando com a morte de Neda Agha Soltan²¹, uma mulher de 26 anos que se tornou um símbolo poderoso de luta (KHALEELI, 2009). Sina disse a Homa Khaleeli, do *The Guardian*, que *Persépolis 2.0* era uma maneira de tentar educar as pessoas fora do Irã sobre a situação do país e complementou: “Persepolis é a obra mais emblemática para a minha geração pós-revolução”. Para Matthew Weaver (2009), também do *The Guardian*, disse que

Seus desenhos [Persépolis, de Marjane Satrapi] são sobre sua vida, mas para minha geração de iranianos (pelo menos no Ocidente) tornaram-se mais do que isso, eles se tornaram ícones. O fato de que imagens de 30 anos atrás podem contar uma história sobre o que está acontecendo os torna mais poderosas²² (Tradução nossa).

Satrapí não teve envolvimento na criação desse projeto, mas concedeu autorização para Sina e Payman por meio dos editores de seus desenhos animados, no qual o filme foi baseado (WEAVER, 2009).

Sina e Payman criaram o site *Spread Persépolis*²³ para divulgarem o projeto. Sina disse a Homa Khaleeli (2009), do The Guardian, que [...] “até agora, tivemos 50.000 visualizações em 150 países e nós estamos lançando traduções em Espanhol, Francês, Português e Italiano”²⁴ (tradução nossa). Eles também planejam lançar versões em árabe e em persa (farsi).

Outra releitura de *Persépolis* foi publicada no YouTube, em 2008, e é de autoria da BahaiRights.org. *Persepolis 2 (Trailer) - Safeguard the Innocent*²⁵ é um vídeo com duração de 2’49” que utiliza sequências do filme de Satrapí com um novo áudio que aborda a situação dos baha’ís²⁶ na véspera da Revolução Iraniana, época em que as perseguições ao grupo foi intensificada. Foram acrescentadas as imagens do filme fotografias de baha’ís e a seguinte frase: “Em homenagem as muitas vítimas inocentes que têm sido perseguidas, executadas e mantidas na prisão”.

BahaiRights.org. é o primeiro site do Oriente Médio que fala abertamente dos direitos dos bahá’ís no Irã (SELF, 2010), Esra’a Al Shafei²⁷ é uma das fundadoras da página e sobre a produção do vídeo ela comentou que:

Há um desenho animado chamado Persépolis de autoria de uma artista iraniana. Ela escreveu sobre a sua vida como uma jovem garota no Irã durante a Revolução Islâmica. Nós pensamos, “nós podemos usar isto para promover os direitos humanos dos baha’ís”. Nós vimos todo vídeo, editamos em dois minutos e retratamos a jovem garota como baha’í...[...]”²⁸ (apud SELF, 2010, p. 78, tradução nossa).

O vídeo foi muito criticado por se intitular como trailer do filme *Persépolis* e muitas pessoas que deixaram comentários e questionaram se a BahaiRights.org. tinha autorização de Satrapí para essa produção. Percebemos que Marjane Satrapí é uma voz que ecoa no Ocidente através do seu *best-seller*. Já no Irã, essa voz é apro-

priada pela geração politizada pós-revolução de iranianos(as) que desejam revelar seus pontos de vista acerca dos acontecimentos atuais e também por grupos minoritários, como os baha'ís.

Notas

1. Ano em que estreou no Festival de Cannes.
2. Disponível em: <<http://www.companhiadasletras.com.br/detalhe.php?codigo=12593>>. Acesso em: 23 nov. 2016.
3. *When Persepolis was published she thought 300 people would buy it “to help this poor Iranian girl living in Paris”. So far it has sold well over a million copies [...]. What has delighted her is the story’s universal appeal - it’s not just about Iran, it’s about growing up in any place with problems.*
4. Disponível em: <<http://shahrefarang.com/en/comic-books-in-persian/>>. Acesso em: 13 jul. 2016.
5. Disponível em: < <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/books/features/marjane-satrap-princess-of-darkness-417932.html>>. Acesso em: 23 maio 2016.
6. O livro é considerado um clássico contemporâneo das histórias em quadrinhos. Foi publicado em duas partes: a primeira em 1986 e a segunda em 1991. No ano seguinte, o livro ganhou o prestigioso Prêmio Pulitzer de literatura. A obra é um sucesso estrondoso de público e de crítica. Desde que foi lançada, tem sido objeto de estudos e análises de especialistas de diversas áreas - história, literatura, artes e psicologia. Em nova tradução, o livro é agora relançado com as duas partes reunidas num só volume. (COMPANHIA DAS LETRAS, 2016).
7. Disponível em: < <http://www.penguinrandomhouse.com/authors/43801/marjane-satrap>>. Acesso em: 23 maio 2016.
8. Quadrinista francês famoso por seus quadrinhos eróticos.
9. L’ Association não se limitava a publicar quadrinhos autobiográficos. Vários tipos de fantasia foram abordados com um tom brincalhão e pessoal que contrastava bastante com o heroísmo exagerado das publicações *mainstream*. O mais inventivo nessa manipulação de gêneros foi Joann Sfar, que circulava livremente entre realidade e fantasia dentro do mesmo trabalho. A obra de Sfar para a L’ Association inclui Pascin (1997-2001) um biografia inventada do pintor Jules Pascin (MAZUR; DANNER, 2014, p. 255). Todavia, os quadrinhos autobiográficos eram uma estratégia fundamental dos autores da L’ Association que, assim, distinguiam o seu trabalho das publicações *mainstream*, escapistas. [...] a marca dos quadrinhos autobiográficos da L’ Association focava nos detalhes da vida cotidiana, relacionados com humor autodepreciativo. (MAZUR; DANNER, p.253-254).
10. *“one of the quirkiest, most entertaining memoirs in recent years.”* (NAWOTKA 2004, apud ENCYCLOPEDIA OF...,2016, tradução nossa).
11. Em uma entrevista concedida ao The Guardian, em 2003, Satrapi já havia comentado que estava tendo problemas para conseguir um visto para essa excursão do livro, e declarou à entrevistadora Esther Addley: “Nós [o Irã] somos o eixo do mal, você sabe.” Disponível em: < <https://www.theguardian.com/books/2003/may/15/biography.iran>>. Acesso em: 23 maio 2016.

12. Disponível em: <<http://www.notablebiographies.com/newsmakers2/2006-Ra-Z/Satrapji-Margane.html>>. Acesso em: 16 maio 2016.
13. “I have myself been judged by the government of my country, so I would never judge people by their countries.”
14. Caracterizam-se como histórias que narram a passagem da adolescência a vida adulta de uma personagem.
15. *“the most original coming-of-age story from the Middle East yet.”*
16. Disponível em: < <https://www.theguardian.com/books/2013/mar/19/persepolis-battle-chicago-schools-outcry>>. Acesso em: 23 maio 2016.
17. *“it contains graphic language and images that are not appropriate for general use in the seventh grade curriculum”.*
18. *We want to make sure that the message about inhumanity [is what] kids walk away with, not the images of someone with exposed body parts urinating on someone’s back or someone’s being tortured. We are not protesting the value of this book as a work of art. We just want to make sure that when we put this book into the hands of students, they have the background, the maturity to appreciate the book.*
19. We understand why the district would be afraid of a book like this – at a time when they are closing schools – because it’s about questioning authority, class structures, racism and gender issues, [...]. There’s even a part in the book where they are talking about blocking access to education. So we can see why the school district would be alarmed about students learning about these principles.
20. [...] I wanted people in other countries to read **Persepolis**, to see that I grew up just like other children. It’s so rewarding to see people at my book signings who never read graphic novels. They say that when they read mine they became more interested. If it opens these people’s eyes not to believe what they hear, I feel successful.
21. Neda Agha-Soltan foi morta com um tiro no dia 19 de junho de 2009, próximo a um protesto organizado por apoiadores do candidato da oposição Mir-Hossein Mousavi. Mais informações em: < http://content.time.com/time/photogallery/0,29307,1906549_1901786,00.html>. Acesso em: 8 jul. 2016
22. *Her cartoon are about her life but to my generation of Iranians (at least in the West) they have become more than that, they have become iconic. The fact that images from 30 years ago can tell a story about what is happening now makes them all the more powerful.*
23. Não encontrei nenhuma versão de *Persépolis 2.0* na página oficial do projeto < <http://spreadpersepolis.com/>>. Porém o álbum pode ser visualizado aqui <<https://www.flickr.com/photos/30950471@N03/sets/72157620466531333/show/>>, na sua versão em inglês. Acesso em: 06 jun. 2016.
24. [...] *So far we have had 50,000 views in 150 countries and we’re putting out translations in Spanish, French, Portuguese and Italian.”*
25. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LEI8RxFL7Zs>>. Acesso em: 8 jun. 2016.
26. Os bahá’ís são seguidores de Bahá’u’lláh. Essa fé surgiu na antiga Pérsia em 1844, atual Irã. É considerada uma religião mundial independente, com suas próprias leis e escrituras sagradas. Foi

fundada por Bahá'u'lláh, e não possui dogmas, rituais, clero ou sacerdócio. Os bahá'ís acreditam que o propósito de Deus é revelado através de vários Mensageiros divinos, reconhecendo como profetas os fundadores de todas as principais religiões do mundo - Buda, Krishna, Zoroastro, Moisés, Jesus Cristo e Maomé e O Báb. Bahá'u'lláh (1817-1892), é tido pelos bahá'ís como o mais recente na linha de Mensageiros de Deus com uma mensagem de particular relevância à era atual. Informações disponibilizadas pela Comunidade Bahá'í do Brasil em: <www.bahai.org.br/a-fe-bahai>. A fé Bahá'í tem em sua história a marca da perseguição. A Comunidade Internacional Bahá'í conta que desde o surgimento da religião os bahá'ís são perseguidos no Irã, eles são acusados pelo governo iraniano de serem espiões de Israel.

27. Fundadora de uma rede de plataformas *on-line*, a Midest Youth, que tem como objetivo ampliar as vozes marginalizadas no Oriente Médio e norte da África. Mais informações em: <<https://www.accessnow.org/author/esraa-al-shafei/>>. Acesso em: 8 jun. 2016.

28. *There's a cartoon called Persepolis by a comic artist from Iran. She writes about her life as a young girl in Iran during the Islamic Revolution. We thought, "We can use this to promote Baha'i human rights". We saw the whole video, edited in to two minutes, and portray the young girl as a Baha'í...[...]*

REFERÊNCIAS

AMARAL, J. C. do. Felicidade Clandestina: uma fotonarrativa baseada em Bordados de Marjane Satrapi. *Art & Sensorium – Revista Interdisciplinar Internacional de Artes Visuais*, Paraná, v. 2, n. 1, p. 74-78, jun. 2015.

BAHÁ'ÍS, COMUNIDADE BAHÁ'Í DO BRASIL. Disponível em: <<http://www.bahai.org.br/a-fe-bahai/bahais-no-brasil-home>>. Acesso em: 01 dez. 2014.

BAHÁ'Í INTERNATIONAL COMMUNITY. UNITED NATIONS OFFICE. *Current situation of Bahá'ís in Iran*. Disponível em: <<http://www.bic.org/media/Current-situation-Bahais-in-Iran>>. Acesso em: 05 dez. 2014.

BAHÁ'Í INTERNATIONAL COMMUNITY. UNITED NATIONS OFFICE. *Inciting Hatred: Iran's media campaign to demonize Baha'is*. Disponível em: <<http://www.bic.org/inciting-hatred-irans-media-campaign-demonize-bahais>>. Acesso em: 05 dez. 2014.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. Tradução Luís Carlos Borges. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FLOOD, A. Persepolis battle in Chicago schools provokes outcry. *The Guardian*, 19 mar. 2013. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/books/2013/mar/19/persepolis-battle-chicago-schools-outcry>>. Acesso em: 23 maio 2016.

FOUCAULT, M. O que é um autor? 1969. Disponível em: <<https://goo.gl/IjCjde>>. Acesso em: 27 nov. 2016.

KHALEELI, H. Persepolis revisited. *The Guardian*, 6 jul. 2009. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/world/2009/jul/06/persepolis-iran-elections-graphic-novel>>. Acesso em: 23 maio 2016.

MAZUR, D.; DANNER, A. *Quadrinhos: história moderna de uma arte global*. Tradução Marilena Moraes. 1. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes Ltda, 2014.

SATRAPI, M. *On writing Persepolis*. 200?. Disponível em: < <http://www.penguin-randomhouse.com/authors/43801/marjane-satrap>>. Acesso em: 23 maio 2016.

_____. *Rebel in exile*: depoimento [15 mar. 2003]. Entrevistador: Esther Addley. Entrevista concedida ao The Guardian. Disponível em: < <https://www.theguardian.com/books/2003/may/15/biography.iran>>. Acesso em: 23 maio 2016.

_____. *Persépolis*. Tradução Paulo Werneck. 8. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. Título original: Persepolis.

_____. *Adjar*: o dragão da terra. Tradução Marília Wendel Magalhães. São Paulo: Biruta, 2007.

_____. *Frango com ameixas*. Tradução Paulo Werneck. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2008. Título original: *Poulet aux prunes*.

_____. *Os monstros não gostam da Lua*. São Paulo: Biruta, 2009.

_____. *Bordados*. Tradução Paulo Werneck. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2010. Título original: Broderies.

SELF, L.R. Mideast Youth: Can social media=Social change? In: HOOVER, S.M.; EMERICH, M. (Ed.). *Media, spiritualities and social change*. Bloomsbury Publishing, 2010. P. 71-80.

SONY PICTURES CLASSICS. *Persepolis: a film by Marjane Satrapi and Vincent Parannoud*. Disponível em: < <http://www.sonyclassics.com/persepolis/main.html>>. Acesso em: 01 dez. 2013.

WEAVER, M. Persepolis 2.0: Iran poll inspires sequel. *The Guardian*, 30 jun. 2009. Disponível em: < <http://www.theguardian.com/news/blog/2009/jun/30/iran-protest>>. Acesso em: 23 maio 2016.

Janayne Carvalho do Amaral

Mestra em Antropologia Social na Universidade Federal de Goiás (UFG). Bacharela em Direção de Arte pela Escola de Música e Artes Cênicas (EMAC/UFG). Atualmente é Coordenadora da Divisão de Periódicos do Centro Editorial e Gráfico da UFG e revisora de textos dos periódicos subsidiados pelo Programa de Apoio às Publicações Periódicas Científicas (PROAPUPEC/UFG). E-mail: menequete@gmail.com

QUADRINHOS X STORYBOARD: AS LINGUAGENS VISUAIS QUE SE COMUNICAM ENTRE SI

Guilherme Araújo Cardoso Teixeira
Universidade Federal de Goiás - FAV/UFG

Itamar Pires Ribeiro
Universidade Federal de Goiás – FAV/UFG

RESUMO

Este artigo é um estudo sobre as relações entre Quadrinhos e Storyboard, enquanto formas de expressão de arte sequencial. Buscamos identificar semelhanças e diferenças entre as formas, cuja visualidade muitas vezes é extremamente próxima.

PALAVRAS-CHAVE: quadrinhos, storyboard, artes sequenciais

ABSTRACT

This article is a study on the relationship between Comics and Storyboard, seen as forms of expression of sequential art. We try to identify similarities and differences between the forms, which visuality is many times extremely close.

KEYWORDS: comics, storyboard, sequential arts

Quadrinhos e Storyboard são duas linguagens visuais que muitas vezes são confundidas ou simplesmente conceitualizadas como iguais. De uma maneira superficial, as duas atividades nos passam a ideia de realmente serem idênticas, mas se realmente analisarmos suas características, iremos perceber que cada uma possui uma intenção e uma função.

O que não podemos negar de imediato em relação as duas linguagens é que ambas trabalham a sequencialidade. Mas não é porque simplesmente as duas sequencializam fatos e ações das personagens numa narrativa que podemos considerá-las como iguais. Nosso intuito nesse artigo é de fato conseguir trazer ao leitor as

diferenças encontradas nessas atividades e mostrar que cada uma carrega dentro de si maneiras únicas de expressar sentimentos e contar histórias.

O saber contar uma história em quadrinhos ou em storyboard necessita que o profissional tenha muitos anos de experiência naquela atividade, pois são esferas completamente diferentes. Cada experiência irá lhe proporcionar conhecer sensações e nuances intrínsecas a cada processo.

Num primeiro momento iremos separar os dois conceitos e discorrer sobre o assunto e posteriormente iremos confrontá-los, ressaltando o contraste existente entre eles.

Quadrinhos

Os quadrinhos são uma linguagem visual que começou a ser desenvolvida principalmente no início do século XX, por volta dos anos quando as histórias de super-heróis começaram a se popularizar nos Estados Unidos e assim criar a forma atual das revistas em quadrinhos ou comic-books.

Nesse período, também de entre guerras, o famoso quadrinista belga Hergé criou “As Aventuras de Tin-Tin”, que se tornou um clássico dos quadrinhos. Logo depois, Osamu Tesuka foi um grande expoente no Japão com o mangá, após a Segunda Guerra Mundial.

Nesse período inicial dos quadrinhos, muitas vezes esses eram encontrados de forma isolada na imprensa escrita em geral como tiras de jornais, só a partir dos anos 1930 que começaram a fazer coletâneas aleatórias de obras curtas.

O nome *Quadrinhos* difere na sua denominação em diversos países. Nos Estados Unidos é chamado de *Comics*, origem esta ligada às primeiras histórias desenhadas com fundo cômico. Na França é chamado de *Bande-dessinée* ou *BD*, já que existia a circulação em tiras (“bande”) nos jornais da época. Em Portugal, provavelmente seguindo o modelo francês, é denominado *Banda Desenhada*. Na Itália, *Fumetti*, denominação que remete aos balões de fala dos personagens que se asse-

melhavam à fumaça. Já no Brasil, *HQ*, *histórias em quadrinhos* ou *Gibi*, nome este dado devido ao lançamento de uma revista com o mesmo nome em 1939.

A partir de então se começa a criar cada vez mais histórias elaboradas, utilizando estruturas narrativas ilustradas mais complexas, formando uma grande mudança de perspectiva nessa nova linguagem visual, surgindo o que denominaram como “graphic novel” (romance gráfico).

Apesar de Will Eisner não ser o primeiro a cunhar e denominar o termo “graphic novel”, ele foi de suma importância a creditar e de certa forma posicionar os quadrinhos como uma arte séria e expressiva. Sua obra “Um Contrato com Deus” de 1978 foi o marco desse ponto de virada. .



Figura 1 - Will Eisner, autor fundamental na criação da “graphic novel”.

Essa denominação “graphic novel” foi utilizada pela primeira vez pelo historiador Richard Kyle em um ensaio de 1964 sobre um fanzine da CAPA-Alpha, a primeira associação de impressão amadora dedicada exclusivamente aos quadrinhos criado no mesmo ano.

Com isso a popularização dos quadrinhos só tendeu a crescer e a ser distribuído e impresso em vários formatos como revistas em quadrinhos, livros, tirinhas de jornais e atualmente em webcomics (internet).

Durante os últimos cem anos, o tema da leitura tem sido diretamente vinculado ao conceito de alfabetização;...aprender a ler... tem significado aprender a ler palavras... Mas... gradualmente a leitura foi se tornando objeto de um exame mais detalhado. Pesquisas recentes mostram que a leitura de palavras é apenas um subconjunto de uma atividade humana mais geral, que inclui a decodificação de símbolos, a integração e a organização de informações... Na verdade, pode-se pensar na leitura - no sentido mais geral - como uma forma de atividade de percepção. A leitura de palavras é uma manifestação dessa atividade, mas existem muitas outras leituras - de figuras, mapas, diagramas, circuitos, notas musicais... (WOLF, Tom. Harvard Educational Review. 1977.)

Esse trecho de Tom Wolf explicita bem o que de fato poderia ser considerado como leitura. Muitas vezes de uma forma superficial, acreditamos que a leitura está associada apenas ao simples fato de reconhecer símbolos tipográficos e conseguimos ler um livro. Vai muito além disso. E o quadrinho se torna um exemplo disso e se enquadra em uma forma de leitura.

O trabalho de desenho e texto dos quadrinhos se combinam de forma a transformar-se em uma amálgama visual-textual que no final do processo fornece a leitura, constituindo a linguagem para quem está lendo.

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais (EISNER, Will. Quadrinhos e Arte Sequencial. Livraria Martins Fontes Editora. 1989.)

A conexão entre texto e imagem, com todas as expressões dos personagens e a diagramação na página com os elementos gráficos, cria-se uma composição visual consistente. Característica proveniente da linguagem dos quadrinhos, utilizada por grandes quadrinistas como Will Eisner.

Nos quadrinhos as possibilidades para se criar a narrativa utilizando a relação texto-imagem são infinitas. O texto por exemplo, pode ser lido como uma imagem, criando uma conexão entre a escrita e a figura ilustrada, como se um elemento fosse a extensão do outro e vice-versa.

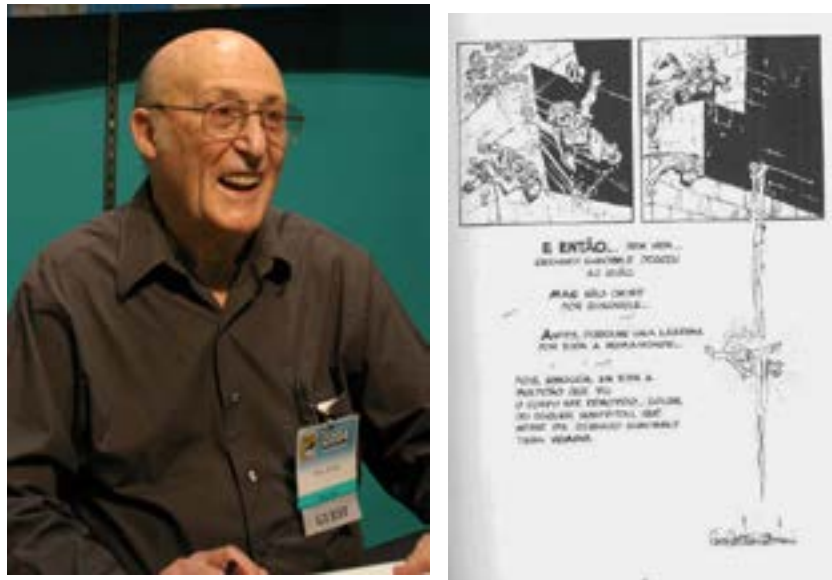


Figura 2 - Will Eisner (esquerda) e uma página de seu quadrinho Spirit (direita).



Figura 3 - Detalhe de uma página do quadrinho “Um Contrato com Deus”.

Nesse exemplo acima percebe-se claramente essa dicotomia entre texto-imagem. Quando Will Eisner se propõe a “desenhar” o texto como se estivesse cravado e talhado as letras em uma pedra, ele cria psicologicamente uma atmosfera exata que ele precisa para a história, fornecendo um clima emocional muito mais forte para a composição visual.

Outra possibilidade interessante encontrada nos quadrinhos são as imagens sem palavras. Contar uma história apenas com o visual gráfico é um grande desafio,

pois a carga emotiva e as expressões dos personagens precisam ser muito claras. Quadrinhos que buscam essa tendência assemelham-se mais ao storyboard.

Quadrinhos sem diálogos precisam ser bastante cativantes em sua estética gráfica, na composição visual das páginas e no fornecimento claro das informações da história.

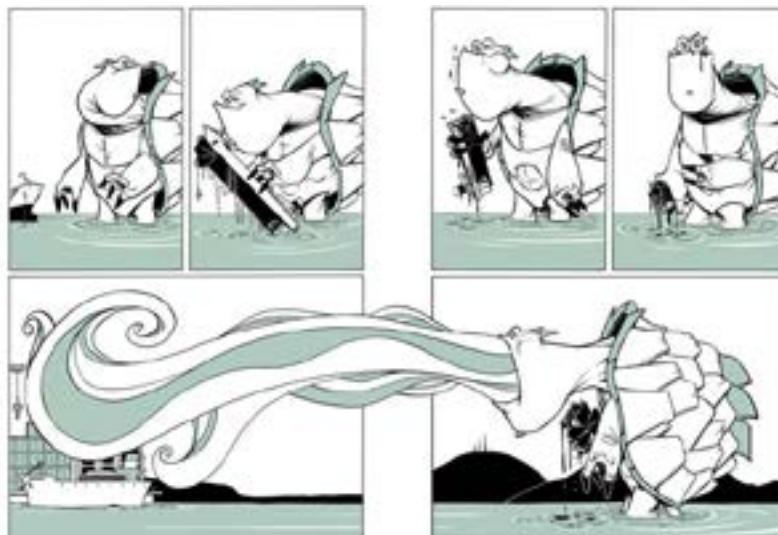


Figura 4 - Página do quadrinho “Monstros” de Gustavo Duarte.

Storyboard

Paralelamente ao quadrinho, está nossa outra linguagem visual em estudo, o storyboard. Depois de ler a parte escrita (roteiro) do seu filme, cada plano de cena tem que ser planejado e criado através do que chamamos de storyboard. Em paralelo com o roteiro, aqui começa-se o *storytelling* (contar a história) da ideia do filme. Neste momento que se pensa nos planos de cena, nas câmeras e seus movimentos, nas representações das emoções dos personagens.

Em filmes com atores reais, o storyboard não precisa de fato representar as emoções dos personagens, porque são os atores que irão fornecer todas essas emoções. Existe uma certa liberdade para os atores trabalharem e utilizarem seus valores cênicos para fazer a cena, servindo o storyboard como um guia para o diretor. Na animação essa situação é completamente diferente, pois tudo tem que ser desenhado e criado.

Geralmente começa-se fazendo o storyboard através de pequenos desenhos e rascunhos feitos de maneira rápida que chamamos de *thumbnails* ou *beat boards*. São esboços simples das cenas do filme que podem ser descartados ou adicionados de forma rápida sem comprometer o desenvolvimento do filme. Nessa etapa é onde se experimenta aquelas tomadas de câmera que se encontra apenas na mente do diretor. É aqui que se testa qual plano de cena se encaixa melhor com aquela determinada ação para o personagem. Sempre lembrando que o storyboard é um trabalho em progresso, onde existe possibilidades infinitas para melhorar a maneira de contar uma boa história.

Explore and experiment because it is cheaper to try out ideas on paper before animation or live-action shooting begins. Storyboards are always a work in progress. Don't be afraid to throw drawings away. (GLEBAS, Francis. 2008, p.49)¹



Figura 5 - Exemplo de thumbnail do artista de storyboard da Pixar Animation Studios Matt Jones. Filme: Divertidamente.

Nessa etapa questões relevantes em relação a contar uma história começam a aparecer: Onde quero começar a ação? Onde a ação vira para uma nova direção? O que vale a pena nessa cena? Como trazer características únicas para os meus personagens? Todas essas questões são essenciais para trazer interesse e chamar atenção ao espectador sobre a história que está contando.

Depois do beat boards começa-se de fato a fazer o storyboard de uma forma mais polida e esmerada. Storyboards ajudam a esclarecer planos de cenas complexos

de serem descritos. É através dele que se consegue enxergar as ações dos personagens através de um ponto determinado pelos ângulos de câmera pré-estabelecidos.

Storyboarding is not just a translation of the script into a series of visual images. It is more like a new rewrite of the story now using the flow of images to show instead of words that tell. (GLEBAS, Francis. 2008, p.72)²

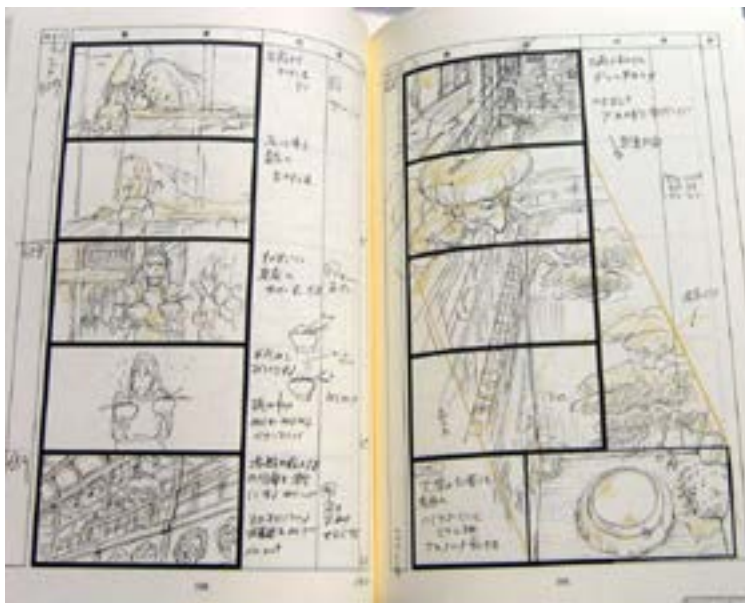


Figura 6 - Storyboard do filme “A Viagem de Chihiro” do renomado diretor de animação Hayao Miyazaki.

A máxima “Show, don’t tell” (em português, “Mostre-me, não diga”) que se utiliza na construção fílmica se encaixa perfeitamente nessa etapa. Quando apenas “diz” o que se quer fazer não se trabalha os arcos emocionais dos personagens, apenas registra-se uma descrição e exposição das ações dos personagens. Agora quando se “mostra” o que se quer fazer, todas as ações e reações com suas emoções e comportamentos são ali evidenciadas. E o storyboard tem papel fundamental nessa situação.

In film, show, don’t tell, means that actions speak louder than signs, voice-overs, or dialogue. In animated short, where there is often little or no dialogue, the question of what we see becomes critical. As an animator, you need to consider not only what the character does, but the extremes of the action to communicate believably the emotion through pantomime. (SULLIVAN; SCHUMER; ALEXANDER, 2008, p.39)³

Na animação, o storyboard tem que ser muito bem planejado, já que ele se transforma numa pré-visualização do filme. Os desenhos do storyboard precisam

ser expressivos, dando total clareza das ações dos personagens.

Storyboards are a way for the filmmaker to pre-visualize the film-story as a series of still drawings in order to chart visual flow and continuity as well as to plan for stylistic integrity and story clarity. Storyboarding is a blueprint and a way of visualizing the whole of your film by depicting its individual shots. (SULLIVAN; SCHUMER; ALEXANDER, 2008, p.176)⁴

Storyboards precisam ser simples e eficientes. Não adianta ter em mente planos de cenas ou movimentos de câmeras mirabolantes de forma gratuita ou que não consiga esclarecer o que se deseja contar na história. Não se pode esquecer da mensagem que precisa ser entregue ao espectador, essa é a função dessa etapa.

A storyteller's effectiveness is based on drawing an audience into the story and capturing their attention. This is often accomplished by the message that the story and the visuals deliver. (TUMMINELLO, 2005, p. 03)⁵

Depois dessa etapa do storyboard, passamos a uma outra estritamente ligada a ele que se chama animatic. Storyboards são extremamente eficientes em mostrar posicionamento de câmera e trabalhar expressões de personagens, mas nada mais convincente de colocar tudo isso numa linha de tempo e ver como funciona, essa é a função do animatic.

É aqui que se percebe o timing de cena, se aquela ação está muito curta ou longa, têm-se o controle total da cena. Animatic é utilizado para cenas complexas ou para efeitos especiais, especificidades muito complicadas de serem resolvidas apenas com o storyboard.

By creating animatics, a team is able to grasp whether shot compositions are viable within budget and time constraints. For example, David Fincher created animatics for the action scenes in Panic Room. This helped him to gain more control over the images than just working on storyboards. By indicating movement and character blocking within an animatic, he was able to get a feel for how a scene should be shot. (TUMMINELLO, 2005, p. 209)⁶

Origens e utilização polêmica do storyboard

A moderna origem do storyboard é atribuída aos estúdios de Walt Disney, a um de seus desenhistas, Webb Smith, que teria desenvolvido enquanto técnica de

produção ainda no início dos anos 1930. No entanto, se considerarmos a storyboard não apenas enquanto um conjunto técnico definido, um procedimento determinado de pré-produção, mas enquanto planejamento das imagens e da visualidade presente em um filme, teremos de recuar os antecedentes deste procedimento aos inícios do cinema. Considere-se que Georges Méliès, pioneiro do cinema de ficção, originara-se do circo e do teatro, meios dos quais trouxe inúmeras técnicas de efeitos visuais, que terminou por adaptar ao cinema. O pioneirismo de Méliès é reconhecido, por exemplo, por Jon Gress, num livro que trata dos efeitos especiais no cinema, Méliès desenvolveu técnicas de efeitos especiais e ainda realizava um cuidadoso trabalho de planejamento visual de seus filmes, Gress afirma: “Méliès was also one of the first filmmakers to utilize storyboards and elaborated pre-production in order to plan his effects”⁷ (Gress 2015, p 23)



Figuras 7- Planejamento de Méliès para “O homem da cabeça de borracha”.



Figura 8 e 9 - Croquis e cena de “Voyage dans la lune” (1902) exemplos do planejamento visual prévio, base da storyboard.

Semelhanças e Diferenças

O rigoroso planejamento prévio da imagem a ser filmada foi prática cotidiana no universo criativo de Sergei Eisenstein. Um dos formuladores da teoria da mon-

tagem no cinema, Eisenstein previa, em seus esboços, a dinâmica das cenas. No exemplo abaixo vemos o planejamento e a execução de cenas do filme *O Encouraçado Potenkin* (1925). Trabalhando em parceria com o compositor Serguei Prokofiev, Eisenstein pode planejar toda a trilha sonora e os choques entre aquela e as sequências fílmicas em “*Alexander Nevsky*”. Prokofiev tanto compôs sobre as imagens já realizadas quanto compôs antes das imagens, assim a interrelação música/imagem resultou numa dinâmica única.

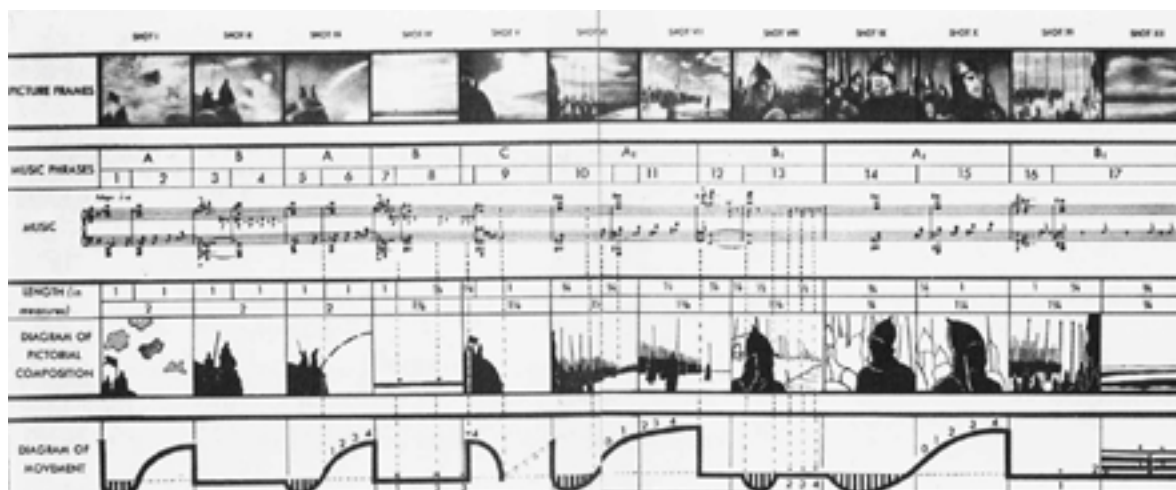


Figura 9 - Fotogramas, partitura, esboços e dinâmica prevista em *Alexander Nevsky* (1938).

No cinema brasileiro a utilização de storyboards só começou a ser uma prática comum a partir da década de 70. Houve uma impressionante experiência de planejamento visual nos anos 1950, quando da produção de “*O Cangaceiro*”. O filme, produzido pelos estúdios Vera Cruz e dirigido por Lima Barreto, contou com a participação do artista plástico Caribé. Hernani Heffner, curador adjunto e conservador-chefe da cinemateca do MAM e curador da exposição “*Esboço do cinema: a arte do storyboard*”, comenta:

Trata-se de um caso realmente espantoso na história do nosso cinema. O artista **Carybé** preparou cerca de 6.000 desenhos com todo o planejamento visual da produção, traçados em nanquim a bico de pena ou a lápis. Ele não só criou o *storyboard* propriamente dito – isto é, a ilustração de todo o desenvolvimento narrativo do filme –, como também elaborou um conjunto de 1.200 desenhos conceituais em que se visualizavam os cangaceiros, a caatinga e inúmeros outros detalhes cênicos. Além disso, Carybé acompanhou toda a filmagem. Aqui no MAM, os quatro exemplares que temos dessa produção estão catalogados como obras de arte e não como peças do acervo fílmico da instituição.

Na década de 1960 no cinema brasileiro, com a ascensão da estética do Cinema Novo sintetizada na frase de Glauber Rocha “uma ideia na cabeça, uma câmera na mão”, o roteiro passa a ser secundário, constituído de diálogos e breves anotações sobre a dinâmica da cena a ser filmada. Alguns cineastas, como o próprio Glauber, planejavam partes da visualidade de seus filmes, com esboços de figurinos, por exemplo, mas inexistia a cultura da utilização da storyboard. Em entrevista ao programa “50 Grandes Filmes Brasileiros” Lauro Escorel falava da estranheza que sentiu ao filmar “Eles Não Usam Black Tie”, dirigido por Leon Hirszman em 1981, por aquele ser o primeiro filme que “já vinha todo desenhado”, ou seja, que tinha um storyboard para guiá-lo. Esse depoimento é confirmado por Hernani Heffner, que comenta:

Mas só a partir da metade da década de 1970, com o surto industrial promovido pela **Embrafilme** que o *storyboard*, sob a liderança de Uranga, será etapa quase obrigatória da planificação, principalmente de grandes filmes como “***Eles não usam black-tie***” [de 1981, direção de Leon Hirszman] e “***Quilombo***” [de 1984, direção de Cacá Diegues].

Alguns cineastas não usavam a relação tradicional roteiro-storyboard-filmagem, ao invés disso desenhavam as principais cenas e conceitos visuais dos personagens usando-as como fio condutor para a elaboração do roteiro e posteriormente das filmagens. Entre os cineastas que aplicam esta dinâmica destacam-se Federico Fellini (1920-1993), Akira Kurosawa (1910-1998) e Tim Burton (1958).

Com essas exposições, conseguimos enxergar as semelhanças e diferenças entre as duas linguagens visuais. De início, como ressaltamos anteriormente, as duas atividades trabalham a questão da sequencialidade. Um quadro após o outro fornecendo ação aos personagens, fazendo que a narrativa e o *storytelling* ganhe fluxo. A máxima “*Show, don't tell*” também ganha visibilidade nos dois processos. São atividades visuais que o “mostrar” é mais importante que o “dizer”. Talvez a semelhança fundamental esteja no emprego da relação olho/mão. O desenho, seja ele executado com instrumentos tradicionais como lápis, nanquim, carvão, aquarelas, etc., seja ele realizado com o suporte de equipamentos, técnicas e tecnologia digital.

Uma outra semelhança interessante a se dizer é que a escrita sempre de alguma forma permeia os dois assuntos. É comum nos dias de hoje que os quadrinhos se tornem adaptações de clássicos da literatura, ou seja, uma nova maneira de se contar uma história, sendo respaldada pelo texto. O storyboard por sua vez, geralmente também é angariado pelo texto com um roteiro pré-estabelecido.

O historiador da arte alemão Horst Bredekamp trabalha uma relação entre conhecimento e ilustração a partir de cinco exemplos no campo das ciências naturais que se referem ao desenvolvimento de ideias e teorias em personagens tão diferenciados quanto Galileu Galilei, Leibniz, Charles Darwin, Ernest Mach e Odile Crick autora da ilustração que representa a dupla hélice do DNA. Estabelece-se uma relação mão/olho, criação visual enquanto fronteira entre pensamento e materialização.

Existem desenhos e linhas esquemáticas que, na fronteira entre pensamento e materialização, desenvolvem uma forma de expressão própria que não encontra legítima capacidade sugestiva em nenhuma outra manifestação. Independentemente do talento artístico, o desenho encarna, como primeiro vestígio do corpo sobre o papel, o pensamento em sua mais elevada imediaticidade possível. Em geral a visualização digital é contraposta ao movimento pensante da mão que desenha. De fato, a digitalização apresenta grandes possibilidades para a simulação construtiva. A concepção segundo a qual essa cultura técnica iria substituir completamente o desenho desconhece, contudo, a intransferível complexidade e dinâmica dessa forma de expressão” (Horst Bredekamp 2016, p 162)

Podemos fazer um paralelo entre o estudo de Bredekamp do desenho do campo do desenvolvimento do pensamento científico e ver como essas “mãos pensantes” se articulam quando a necessidade não é a da criação científica, mas artística. O storyboard e os quadrinhos são resultados de uma “mão pensante” que estabelece uma espécie de ponte entre a imaterialidade de palavras, conceitos, sensações e a materialidade da imagem.

No que diz respeito às diferenças é preciso salientar que os quadrinhos se caracterizam por ser um resultado final de um processo para se contar uma história. O storyboard ao contrário, faz parte de uma das etapas para se contar uma história. Dentro da hierarquia fílmica, ele se encontra na parte de pré-produção de um filme.

Com os quadrinhos existem uma relação muito próxima de texto e imagens. A imagem e a palavra coexistem dentro de uma composição visual transmitindo a mensagem. Já o storyboard é determinado por um processo técnico, onde não há balonização como nos quadrinhos, apenas anotações técnicas e preocupação com as movimentações de câmera.

O grande “olho” do storyboard é a câmera. Como um artista de storyboard sua preocupação é com a câmera e como ela irá mostrar a narrativa. Já nos quadrinhos, sua preocupação maior é com a página, a folha e a diagramação a fim de conseguir transmitir a mensagem.

Notas

1. Explorar e experimentar, porque é mais barato colocar ideias no papel antes da animação e a filmagem com atores começar. Storyboards são sempre um trabalho em andamento. Não tenha medo de jogar desenhos fora. (Tradução nossa)
2. Storyboard não é apenas uma tradução do roteiro em uma série de imagens visuais. É mais como uma nova reescrita da história agora, usando o fluxo de imagens para mostrar, ao invés de palavras que dizem. (Tradução nossa)
3. No filme, mostre, não conte, significa que as ações falam mais alto que sinais, trechos narrados ou diálogo. No curta de animação, onde muitas vezes há pouco ou nenhum diálogo, a questão do que nós vemos se torna crítica. Como animador, você tem de considerar não apenas o que o personagem faz, mas os extremos da ação para comunicar de maneira crível a emoção através da pantomima. (Tradução nossa)
4. Storyboards são uma maneira do cineasta pré-visualizar a história do filme como uma série de desenhos, a fim de fazer um gráfico do fluxo visual e da continuidade, bem como traçar o plano da integridade estilística e a clareza da história. Storyboard é um diagrama e uma maneira de visualizar o todo do seu filme, descrevendo suas tomadas individuais. (Tradução nossa)
5. A eficácia de um Contador de histórias é baseada em guiar um público para dentro da história e capturar sua atenção. Isto é frequentemente conseguido pela mensagem que a história e as imagens proporcionam. (Tradução nossa)
6. Criando o animatics, uma equipe é capaz de compreender quais tomadas são viáveis, dentro das restrições de orçamento e tempo. Por exemplo, David Fincher criava animatics para as cenas de ação em “Quarto do pânico”. Isso o ajudou a ganhar mais controle sobre as imagens do que apenas trabalhar em storyboards. Indicando o movimento e bloqueio do personagem dentro de um animatic, ele foi capaz de ter sentir como uma cena deveria ser filmada. (Tradução nossa)
7. Méliès foi também um dos primeiros cineastas a utilizar storyboards e pré-produção elaborada a fim de planejar seus efeitos. (Tradução nossa)

REFERÊNCIAS

BREDKAMP, Horst. Ensaio “Mãos pensantes – considerações sobre a arte da imagem nas ciências naturais”, in Pensar a Imagem, Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2016.

EISNER, Will. Quadrinhos e Arte Sequencial. Livraria Martins Fontes Editora. 1989.

GLEBAS, Francis. Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation. Focal Press, 2008.

GRESS, Jon. Visual Effects and Compositing, New Riders, 2015

SULLIVAN, Karen; SCHUMER, Gary; ALEXANDER, Kate. Ideas for the Animated Short – Finding and Building Stories. Focal Press. 2008.

TUMMINELLO, Wendy. Exploring Storyboarding. Thomson Delmar Learning. 2005.

Fontes na Internet

Entrevista com Hernani Heffner, localizável no seguinte endereço: <http://asnamanga.com/curador-de-esboco-de-cinema-arte-do-storyboard-no-mam-hernani-heffner-bate-um-papo-com-as-sobre-viagem-do-desenho-ao-filme/> pesquisa em 15/09/2016.

36

Guilherme Araújo Cardoso Teixeira

Ilustrador e Animador, formado em Design Gráfico pela UFG, mestrando de Arte e Cultura Visual FAV/UFG.

Itamar Pires Ribeiro

Jornalista e Escritor, formado em Jornalismo pela UFG, mestrando em Arte e Cultura Visual FAV/UFG, bolsista da FAPEG.

A METÁFORA VISUAL COMO RECURSO NARRATIVO NA HQ “QUANDO A NOITE FECHA OS OLHOS”

Cátia Ana Baldoino da Silva
FAV/UFMG

RESUMO

Nas histórias em quadrinhos as imagens trazem em si vários níveis de leituras e sentidos. A fim de reforçar ou exprimir ideias e pensamentos dos personagens comumente é utilizada a metáfora visual (RAMOS, 2014). Entretanto, em algumas histórias, elas podem ter camadas mais profundas de significado, sendo de primordial importância para a compreensão e desenvolvimento da narrativa. Neste trabalho teremos como objeto de estudo a história em quadrinhos intitulada “*Quando a noite fecha os olhos*”, de André Diniz e Mario Cau. Através desta análise demonstraremos que as metáforas visuais, neste quadrinho, cumprem também uma função narrativa nas cenas acrescentando poesia, vida e emoção à história.

PALAVRAS-CHAVE: Metáfora Visual. Histórias em quadrinhos. Narrativas gráficas.

37

ABSTRACT

In comic books, the images might have several levels of readings and meanings. To reinforce or express ideas and thoughts of the characters, normally is used a visual metaphor (RAMOS, 2014). However, in some stories, they have deeper layers of meaning and are vitals for the understanding and development of the narrative. In this paper we will have as object of study the comic book entitled “*When the night closes the eyes*”, by André Diniz and Mario Cau. Through this analysis we will demonstrate that the visual metaphors, in this comic, also have a narrative function in the scenes adding poetry, life and emotion to the story.

KEYWORDS: Visual metaphor. Comics. Graphic narratives.

Introdução

“Quando a noite fecha os olhos” é um pequeno álbum de 72 páginas lançado em 2015 pelos autores André Diniz e Mario Cau no Festival Internacional de Quadrinhos de Belo Horizonte-MG (FIQ-BH). O álbum é uma publicação independente resultado da parceria entre dois dos mais representativos quadrinhistas brasileiros atualmente. André Diniz, roteirista e também desenhista tem uma extensa produção – “Fawcett”, “7 Vidas”, “O Quilombo Orum Aiê”, “Morro da Favela” – tendo já recebido diversas premiações. Mario Cau é quadrinhista e ilustrador, também vencedor de

diversos prêmios e entre suas principais publicações estão “Dom Casmurro”, “Morphine”, “Piecies” e “Terapia” esta última em parceria com Marina Kurcis e Rob Gordon.



Figura 1 – capa do álbum

A história aqui analisada é um drama psicológico, que tem como protagonista o jovem Camilo que, conforme a sinopse na quarta capa: “(...) leva a vida adiante, uma vida que não sabe mais se é sua. Uma vida sem luz, onde o Sol não nasce e onde as únicas vozes que ele consegue ouvir são ecos de seu inconsciente” (CAU; DINIZ, 2014). A história se desenvolve, à maneira de alguns romances com fluxo de consciência, através dos monólogos interiores e da luta interna de Camilo, sutilmente representados por cenas e “personagens” de caráter metafóricos. Tais recursos narrativos são primordiais para o desenvolvimento do enredo e expandem as possibilidades de aplicação da metáfora visual nas histórias em quadrinhos.

O Dicionário Aurélio define metáfora como: “Tropo em que a significação natural duma palavra é substituída por outra com que tem relação de semelhança. Por

metáfora, chama-se *raposa* a uma pessoa astuta” (p.502). Este caráter justapositivo, ao alinhar as similaridades de dois termos, adiciona camadas de significações e expressividade em criações poéticas. Nas histórias em quadrinhos as metáforas estão presentes, segundo Acevedo (1978) através de dois conceitos: os sinais gráficos e as metáforas visuais. Os primeiros são elementos visuais utilizados próximos aos personagens (setas, raios, gotas) para intensificar suas expressões. As segundas, que se localizam em qualquer lugar dos quadros, atuam como “(...) *una convención gráfica que expresa el estado síquico de los personajes mediante imágenes de carácter metafórico*” (ACEVEDO, p.147). Entretanto esta distinção que o autor realiza falha por não levar em conta que em ambos os casos ocorre a leitura e compreensão através de um processo também metafórico. Por outro lado, esta diferenciação evidencia que tais recursos podem ocorrer em diferentes níveis de complexidade, com elementos visuais com menor ou maior grau de iconicidade, já que sua leitura sempre depende do contexto onde estão inseridos (RAMOS, 2014). Ainda segundo Ramos:

Vergueiro (2006), Eco (1993) e Santos (2002) englobam os dois conceitos no rótulo metáfora visual, que seria, nessa acepção, uma forma de expressar ideias ou sentimentos por meio de imagens. Para Santos, a metáfora visual ocorre “quando a imagem se associa a um conceito diferente de seu significado original”, a exemplo do que fazem tradicionalmente as metáforas (RAMOS, p. 112).

Para fins de análise da HQ “Quando a noite fecha os olhos” a ideia de metáfora visual se alinhará à definição de Santos, onde a mesma será concebida como uma imagem que, lida no contexto em que se encontra, adquire uma nova camada de significado, diferente daquela que originalmente significaria.

Análise “Quando a noite fecha os olhos”

Em “Quando a noite fecha os olhos” acompanhamos um momento dramático na vida de Camilo, um jovem professor de cursinho que vive em completo isolamento social, preso a um trauma vivido há sete anos em sua cidade natal: a rejeição por parte dos pais a respeito de sua homossexualidade. A história nos é apresentada “por si”, sem a presença de um narrador explícito em recordatórios. Vemos o jovem

caminhar na rua, “conversar” com os objetos de seu apartamento, dar aulas, interagir com personagens de seu passado e presente até o momento em que recebe uma ligação e descobre que um tio seu faleceu. A viagem de Camilo para o velório, que ocorre em sua cidade natal, é o que desencadeará o confronto final com seu pai e possibilitará um recomeço para o protagonista.

Em uma segunda leitura, focada na configuração visual da história, alguns detalhes saltam à vista. O alto contraste da arte em preto e branco é significativo e parece ter sido uma decisão pensada para o clima da história, pois reflete a constante escuridão em que o personagem vive. Nela há ainda três elementos metafóricos que ajudam o leitor a compreender os caminhos do personagem: a lua, a chuva e os objetos falantes. A percepção de que a presença deles é metafórica se dá pela leitura de contexto através de duas formas: comparação com outro elemento visual presente no quadro ou o seu despercebimento pelos demais personagens.



Figura 2 - página inicial

A lua aparece já na primeira página (Figura 2). Nela vemos Camilo caminhando em uma rua, com pessoas alegres a sua volta. A cor de fundo da cena varia conforme o foco no personagem muda, no primeiro e quarto quadros é escura e nos segundo e terceiro é clara. Assim não se sabe se é dia ou noite, a não ser que se repare em outro detalhe sutil no último quadro. Enquanto o fundo da cena é escuro com uma grande lua destacada, em primeiro plano um relógio marca 13:00. Pelo grande número de pessoas na rua, inclusive crianças, é possível deduzir que o horário se refere ao dia e nas páginas seguintes através da conversa que Camilo tem com seu porteiro e vizinhos é confirmada a informação. Em outro momento da história, dentro de um ônibus, enquanto está escuro e a lua aparece no exterior, uma personagem pede à Camilo que feche a cortina pois o sol está afetando seu bebê (Figura 3). A lua assim, é um elemento que está ligado à Camilo pois só ele e o leitor a percebem e, à medida que a leitura prossegue, percebemos que ela é um reflexo do momento depressivo pelo qual ele está passando.



Figura 3

Os objetos falantes que aparecem no início e em outros momentos da história fornecem o contexto do isolamento de Camilo bem como informações sobre sua vida e seu passado. Ao contrário de sua interação monossilábica com o porteiro e os vizinhos, quando chega em seu apartamento, ele discute e argumenta com ob-

jetos ao seu redor: grampeador, controle remoto, luminária, caneca, relógio. Estes diálogos se tornam verossímeis na medida em que são percebidos como reflexos da constante luta interna que Camilo trava consigo mesmo. Ao mesmo tempo em que se isola de qualquer contato humano ele sabe que não está bem, que precisa procurar ajuda. Em um diálogo travado com a luminária, por exemplo, ela afirma: “Faz uma forcinha para tentar enxergar o Sol. Vai te fazer muito bem. ” Ao qual Camilo responde: “Eu não consigo ver o sol há sete anos. Vai repetir isso todos os dias? ”. Em outro momento o relógio revela a paixão secreta que ele tem pelo seu colega de trabalho: “Pra pedir demissão, você tem fibra. Mas e pra se declarar ao Gil? Pô, perde logo o medo e chama o cara pra sair! ”. Sem estas interações o fornecimento de dados sobre Camilo poderia ser meramente expositiva, colocada em em caixas de texto à parte das cenas, como comumente se vê em diversas histórias.



Figura 4 – conversação entre Camilo e os objetos falantes

A chuva é o próximo elemento que aparece e, ao contrário da lua, ela se manifesta apenas em dois momentos-chave: quando Camilo reencontra um ex-namorado e quando finalmente confronta o pai que não o aceita, no clímax da história. É extremamente poético e significativo a presença da chuva nestes momentos pois ela enfim revela os motivos de toda a tristeza que o personagem carrega consigo.

No encontro com o ex-namorado ela irrompe violenta, com raios e trovões caindo e ensopando apenas Camilo (Figura 5). Não é aqui um efeito de cena, ela é simbólica mas também carrega um nível mais profundo de significado. É metafórica. Os demais personagens não são afetados por ela e não a percebem, ela está na cena mas ao mesmo tempo não está. Não estamos vendo a chuva e sim a alma e as emoções do personagem, que ele mantém disfarçadas dos demais com frases lacônicas: “Parabéns.” “Ela é linda”.



Figura 5 e 6

O confronto com o pai é o ápice de uma série de eventos que forçam Camilo a confrontar seu presente e passado. A narrativa aí se encaminha para a resolução de

seu conflito interno quando reencontra os pais no velório de um tio, na sua cidade natal. Novamente a chuva retoma e sua intensidade reflete a intensidade de seus sentimentos (Figura 6), diminuindo à medida que ele se acalma. É interessante perceber que, dentre todos os personagens, a mãe acaba sendo a única atingida pela chuva em uma determinada cena. Isto é significativo posteriormente pois ela o procura para pedir perdão (Figura 7). Nas últimas páginas, com o desfecho da história, já vemos um Camilo melhor resolvido: fora de casa, em um bar, no início de um relacionamento com seu ex-colega Gil. A lua aparece aqui, mas percebemos através dos diálogos entre Camilo e Gil que é noite e ela não mais desempenha um papel metafórico. Cede lugar dessa vez ao sol, que aparece na última página encerrando a história (Figura 8).



Figuras 7 e 8

Considerações finais

A breve análise de “Quando a noite fecha os olhos” procurou destacar, nesta curta história, as possibilidades narrativas presentes nas metáforas visuais das histórias em quadrinhos. Os três elementos escolhidos pelos autores - a lua, a chu-

va e os objetos falantes - são partes importantes da contextualização e também da representação dos sentimentos e pensamentos de Camilo. O entendimento deles como metáforas se dá através do contexto, comparando-os com demais elementos da cena e também se afetam os demais personagens ou apenas o protagonista. Assim a narrativa, sem partir para textos explicativos, aproxima o leitor das emoções do personagem, conhece sua história e seus pensamentos.

Assim, na história vista, as metáforas visuais ocupam não somente um papel expressivo mas também narrativo, na medida em que definem visualmente os processos mentais do protagonista. Em histórias onde o processo psicológico dos personagens é o foco de interesse tais recursos são muito bem vindos.

REFERÊNCIAS

- ACEVEDO, Juan. *Para hacer historietas*. 5ª edição. Lima: Reblo de Papel, 1978.
- CAU, Mario; Diniz, André. *Quando a noite fecha os olhos*. Campinas: 2015.
- RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. 2ª ed., 1ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2014.

Cátia Ana Baldoino da Silva

Mestranda em Estudos Literários pela Faculdade de Letras da Universidade Federal de Goiás – FL/UFG. Especialista em Mídias Digitais Interativas pela Universidade do Oeste Paulista - UNOESTE (2016). Possui graduação em Artes Visuais com habilitação em Design Gráfico pela Universidade Federal de Goiás (2007). Atualmente é Programadora Visual da Universidade Federal de Goiás, onde participa da editoração da Revista Visualidades. Publicou de 2010 a 2016 a HQtrônica O Diário de Virgínia, que concorreu em 2011 e 2015 ao Troféu HQmix na categoria webquadrinhos. É membro associado da ASPAS (Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial).

ABORDAGEM SOBRE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE (CTS) NO ENSINO ATRAVÉS DA CRIAÇÃO DE QUADRINHOS E FANZINES

Danielle Barros Silva Fortuna
Instituto Oswaldo Cruz, Fiocruz/RJ

RESUMO

O ensino de ciências com enfoque em Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS) busca discutir questões ligadas à ciência e a tecnologia relacionando-as aos aspectos da vida cotidiana, social, cultural, política, econômica, etc. buscando ampliar o entendimento da ciência, compreender suas implicações, conhecer sobre o ofício dos cientistas, discutir sobre a ética e as consequências de suas apropriações na sociedade. Como estratégias educacionais interdisciplinares para o ensino de ciências e saúde, os quadrinhos e fanzines têm sido um meio rico de construção de conhecimentos. O artigo apresenta uma experiência de criação de material educativo – um fanzine de quadrinhos – elaborado por discentes do ensino superior da Universidade Federal do Sul da Bahia sobre dengue, zika e chikungunya como uma forma de mediação de conhecimentos e debate sobre CTS na realidade local.

PALAVRAS-CHAVE: ensino de ciências, quadrinhos, fanzines, CTS, oficinas dialógicas

ABSTRACT

Science education focusing on Science, Technology and Society (CTS) seeks to discuss issues related to science and technology relating to aspects of everyday life, social, cultural, political, economic, etc. seeking to increase the understanding of science, understand its implications, know about the craft of scientists discuss ethics and the consequences of its appropriations in society. As interdisciplinary educational strategies for teaching science and health, comics and fanzines have been a rich means of building knowledge. This article presents an experience of creating educational material – a comic book fanzine – developed by university students of the Federal University of Southern Bahia on dengue, zika and chikungunya as a form of mediation of knowledge and debate on CTS in local reality.

KEY WORDS: science teaching, comics, fanzines, CTS, dialogic workshops

1. Introdução

Ciência e Tecnologia (C&T) estão presentes em nosso cotidiano em diversos âmbitos da vida em sociedade. Portanto, ampliar o entendimento da ciência, compreender suas implicações, conhecer sobre o ofício dos cientistas, bem como os gan-

hos e retrocessos que a C&T podem acarretar para sociedade é uma necessidade premente. Ademais, ao promover o conhecimento, o debate social sobre a ética e os rumos das escolhas e atitudes da humanidade é ampliado.

O movimento educacional Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS) surgiu no Brasil nos anos 1960 com o objetivo de preparar os educandos para o exercício da cidadania e caracteriza-se por abordar conteúdos científicos em um contexto social (KRASILCHIK, 2000). O ensino de ciências com enfoque CTS busca, dentre diversos objetivos, discutir questões ligadas à C&T relacionando-os aos aspectos da vida cotidiana, social, cultural, política, econômica, entre outros.

Auler e Bazzo (2001) afirmam que na literatura da área há distintas formas de conceber os objetivos da CTS no ensino, entre eles: promover o interesse dos estudantes em relacionar a ciência com as aplicações tecnológicas e os fenômenos da vida cotidiana; abordar o estudo de fatos e aplicações científicas que tenham relevância social; abordar as implicações sociais e éticas relacionadas ao uso da ciência e da tecnologia, e adquirir uma compreensão da natureza da ciência e do trabalho científico.

No âmbito das metodologias de ensino, Alves (2000) e Caniato (1989) problematizam o uso de estratégias tradicionais e a escassez de metodologias diversificadas e lúdicas que estimulem o interesse e criatividade do educando. Uma das formas atrativas de abordar conteúdos no ensino é a utilização de histórias em quadrinhos (CARVALHO, 2006; FRANCO, 2009; SANTOS NETO, 2011, VERGUEIRO; RAMOS, 2009;) e uso de HQ no Ensino de Ciências (FORTUNA, 2012; CARUSO; SILVEIRA, 2009; LINSINGEN, 2007). Mais recentemente, os fanzines também têm sido utilizados na educação (PINTO, 2013; NASCIMENTO, LIMA, 2009, FORTUNA et al, 2016).

O uso das Histórias em Quadrinhos (HQ) e fanzines (zines) como estratégia educacional interdisciplinar no ensino de ciências e saúde têm sido uma prática crescente verificada por Fortuna et al (2016), Caruso e Silveira (2009) e Linsingen (2005) e reflete uma busca que educadores têm empreendido em promover aulas

mais participativas, interessantes e pertinentes, visando estimular a criatividade e o processo de ensino e aprendizagem nos educandos.

Segundo Soares Neto e Furtado (2009), apesar da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) e dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) preverem a utilização de quadrinhos como recurso didático-pedagógico, se o educador decidir adotá-los vai se deparar com uma lacuna na bibliografia sobre sua utilização. Segundo esses autores, a metodologia empregada por grande parte dos educadores atualmente é trabalhar com histórias já existentes.

Dessa forma, muitos profissionais acabam utilizando quadrinhos e fanzines em sala de aula de forma “bancária” e passiva, seja por falta de familiaridade com a linguagem, seja por falta de um planejamento mais adequado que dê conta de desenvolver aulas em que os quadrinhos e zines sejam tomados em sua complexidade e riqueza. Assim, constata-se que iniciativas pedagógicas em que os educandos são protagonistas do processo criativo são mais escassas (FORTUNA et al, 2015).

No contexto das práticas educativas e comunicativas em saúde, os materiais educativos impressos podem ser uma estratégia importante na mediação de conhecimentos entre profissionais e públicos. Entretanto, a literatura aponta que grande parte dos materiais elaborados pelas instâncias governamentais desprezam as lógicas do público, a linguagem, os saberes prévios (KELLY-SANTOS et al, 2009). Dessa forma, quando surgem oportunidades em que os materiais sejam criados pelo público são consideradas iniciativas pertinentes. Os formatos e suportes dos materiais educativos na área das ciências e saúde são variados, na versão digital e/ou impresso: folhetos, panfletos, cartilhas, histórias em quadrinhos, folderes, álbuns seriados, almanaques, calendários, agenda, cartazes, entre outros.

Na perspectiva de Freire (2005) a comunicação é o elemento pelo qual é possível transformar o ser humano em sujeito de sua própria história, vivendo uma relação dialética, em diálogo, que o conduz a uma consciência crítica e a uma trans-

formação de si mesmo. O autor estabelece a relação entre comunicação e educação na medida em que esta última é vista como um processo daquela, uma vez que é uma construção partilhada do conhecimento mediada por relações dialéticas entre os homens e o mundo. A saúde, a ciência e o ambiente são temas relacionados à CTS, de modo que, abordar questões de saúde pública relacionadas aos desafios epidemiológicos do país, do estado, do município e no bairro em que os educandos vivem são maneiras contextualizadas de ensinar, além de constituir-se em abordagem da CTS de forma aplicada à vida prática.

Um dos desafios atuais que o Brasil tem enfrentado no âmbito da saúde consiste no aumento dos casos de dengue, zika e chikungunya, e suas complicações clínicas. Os dados epidemiológicos da dengue, zika e chikungunya no Brasil indicam que até o mês de outubro de 2016 o país teve registrados 1.458.355 casos de dengue. No mesmo período de 2015, esse número era de 1.543.000 casos, o que representa uma queda de 5,5%. Considerando as regiões do país, sudeste e nordeste apresentam os maiores números de casos, com 848.587 casos e 322.067 casos, respectivamente. Em seguida estão as regiões centro-oeste (177.644), sul (72.114) e norte (37.943). Já a chikungunya, foram registrados 251.051 casos suspeitos de febre chikungunya, sendo 134.910 confirmados. No mesmo período, no ano anterior, eram 26.763 casos suspeitos e 8.528 confirmados. Ao todo, 138 óbitos registrados pela doença, nos estados de Pernambuco (54), Paraíba (31), Rio Grande do Norte (19), Ceará (14), Bahia (5), Rio de Janeiro (5), Maranhão (5), Alagoas (2), Piauí (1), Amapá (1) e Distrito Federal (1). Quanto à zika, houve 208.867 casos prováveis em todo o país, até o mês de outubro de 2015, o que representa uma taxa de incidência de 102,2 casos a cada 100 mil habitantes. Foram confirmados laboratorialmente, em 2016, três óbitos por vírus zika no país. Em relação às gestantes, foram registrados 16.696 casos prováveis em todo o país (COELHO, AMORIM, 2016).

Na Bahia, a situação epidemiológica da dengue, chikungunya e zika indica que, até o mês de julho de 2015 foram notificados 45.538 casos suspeitos de dengue, 8.906 casos suspeitos de chikungunya e 32.873 casos suspeitos de zika na Bahia, represen-

tando incidência de 349,09 casos/100.000hab., 68,27 casos/100.000hab. e 252,00 casos/100.000hab. respectivamente. Observa-se que as regiões centro-leste e leste do estado são as mais acometidas pelas três arboviroses. Desde o mês de setembro de 2014 até o dia 06 de julho de 2015, foram notificados 11.351 casos de chikungunya em 177 municípios, dos quais 25 notificaram mais de 30 casos suspeitos. Do total de casos acima referido, 2.459 foram notificados em 2014 e 8.906 casos em 2015. Em abril de 2015 foram notificados 32.873 casos suspeitos de zika, em 189 (45,32%) municípios, entre os quais destacam-se: Salvador (46,18%), Camaçari (16,32%), Jequié (3,75%) e Porto Seguro (2,90%) que concentram 69,15% dos casos (SESAB, 2015).

Teixeira de Freitas é um município brasileiro do estado da Bahia localizado no extremo sul do estado, distante 809 km da capital, Salvador. Foi fundada no ano de 1985 ao ser emancipada dos municípios de Alcobaça e Caravelas. Sua população está estimada em 159 813 habitantes, segundo o Instituto de Geografia e Estatística (IBGE, 2016). Constitui-se a maior cidade da sua microrregião e a décima do estado. O município é referência na educação regional, ofertando cursos de ensino técnico e superior, com campus do Instituto Federal Baiano (IF Baiano), campus Paulo Freire da Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB), o campus X da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), dois campi da Faculdade do Sul da Bahia (FASB), um campus da Faculdade Pitágoras (Pitágoras), além de outras instituições de ensino técnico e superior (IBGE, 2016).

De acordo com o Levantamento Rápido de Índices para *Aedes aegypti* (LIRAA 2016) realizado pelo Ministério da Saúde, que calcula o índice da situação de cada município quanto aos casos notificados, cujo parâmetro do IIP índice, indica: de 0 a 0,9 como “satisfatório”; de 1 a 3,9 classifica-se como “em alerta”; e acima de 4,0 “em risco”. Segundo a tabela 2016 o município de Teixeira de Freitas aparece com índice 2,1, e encontra-se classificada “em alerta” (BRASIL, 2016).

As três doenças são transmitidas através da picada do mosquito fêmea da espécie *Aedes aegypti* ou *Aedes albopictus*. Porém para prevenir essas doenças não basta apenas controlar a proliferação dos mosquitos. De acordo com Teixeira et al

(2009), são múltiplos os fatores que influenciam, associados aos determinantes sociais da saúde (condições ambientais, sociais e econômicas), que convergem para a ocorrência e a perpetuação dessas doenças. Por isso, torna-se necessária a articulação de diversas estratégias integradas para a prevenção e o controle, no qual ações de educação em saúde são de fundamental importância (ASSIS et al, 2013). Portanto, promover a reflexão e discussão de temas da vida em sociedade numa perspectiva CTS, com apropriação de metodologias que envolvam a autonomia e a criatividade dos discentes no processo de ensino-aprendizagem são iniciativas pertinentes, o que justifica o estudo.

O objetivo do trabalho consiste em apresentar uma experiência de criação de um material educativo - um fanzine de quadrinhos - sobre dengue, zika e chikungunya elaborado por discentes do ensino superior da Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB), em Teixeira de Freitas-BA.

2. Metodologia

A pesquisa está fundamentada em referenciais teóricos e metodológicos da educação em saúde (SILVA et al, 2010) e da comunicação dialógica segundo Paulo Freire (FREIRE, 2005). De acordo com Paviani e Fontana (2009), a utilização de oficinas como metodologia promove um espaço propício para que os participantes possam pensar, sentir e agir, forjando novos conhecimentos, com ênfase na ação. Dessa forma, as oficinas suscitam o desenvolvimento tanto do processo cognitivo quanto da dimensão prática e da reflexão. Spink et al (2014) partem do pressuposto de que as oficinas são espaços com potencial crítico de negociação de sentidos, permitindo a visibilidade de argumentos, posições e deslocamentos. As oficinas configuram-se como espaços dialógicos de trocas simbólicas e de construção conjunta de possibilidades e sentidos acerca das temáticas discutidas.

A oficina teve quatro horas de duração e contou com a participação de cinco discentes (graduandas da UFSB) na modalidade “presencial” em Teixeira de Freitas e transmissão “meta-presencial” para outros campi da UFSB nos municípios de Ita-

buna-BA, Porto Seguro-BA e para uma docente conectada em Salvador-BA, com o total de mais de 50 participantes. Em cada campus havia a mediação das educadoras responsáveis por cada turma, do componente “Educação e Comunicação em Saúde”.

A primeira parte da oficina consistiu em um momento de conversa em que foram sondadas as expectativas das participantes, saberes prévios sobre o tema e apresentação de cada uma. Em seguida, foi discutido sobre alguns tópicos teóricos relacionados à linguagem dos quadrinhos, fanzines, sobre materiais educativos, educação em saúde, mostrando exemplos de materiais elaborados pelas instâncias governamentais, também foi abordado sobre processo criativo, autorialidade, entre outros assuntos. Na segunda parte da oficina, as participantes folhearam diversos materiais educativos, HQ e zines que a autora levou de seu acervo pessoal para conhecerem e discutirmos alguns aspectos relacionados aos discursos, linguagens, diagramação, formato, uso das imagens, legibilidade, entre outros elementos observados nos materiais. Na terceira parte da oficina, houve o momento do planejamento e processo criativo do material. O grupo optou em criar um fanzine de quadrinhos sobre dengue, zika e chikungunya, pensando na realidade de Teixeira de Freitas, mas com uma narrativa que abrange situações semelhantes de outros municípios com o mesmo perfil. Após a criação do fanzine de quadrinhos, o grupo apresentou o material e cada participante relatou os desafios e detalhes acerca do processo criativo.

A pesquisa respeitou os aspectos éticos e possui parecer aprovado sob o número 531.360 em 17/02/2014 no Comitê de Ética e Pesquisa com seres humanos da Fundação Oswaldo Cruz/IOC/Plataforma Brasil.

3. Resultados e Discussão

O fanzine de quadrinhos sobre dengue, chikungunya e zika foi uma criação coletiva das discentes, com desenho de Ana Paula Poloni e roteiro de Brenda Ribeiro, Débora Souza, Júlia Coutinho, Kézia Fontes e Ana Paula Poloni. Durante a oficina foi elaborado o esboço do zine e posteriormente elas finalizaram e revisaram o texto com a colaboração dos orientadores da disciplina, prof. Marcos Vinícius Campos e a prof^a.

Andrea Costa, e revisão de Danielle Barros. As demais turmas conectadas no modo “semipresencial”, conforme indicadas nas fotos (figura 1), também fizeram seus materiais, no campus de Itabuna, por exemplo, a turma criou o *ZikaZine* e em Porto Seguro foi elaborado o esboço de um zine, ainda sem nome até o final da oficina.



Figura 1 – Imagens da transmissão da oficina semipresencialmente, no detalhe o *ZikaZine*

A escolha pelo tema, segundo elas, foi devido a três motivos, o primeiro em virtude de o assunto ser tão presente e importante no cotidiano da cidade, em segundo, pela falta de materiais educativos em formatos diferentes (a maior parte dos materiais sobre dengue no município são panfletos e cartazes), ademais não circulam materiais citando zika e chikungunya; e em terceiro por perceberem que nos materiais que circulam na cidade prevalece a linguagem imperativa, com muito texto, sem narrativa e com poucas imagens. Nas fotos (figura 2), alguns momentos onde foram discutidos aspectos teóricos sobre fanzines, HQs, materiais educativos, etc.

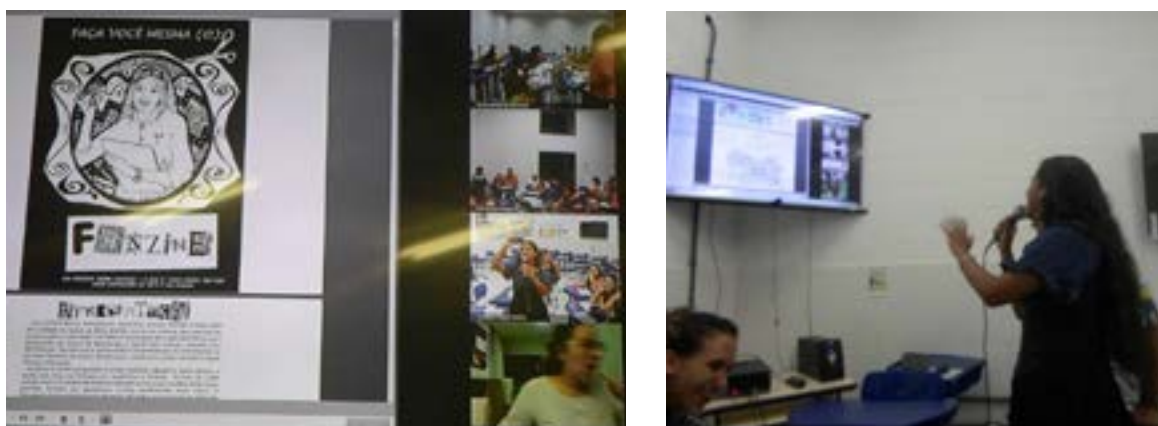


Figura 2 – Imagens da transmissão da oficina semipresencialmente a outros polos da UFSCB

Com base na linguagem dos quadrinhos e fanzines o grupo criou uma HQ que aborda o tema de forma bem humorada, buscando evitar o discurso autoritário biomédico hegemônico comum nos materiais educativos elaborados por instâncias governamentais. Depois de definirem o tema, escreveram o roteiro e esboçaram os desenhos e balões. Nas fotos (figura 3), o momento de planejamento e criação do zine:



Figura 3 – Momento de planejamento e criação do material educativo pelas discentes

O fanzine intitulado “Papo de Mosquito” conta com oito páginas em preto e branco e tamanho A5. Na imagem (figura 4), a capa (página 1) e contra capa (página 8). Na capa, em destaque os dois personagens protagonistas da história, dois mosquitos *Aedes aegypti*. Na contracapa uma atividade de caça palavras relacionado ao tema e os créditos da autoria.



Figura 4 – Páginas 8 e 1 do zine Papo de Mosquito, respectivamente.

A página 2 (figura 5) é o começo da história, que inicia a partir de uma conversa entre os mosquitos ao perceberem a notoriedade da dengue no telejornal. Para os mosquitos, como os humanos estão “facilitando”, só lhes resta “aproveitar”. Ao longo da narrativa eles vão demonstrando as condições propícias aos focos do mosquito. Porém na HQ não elucida que somente as fêmeas da espécie que colocam os ovos e transmitem a doença quando contaminadas. Sendo que os protagonistas são do sexo masculino, evidenciado quando falam “estamos ferrados”, “somos banidos”.

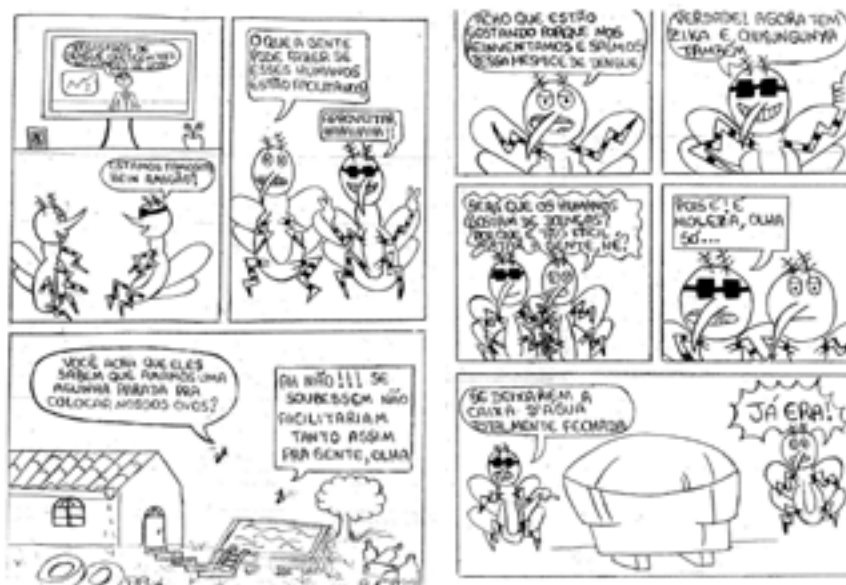


Figura 5 – Páginas 2 e 3 do zine Papo de Mosquito, respectivamente.



Figura 6 – Páginas 4 e 5 do zine Papo de Mosquito, respectivamente.

Piscina destampada, caixa d'água aberta, baldes sem tampas, lonas não esticadas, calhas nas telhas, toneis sem tampa, pneus, garrafas, vasos de plantas, são alguns dos exemplos mostrados na história (figuras 5 e 6) sobre o acúmulo de água limpa e parada que podem ser usados como local para as fêmeas porem os ovos e desenvolvimento das larvas dos mosquitos.

As informações sobre os focos do mosquito foram inseridas na narrativa e aparecem de forma natural, não como uma listagem em *check list* de locais para verificar, como aparece de forma usual na maioria dos panfletos elaborados pelas secretarias de saúde sobre a dengue, com frases imperativas e culpabilizando o leitor. Tal enfoque foi verificado em análise de materiais por Nogueira et al (2009). A narrativa da HQ enfoca mais o aspecto da prevenção dos focos, a linguagem é acessível e não utiliza terminologias rebuscadas. O texto é informativo contextualizado à realidade local, tem boa legibilidade e síntese.

Um elemento que chamou atenção é que ao contrário de muitos materiais educativos sobre saúde onde o lugar de fala privilegiado, ou seja, a fala “autorizada” prevalece a do profissional de saúde, o médico, ou o enfermeiro consoante o discurso hegemônico biomédico como detentor do saber (CITELI, 2006), nesta HQ quem detêm a fala em destaque são os mosquitos (figuras 4, 5, 6, e7).

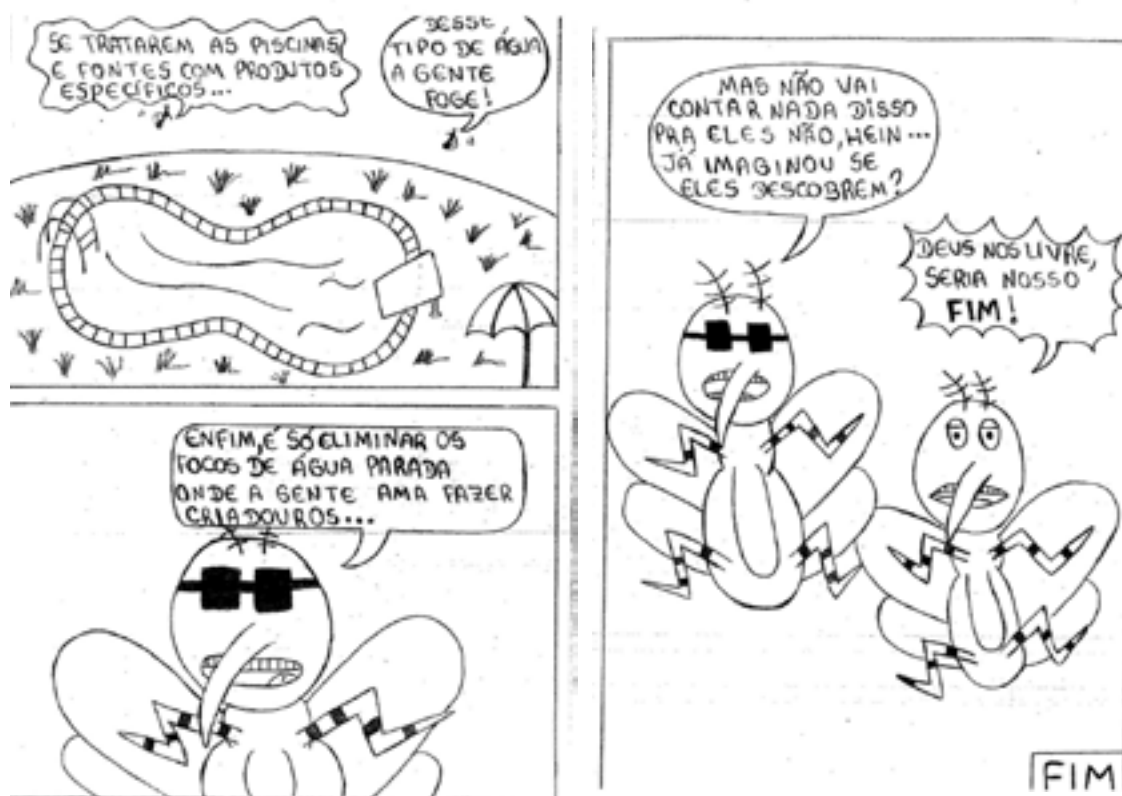


Figura 7 – Páginas 6 e 7 do zine Papão de Mosquito, respectivamente.

Como limitações, as próprias discentes ressaltaram que faltou citar questões relacionadas aos determinantes sociais da saúde: como a falta de saneamento, falta de infra estrutura urbana, demografia, pobreza, etc. como agentes promotores da proliferação dos mosquitos. Além disso, a estilização dos mosquitos (com dentes, óculos escuros) e em uma escala maior pode confundir o leitor. Esses aspectos estéticos foram verificados no estudo de Assis et al (2013). Ademais, o enfoque privilegiado na HQ centrou-se na prevenção dos focos do mosquito, não citando aspectos sobre tratamento, sintomas, etc. O material foi impresso e distribuído em ações de educação em saúde da UFSB nas ruas do município de Teixeira de Freitas.

4. Considerações Finais

De forma similar ao processo educativo e criativo verificado por Caruso e Silveira (2009) que desenvolveram o projeto EduHQ na rede de ensino público do estado do Rio de Janeiro, percebemos que antes que as discentes criassem a narrativa, primeiro buscaram compreender e refletir sobre a temática abordada. As-

sim, como uma espécie de ‘tradutoras’, elaboraram suas interpretações para então apresentá-las com a linguagem dos quadrinhos, em uma forma bem-humorada e crítica. Concordamos com Caruso e Silveira quando afirmam que o educando “não pode ser visto apenas como o desenhista que, mecanicamente, dará vida a uma ideia do professor. Sua criação deve ser fruto de um processo interativo, reflexivo e questionador”. Além disso, quem participa de uma proposta criativa como essa, não está somente disposto a aprender, mas também a ensinar, pois ao se tornarem criadores de materiais se colocam como mediadores do conhecimento (CARUSO, SILVEIRA, 2009).

Compreende-se que o processo criativo de quadrinhos e fanzines na perspectiva CTS, ensejou a possibilidade de desenvolver, de forma conjunta, uma via em que a aprendizagem foi apropriada com um significado, através da experiência. Esse pensamento conflui com a visão das abordagens dialógicas que concebem a dimensão comunicativa da educação em um contexto de mudança social, envolvendo sujeitos que refletem, criticam e agem em sua realidade.

Sendo assim, as HQs e fanzines quando são apropriados de forma autônoma, ao invés das intervenções “bancárias” e passivas em que os discentes são colocados apenas como leitores, além de oportunizar o protagonismo e a autoralidade, mediam conhecimentos científicos promovendo um debate pertinente sobre CTS e suas implicações na vida prática, como o caso da dengue zika e chikungunya, em uma forma contextualizada de abordagem sobre prevenção.

Agradecimentos

Prof. Dr. Marcos Campos (Matraca) e prof^a Andrea Costa pelo convite, aos docentes e discentes dos polos da UFSB em Teixeira de Freitas, Itabuna, Salvador e Porto Seguro-BA.

Referências

ALVES, R. *Estórias de quem gosta de ensinar*. 7. ed. Campinas, SP: Papirus. 2000.

ASSIS, S.S, PIMENTA, D.N, SCHALL, V.T. Materiais Impressos sobre Dengue: Análise Crítica e opiniões de Profissionais de Saúde e Educação sobre seu Uso. Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências Vol. 13, N o 3, 2013.

AULER, D., BAZZO, W.A. Reflexões para a implementação do movimento CTS no contexto educacional brasileiro. *Ciência & Educação*, v.7, n.1, p.1-13, 2001.

BRASIL, Ministério da Saúde. Prevenção e combate Dengue, Chikungunya e Zika. Página Inicial. Tira dúvidas. 2016. Disponível em: <http://combateaedes.saude.gov.br/pt/tira-duvidas#origem-aedes-nome>.

CANIATO, R. *Com Ciência na Educação: ideário e prática de uma alternativa brasileira para o ensino da Ciência*. 5 ed. Campinas, SP: Papirus, 1989.

CARUSO, F. SILVEIRA, C. Quadrinhos para a cidadania. *História, Ciências, Saúde – Manginhos*, Rio de Janeiro, v.16, n.1, jan.-mar. 2009, p.217-236.

CARVALHO, D. *A Educação está no gibi*. Campinas, SP: Papirus, 2006.

CITELI, M. T. Prefácio do livro. In: MONTEIRO, S.; VARGAS, E. (Orgs.) *Educação, Comunicação e Tecnologia Educacional: interfaces com o campo da saúde*. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2006.

COELHO, N. AMORIM, A.C. Bahia registra 165 municípios em situação de alerta ou risco de surto de dengue, chikungunya e zika. In: Prevenção e combate Dengue, Chikungunya e Zika. 28/11/2016. Disponível em: <http://combateaedes.saude.gov.br/pt/noticias/884-bahia-registra-165-municipios-em-situacao-de-alerta-ou-risco-de-surto-de-dengue-chikungunya-e-zika>.

FORTUNA, D. B. S. Elaboração, testagem e estudo de recepção de material educativo sobre tuberculose no formato história em quadrinhos estilo mangá com alunos do ensino fundamental de uma escola estadual em São Gonçalo-RJ. Monografia de Especialização em Ensino em Biociências e Saúde. Instituto Oswaldo Cruz – IOC/FIOCRUZ, 2012.

FORTUNA, D. B. S, ARAÚJO-JORGE, T. C., VASCONCELLOS-SILVA, P. C. Biociência saúde - Quadrinhos e Fanzines no ensino de Ciências e Saúde: História de uma Trajetória e de suas descobertas. In: Modenesi, T.; Braga Jr. A (Org.). *Quadrinhos e Educação: Vol1*. 1ed. Jaboatão dos Guararapes: Faculdade dos Guararapes, 2015, v. 1, p. 59-84.

FORTUNA, D. B. S., VASCONCELLOS-SILVA. P. R, ARAUJO-JORGE, T. C. Quadrinhos e fanzines no ensino de ciências e saúde no Brasil: Mapeamento e caracterização das publicações e metodologias. 39-63 p. *Quadrinhos & Educação: fanzines, espaços e usos pedagógicos*. Orgs Thiago Modenesi e Amaro Braga. Jaboatão dos Guararapes: SOCEC, 2016. 188p. v.3.

FRANCO, E. S. “Ateliê Interdisciplinar de Artes Visuais: Histórias em Quadrinhos de Autor”, in *Licenciatura em Artes Visuais: módulo 5/ Universidade Federal de Goiás*. Faculdade de Artes Visuais – Goiânia: Editora da UFG; 2009.

FREIRE, P. *Pedagogia do Oprimido*. Rio de Janeiro, Ed. Paz e Terra, 2005.

IBGE, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Cidades. Bahia. Teixeira de Freitas. 2016. Disponível em: <http://www.cidades.ibge.gov.br/xtras/perfil.php?lang=&codmun=293135>.

KELLY-SANTOS, A.; MONTEIRO, S. S.; RIBEIRO, A. P. G. Acervo de materiais educativos sobre hanseníase: um dispositivo da memória e das práticas comunicativas. *Interface. Comunicação, Saúde e Educação*, v. 10, p. 1807-5762, 2009.

KRASILCHIK, M; Reformas e Realidade o caso do ensino das ciências. São Paulo em Perspectiva, 14(1) 2000.

LINSINGEN, L. V. Mangás e sua utilização pedagógica no ensino de ciências sob a perspectiva CTS. *Ciência & Ensino*, vol. 1, número especial, novembro de 2007.

LIRAA, Ministério da Saúde. Portal Saúde. Tabela LIRAA Nacional 2016. Disponível em: <http://portalsaude.saude.gov.br/images/pdf/2016/novembro/24/Tabela---LIRAA-Nacional-2016.pdf>.

NASCIMENTO, I, S; LIMA, M.G.B.S. O fanzine como dispositivo pedagógico crítico-reflexivo: Questões, dilemas e perspectivas. Encontro de Pesquisa em Educação do Disponível em: http://leg.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/eventos/evento2009/GT.1/9_Ioneide%20Santos%20do%20Nascimento.pdf

NOGUEIRA, M. J.; MODENA, C. M.; SCHALL, V. T. Materiais educativos impressos sobre saúde sexual e reprodutiva utilizados na atenção básica em Belo Horizonte, MG: caracterização e algumas considerações. *RECIIS - R. Eletr. de Com. Inf. Inov. Saúde*. Rio de Janeiro, v.3, n.4, p.169-179, dez., 2009.

PAVIANI, N. B. S.; FONTANA, N. M. Oficinas pedagógicas: relato de uma experiência. *Conjectura*, v. 14, n. 2, maio/ago, p. 77-88, 2009.

PINTO, R.D. Fanzine na Educação: algumas experiências em sala de aula. João Pessoa: Marca de Fantasia: 2013.

SANTOS NETO, E. Histórias em Quadrinhos & Educação: formação e prática docente. Org SANTOS NETO, E; SILVA, M.R. P. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011.

SESAB. Secretaria de Saúde do Estado da Bahia. SESAB. SITUAÇÃO EPIDEMIOLÓGICA DA DENGUE, CHIKUNGUNYA E ZIKA 2015. BAHIA. 07/07/2015. Disponível em: http://www.suvisa.ba.gov.br/sites/default/files/boletim%20epidemiol%C3%B3gico%20N012015_DENG_CHIK_ZIKA_1.pdf

SILVA, C. M. C.; MENEGHIM, M. C.; PEREIRA, A. C.; MIALHE, F. L. Educação em saúde: uma reflexão histórica de suas práticas. *Ciência & Saúde Coletiva*. 15(5):2539-2550, 2010.

SOARES NETO, F. F., FURTADO, W. W. As fases da lua em história em quadrinhos no ensino fundamental. *XVII Simpósio Naciel de Ensino de Física. SNEF*. Vitória, 2009.

SPINK, M.J.; MENEGON, V.M.; MEDRADO, B. (2014). Oficinas como estratégia de pesquisa: articulações teórico-metodológicas e aplicações ético-políticas. *Psicologia & Sociedade*, 26(1), 32-43.

TEIXEIRA; M. G. et al. *Dengue: twenty-five years since reemergence in Brazil*. *Cadernos de Saúde Pública*, Rio de Janeiro, v. 25, Sup.1, p. S7-S18, 2009.

VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. (orgs.) *Quadrinhos na Educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Contexto, 2009.

Danielle Barros Silva Fortuna

Artista, mestre em ciências (ICICT/Fiocruz), doutoranda em Ensino de Biociências e Saúde, Fiocruz (IOC) vinculada ao LITEB – Laboratório de Inovações em Terapias, Ensino e Bioprodutos, orientada por Dr^a Tania Araujo-Jorge e Dr. Paulo Roberto Vasconcellos-Silva. Bolsista CAPES/Plano Brasil sem Miséria. E-mail danbiologa@gmail.com Blog: <http://iv-sacerdotisa.blogspot.com.br/>

ADAPTAÇÕES DOS QUADRINHOS NOS VIDEOCLIPES DE *BLACK METAL*: UMA INTERAÇÃO COM O CINEMA E SEUS ATRAVESSAMENTOS AUDIOVISUAIS

Alysson Plínio Estevo

RESUMO

Os videoclipes de Black Metal servem de inspiração para artistas de quadrinhos, adaptando histórias aos próprios videoclipes, assumindo o papel de personagens e músicos, ambientes e transições. Este estilo de música oportuniza-se das ilustrações e outras telas artísticas, resultando em novas adaptações, novos quadrinhos e novos videoclipes de *Black Metal*. Realizou-se uma investigação exploratória da adaptação dos quadrinhos para os videoclipes deste gênero musical filosófico. Suas imagens e performances abordam temas mitológicos, ficcionais e poesias de seus cotidianos. Essa estética é carregada de aparatos de couro, braceletes, roupas pretas, pinturas faciais, empunhando armas brancas em seus shows e festivais, carregando em suas letras o lado sombrio da música. Para dialogar este horror musical com os processos de criação de novas mídias, observou-se que, existem outras formas de adaptações, pouco difundidas. Diante do interesse subjetivo das narrativas do *Black Metal*, os quadrinhos adaptados para estes videoclipes, comportam-se aos diálogos cinematográficos, e nestes atravessamos audiovisuais, seus públicos encaram estas mídias, como forma de imersão ao universo da sombria música *Black Metal*.

PALAVRAS-CHAVE: Quadrinhos, Videoclipe, Adaptações e *Black Metal*.

ABSTRACT

Black Metal music videos serve as inspiration for comic artists, adapting stories to their own music videos, taking on the role of characters and musicians, environments and transitions. This style of music makes use of illustrations and other artistic canvases, resulting in new adaptations, new comics and new music videos of Black Metal. An exploratory investigation of the adaptation of comics to the video clips of this philosophical musical genre was carried out. His images and performances address mythological, fictional themes and poems of his daily life. This aesthetic is laden with leather gadgets, bracelets, black clothes, facial paintings, wielding white guns at their shows and festivals, carrying in their lyrics the dark side of music. To discuss this musical horror with the processes of creation of new media, it was observed that, there are other forms of adaptations, little diffused. Faced with the subjective interest of Black Metal narratives, the comics adapted to these video clips, behave to the cinematic dialogues, and in these audiovisual crosses, their audiences view these media, as a way of immersing themselves in the universe of somber Black Metal music.

KEYWORDS: Comics, Videoclip, Adaptations and Black Metal

1. Os Quadrinhos e a cena *Black*

Os quadrinhos surgiram como linguagens adequadas em diversas plataformas, desde pequenas revistas aos grandes filmes do cinema, o que contribuiu na produção de videoclipes de bandas que viram nesta oportunidade um caminho, um novo diálogo, uma nova linguagem, como por exemplo, bandas de música extrema e subgêneros da cultura *Underground*¹. Enfim, indo mais longe neste movimento contra cultural, surge algo mais macabro destes movimentos musicais, em meados de 1979, a música do rock pesado assumiria então, o lado sombrio de suas canções: o movimento *Black Metal*².

Este trabalho vai de encontro às adaptações dos quadrinhos em videoclipes de *Black Metal*, realizando buscas pelas origens, investigando de perto estas influências cinematográficas entrelaçadas na cena Metal. Desde suas histórias contadas ao lançamento de um novo Cd, à contestação dos dogmas judaico-cristãos, e a possibilidade de adaptar-se aos meios digitais. Desta transposição do papel artístico, da escrita da letra, dos arranjos da música e a produção audiovisual para outras telas. Enfim, os quadrinhos podem ser encontrados nas bancas de revistas e jornais, principalmente nas revistas de *rock* e *heavy metal*. Atualmente, existem diversas revistas em quadrinhos específicas de bandas, como é o exemplo, do artista 'Mark Rudolph' (2013) ao adaptar as músicas da banda *Mercyful Fate*³ em seu tributo a banda, diversos quadrinhos adaptados por artistas como: Kim Holm (2012) e Benjamin Marra (2012) retrataram em suas narrativas a contextualização da música Black Metal.

Dentre as adaptações encontramos diversos desenhos animados de *Black Metal*, criados a partir dos quadrinhos. Na obra de Joey Siler (2015) na figura (1) em *Becoming Black Metal*, uma adaptação de seus contos sobre sua vivência neste subgênero musical, em sua obra, o artista relata como se tornar um *Black Metal*, de uma maneira divertida e animada, e um desenho adulto, por conter cenas de extrema violência.

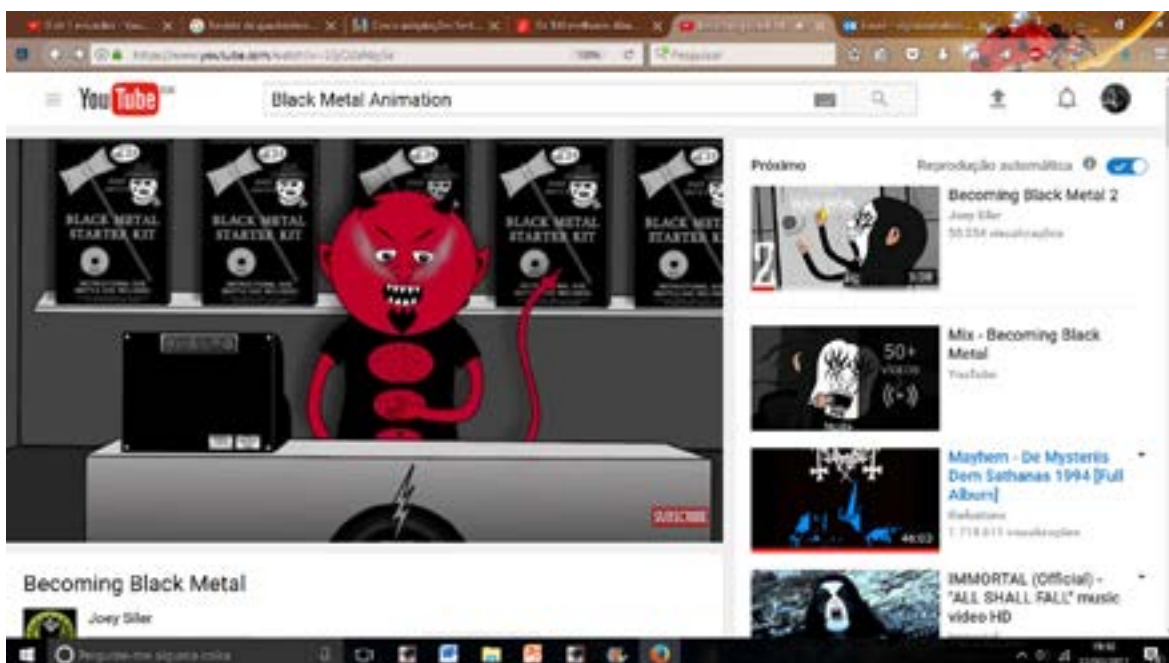


Figura 1. Becoming Black Metal. Fonte: (SILER, 2015).

É claro, que estas adaptações, por sua vez, deixaram rastros visuais, que acabaram se transformando em elementos de linguagem. No exemplo, de *Becoming Black Metal* de Siler (2015), o artista resgata a identidade subjetiva dos sujeitos da cena *black*⁴. Os quadrinhos mais clássicos se tornaram referência para algumas bandas, mesmo quando o tema em princípio, não estava diretamente envolvido as temáticas das bandas, mas, serviram para ambientar suas histórias em quadrinhos. O *Black Metal* se apropria destes recursos para fortalecer sua estética e suas mensagens de trevas, sangue e música metal obscuros.

2. Videoclipes de Black Metal e suas adaptações cinematográficas

O videoclipe é pouco investigado no Brasil, ainda mais, videoclipe de gêneros musicais alternativos como é o caso do Black Metal que circulam fora dos produtos de massa. O próprio *Black Metal* é frequentemente recebido com hostilidade pela cultura ‘*mainstream*’⁵ e muitos destes videoclipes acabam habitando e sobrevivendo nos ambientes virtuais onde seus produtores e artistas recorrem para divulgar e promover seus trabalhos.

Juste e Francener (2013) afirmam que muitos críticos de cinema, consideram o videoclipe como apenas um gênero de televisão, já outros, classificam estes produtos como meramente um vídeo. Porém, existem aqueles que fazem associações com o cinema. Para melhor definir o videoclipe, classificam-no um ‘híbrido’ da experiência cinematográfica. “Estes filmes podem ser narrativas com imagens em movimento e som” (JULIER, MARIE⁶, 2009 p.9). O que torna mais prazeroso destrinchar os videoclipes de *Black Metal*.

Para Vanoye e Goliot-Létév⁷(2006) uma análise fílmica é compreender a produção audiovisual, desde análise de sequências, fragmentos acompanhados de comentários, montagens de cenas ou de planos característicos. Correa (2010) descreve que o videoclipe é um produto do gênero audiovisual e pode ser analisado e criticado cinematograficamente. Assim, analisar um videoclipe *Black Metal* que tivesse características dos quadrinhos, não foi tarefa fácil. É necessário conhecer diversos trabalhos relacionados à própria subjetividade e com isto enriquecer este discurso com suas temáticas visuais. Tornou-se indispensável analisar os filmes, por permitir esboçar as partes, enxergar seus limites, suas formas e seus suportes, além de seus eixos, para desmontá-lo e reconstruí-lo de acordo com ou várias opções a serem precisadas. Em frente à tela pode-se rever o filme, analisá-lo, lendo as imagens, percorrendo a reprodução e verificando a sequência menos aleatória (JULIER, MARIE, 2009). Estes quadrinhos adaptados nos videoclipes podem ser destrinchados, mas, suas intensões nem sempre podem ser tão claras e evidentes, é necessário conhecer o trabalho dos artistas do *Black Metal*.

Corrêa (2010) afirma que este híbrido audiovisual ‘videoclipe’, pode ser percebido tanto em relação as suas linguagens quanto suas estéticas, passando até por características técnicas, como suportes e bitolas utilizadas. Para Bellour (1997) é na análise fílmica que conseguimos ‘transcodificar’ o que pertence ao visual, descrito pelos objetos filmados, cores, movimentos, luz, etc., já do objeto fílmico a montagem das imagens, do sonoro (músicas, ruídos, grãos, tons, tonalidades das vozes) e do

audiovisual (relação entre imagens e sons).

Pode-se dizer que o videoclipe é um híbrido de linguagens? Enfim, um gênero audiovisual mutante e de grande adaptabilidade, que é capaz de dialogar com as diversas linguagens, possibilitando a experimentação. Complementa Correa (2010) que o videoclipe tornou-se mediador de linguagens audiovisuais através do mapeamento de algumas das experimentações e interfaces do videoclipe com cinema, propaganda, séries de TV, documentário, animação e videoarte. Assim, o próximo passo foi compreender como os quadrinhos vieram para estes videoarte, ou melhor, como estas bandas de Black Metal se viram diante destes novos recursos animados da computação gráfica.

3. Quadrinhos, adaptações e Black Metal

66

Os quadrinhos adaptados nos videoclipes de Black Metal constituíram-se como linguagens que ajudaram a construir os alicerces já vistos no cinema e outras adaptações técnicas e experimentais. Encontrar na cena *black*, os universos das ‘HQs’ e do cinema, são ferramentas importantes para sua própria sobrevivência. Para Campoy (2008) foi na sobrevivência de fanzines, que estes quadrinhos relacionados, foram adaptados e se multiplicaram em todo mundo.

As revistas de metal extremo e suas produções gráficas tornaram-se cada vez mais bem elaboradas esteticamente, e, evoluíram para uma avalanche cinematográfica nas telas. De acordo com Cordeiro (2011) para entender melhor tal fenômeno, é necessário examinar se houve influência, em algum outro período, dos quadrinhos sobre o cinema. A influência se nota pela provisão de personagens para as telas, histórias ou temas, e ainda, as adaptações das trilhas sombrias da música *Black Metal*.

Os quadrinhos de *Black Metal* podem ser encontrados em diversas obras da música underground, a fim de possibilitar universos ficcionais em suas obras. Então, muitas bandas de metal apropriam-se dos quadrinhos de horror, épicos e mitológicos. Levando as narrativas do *Black Metal* aos contos dos quadrinhos em seus

videoclipes. Um exemplo disto é o ‘*Special Collector’s Edition Decibel*’⁸ da Revista ‘Decibel’ considerada a maior revista de metal extremo do planeta, lançado por Ricardo Seelig em 2014. Esta obra trata-se de uma edição especial que contem os ‘100 melhores álbuns de *Black Metal* no mundo’ na figura (2).

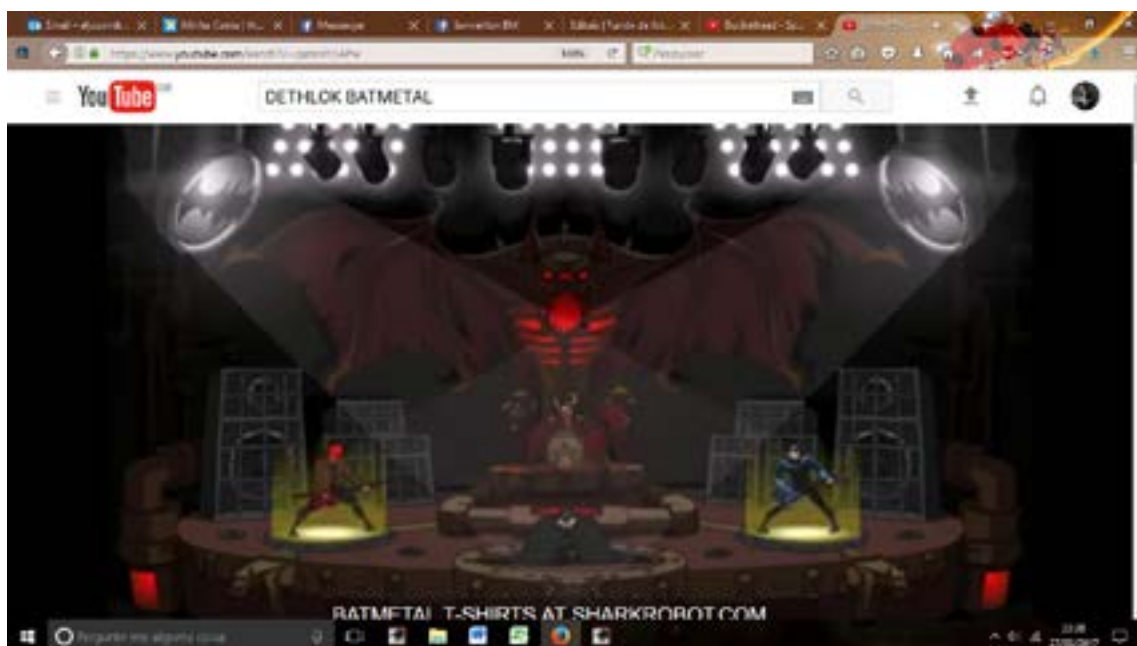


Figura 2. The Top 100 Black Metal Albums of All Time. Fonte: (SEELIG, 2014).

O resultado foi traduzir trechos desta publicação em forma de quadrinhos, onde diversos artistas, músicos e personagens de bandas consideradas true, são representados em inúmeras ilustrações que permeiam as páginas com pequenas biografias, trechos de algumas falas e diversas histórias construídas a partir das letras das músicas destes artistas do *Black Metal*. Para Gláucio et al. 2009, a adaptação consiste da utilização com base no senso comum ao tratar das conversões de obras de proposta ou de entretenimento para o cinema. Ocorre assim, o afastamento do original sob a alegação de que há independência entre as formas. No exemplo, do videoclipe da banda ‘*Dethlok*’, uma banda de brutal *Death Metal*, criados pela ‘ArhyBES’, mostram uma adaptação do Batman no videoclipe, afim de narrar a letra da música ‘*Face Fisted*’ figura (3).

Mesmo os defensores mais atentos do significado da ‘adaptação’, não é a forma em si, mas a liberdade desta relação ao original (GLÁUCIO et al. 2009). Porém, antes de qualquer coisa temos que ter em mente a adaptação como algo em primeiro

nível ligado ao conteúdo, e depois, como este será tratado ao ser transportado para um suporte distinto daquele que o originou.



68



Figura 3. Frames do videoclipe: Batmetal da banda Dethlok. Fonte: (DETHLOK, 2014)

Para Ferro (2014) as adaptações dos clássicos dos quadrinhos, possibilitaram transpor um produto literário para outros gêneros, como o teatro, cinema e música. Ao mergulhar na prática destes experimentos, muitos artistas transportam para suas obras sua interpretação pessoal, alguns momentos bem aplicados, outros não. Por isso, fala-se em história em quadrinhos adaptadas nas obras musicais, como é

o caso dos videoclipes, que por meio de um HQ, torna possível uma animação das ilustrações, contextualizando qualquer gênero musical, encontrando obras voltadas para o videoclipe. No videoclipe *Pandemic* da banda *Accept* de heavy metal associa claramente, a capa do quadrinho nos primeiros frames, e em seguida ao abrir as páginas da revista, a história é contada em quadrinhos, em frames rápidos, a banda consegue contextualizar sua letra as montagens e animações, as filmagens dos músicos nos desconstruídos.

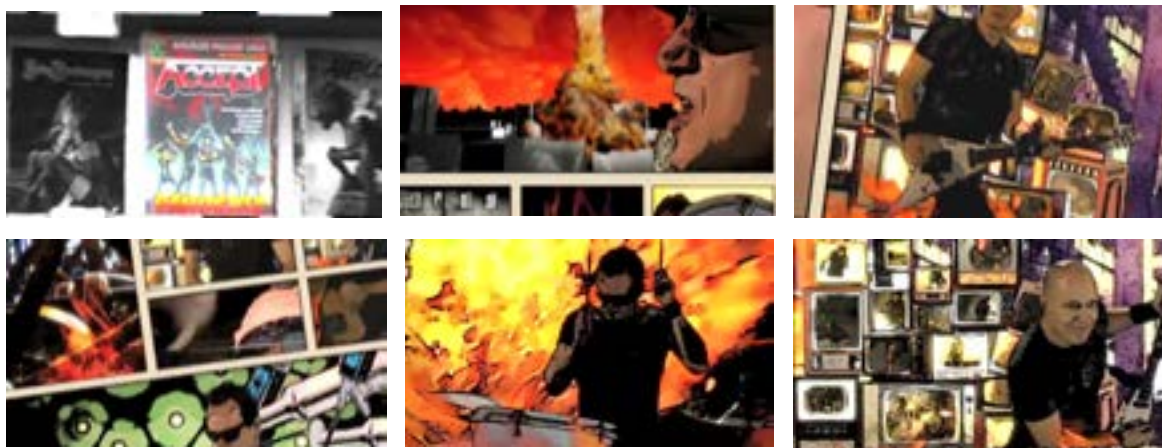


Figura 5. Frames do videoclipe: 'Pandemic' da banda 'Accept'.

Fonte: (NUCLEAR BLAST RECORDS, 2011).

Para Ferro (2014) o quadrinho por meio de suas linguagens, auxilia no processo de transformação do indivíduo com uma nova leitura, constituída como uma estratégia eficaz de linguagem, em forma de quadrinho. Para defender esta ideia, no videoclipe da banda 'Suicidal Angels' na música '*Image of the serpent*' produzido pela '*NoiseArt Records*', podemos identificar a história em quadrinhos que são artes capazes de representar momentos e suas ações, figura (5). Sendo possível dialogar as músicas e a intensidade de suas letras, por meio de ilustrações, desenhos e animações. Além da criação de universos ficcionais, incorporando ainda, seres mitológicos aos músicos destas bandas, daquele que executa a música, enquanto músico, artística e ser humano.

O videoclipe '*Image of the serpent*' criado pela banda '*Suicidal Angels*', relata o domínio de uma seita que escravizava, torturava e continuamente assassinava toda uma sociedade, e invocando forças obscuras, as serpentes devoravam os huma-

nos. O videoclipe é constituído de frames rápidos por uma música ‘*Thrash Black*’, estilo musical que surgiu na Europa nos anos de 1980 que trazia estas estéticas de assassinatos e cultos a morte, bandas como ‘*Bathory*’ no disco intitulado ‘*Bathory*’ de 1984, ou ‘*Sentence of Death*’ do ‘*Destruction*’ em 1984. Traz uma boa relação com a estética dos músicos, suas crenças ao ocultismo e a relação com desenhos e diversas ilustrações de horror.

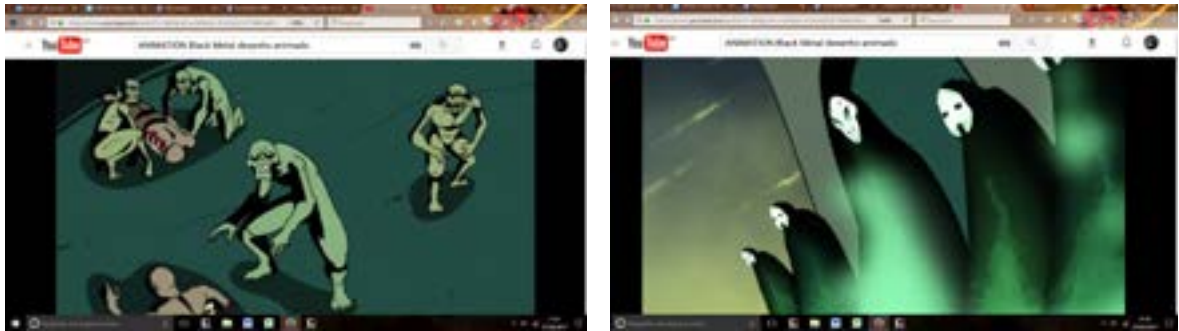


Figura 5. Frames do videoclipe: ‘Image of the serpent’ da banda ‘Suicidal Angels’.

Fonte: (SEELIG, 2014).



Figura 6. Frames do videoclipe: ‘Image of the serpent’ da banda ‘Suicidal Angels’.

Fonte: (SEELIG, 2014).

Uma boa relação disto está no álbum ‘*Live Undead*’ de 1984 da banda ‘*Slayer*’, uma das maiores pioneiras do ‘*Thrash Metal*’, mais rasgado e satânico, digamos que seja uma vertente que deu origem ao *Death Metal*, com o surgimento da banda *Death*¹⁰, nesta banda parecia-nos que o cristianismo finalmente havia sido incomodado. O vocal rasgado de Chuck Schuldiner mostrava que o metal pesado passava por uma evolução diferenciada, criativa e performática. Foi à explosão do *Death Metal*, entre os anos de 1984 a 2000. Figura (6 e 7).



Figura 7. Capa do álbum Leprosy da banda Death. Fonte: (DEATH, 1988).

De acordo com a figura (7), as narrativas obscuras da banda *Death* gerou inúmeras polêmicas tanto dentro da cultura metal quando fora dela. Suas letras falavam de morte e desmascarava o cristianismo, suas capas remontavam as leituras bíblicas em seus contos de horror e satanismo medieval. A partir daí vieram diversas bandas utilizando esta obscura fúria. Porém, foi no *Black Metal* com sua música pesada, crua e veloz, às vezes, com sons orquestrais, batidas simples e velozes, guitarras rápidas e ríspidas, vocais rasgados, que os quadrinhos ganharam uma nova linguagem (FERNANDES, 2008). De acordo com Campos (2012), a presença da esfera visual faz parte, do cruzamento de interesses, e uso de metodologias visuais em trabalho, forjado por caminhos e abordagens informatizadas, perspectivas e quadros teóricos.

3. Materiais e Método

Revisão de Literatura por uma pesquisa exploratória acerca da importância dos quadrinhos na produção de videoclipes temáticos nos ambientes virtuais, não é nada fácil. Porém, podemos encontrar diversas obras relacionadas à subcultura

do *Black Metal*. Os artigos pesquisados foram encontrados em revistas publicadas entre os anos de 2000 a 2016 com os seguintes descritores: adaptações, quadrinhos, videoclipes e *Black Metal*. Além disto, desenvolveu-se aqui uma revisão da literatura com análise de obras que utilizam os quadrinhos para contextualizar a importância destas adaptações nos novos dispositivos digitais, como nas redes sociais, e na interatividade de seus diversos públicos.

4. Resultados

Os resultados da investigação mostram que os quadrinhos não somente invadiram o cenário do *Heavy Metal* nos anos 1980, como também, perpetuaram em suas vertentes, difundido obras relacionadas aos diversos recursos midiáticos em todo planeta. Quanto aos seus cruzamentos, os quadrinistas se apropriaram destas musicais infernais para contextualizar seus gibis, e ainda, experimentaram dos quadrinhos nas produções audiovisuais. As bandas de *Heavy Metal*, *Death Metal*, *Thrash Metal* e, claro, nas pretensões da investigação um aprofundamento as caricaturas do *Black Metal*.

Para analisar um videoclipe Black Metal e seus atravessamos audiovisuais, foi necessário conhecer a construção de seus planos e fragmentá-los pelas figuras citadas durante o estudo. Vanoye e Goliot-Lété (2006) enfatizam que o plano dos produtos audiovisuais pode ser limitado pelas colagens que o ligam ao plano anterior por seus componentes. No caso dos videoclipes de Black Metal, estes planos são construídos muitas vezes pela encenação de seus músicos em florestas, matas, campos abertos, casas e galpões abandonados, geralmente apropriam-se de fogo, com fogueiras, tochas, castiçais, candelabros e suportes para velas como crânios e lamparinas.

Os componentes básicos a serem analisados dos planos de um videoclipe Black Metal e suas adaptações, podem ser pela sua duração e carga do filme que geralmente não ultrapassassem seis minutos de duração. Estes mecanismos fortalecem o suporte do videoclipe, e para isto, novas possibilidades vão se apresentando a cultu-

ra contemporânea quando analisados e desmistificados (VANOYE, GOLIOT-LÉTÉ, 2002). E assim, compreender as adaptações em quadrinhos nestes videoclipes.

O plano-sequência ‘fixo’ ou ‘em movimento’, realizam a conjunção de um único plano e de uma unidade narrativa de lugar ou de ação (VANOYE, GOLIOT-LÉTÉ, 2002). A esta colagem de imagens, Corrêa descreve que (2007 p.3): “a tendência contemporânea de planos do videoclipe, de se fazer composições a partir de outros trabalhos e imagens produzidas inclusive pela mídia de massa”. Afirma Holzbach (2010) que o videoclipe é um audiovisual injustiçado pelos poucos estudos que existem. O que implica diretamente na construção de ilustrações quadro a quadro de suas animações.

Em direção à análise de um videoclipe *Black Metal* torna-se instigante, oportunizando, por exemplo, os artistas da música, investirem cada vez mais em clipes musicais sem pretensão, de forma herege em suas narrativas. Neste caminho incerto e duvidoso Comolli (2008) aponta que o suspense, o medo, a narrativa ganha adesão, ou seja, nada disso seria possível sem um espectador hesitante, de forma alternada, ou simultaneamente ‘ludibriada’ e ‘desludibriada’, ‘tolo e não tolo’, como princípio de interpretação.

O videoclipe *Black Metal* pode contar a história da música (narração), pode até introduzir novos conceitos relacionados à letra e ainda, ‘pode ser contrário à letra’. A opção da ‘performance’ dos músicos, fazendo referência aos primórdios do videoclipe também contribuiu para as produções videoclípticas e suas adaptações em quadrinhos. Mas, nem sempre são necessárias. Fica evidente a possibilidade de não levar nada disso em conta e partir da experimentação. Já que este movimento musical *Black Metal* permite a inventividade, e transcende no campo da potência criativa de acordo com Corrêa (2007). Para Chies (2016) foi graças à evolução da música que os quadrinhos foram para os videoclipes das bandas de rock e heavy metal.

Para Benjamim apud Bastos et al. (2008 p.2): os videoclipes “são muito mais

icônicos e imagéticos do que orais e se manifestam de modo bem mais indireto, pelas formas de contar o fato e evitar explicações, ocupam-se de produção, um conjunto de significados de forma diversa pelo leitor/ouvinte/interlocutor”. Por fim, Aranha et al. (2009) as histórias em quadrinhos representam um importante segmento da literatura de entretenimento e precisa ser cuidadosamente observado pelas instituições acadêmicas, esta forma narrativa popular, tem contribuído para a consolidação de um subgênero cinematográfico, e produção da adaptação (tradução) em videoclipes de Black Metal para sua comunidade de apreciadores.

5. Considerações Finais

Conclui-se que os quadrinhos podem transmitir em suas narrativas visuais, a poética das bandas para valorização de suas performances e maior aproximação com seus diversos públicos. Lendo as imagens cinematográficas da abordagem obscura do *Black Metal*, por temas de horror e uma música extrema e sombria, suas guitarras distorcidas e batidas velozes, traduzem-se nas performances de interpretação deste gênero audiovisual, o videoclipe. Essa relação da música extrema com o videoclipe possibilitou incorporações e conexões entre os diversos meios, e dentre eles, os quadrinhos, assim também como de outros campos da arte, estes atravessamentos. O videoclipe elaborado pela desconstrução visual traduz novos significados para o espectador cada vez mais envolvente, cada vez mais denunciador, aquele que sabe a resposta, mas prefere emergir na metáfora das artes, espelhando seu cotidiano, o contexto de uma banda *Black Metal*, as transformações de uso, a excitação, a transgressão desejada pelo artista que desconhece o sentido e o olhar do outro emancipado.

Notas

1. O movimento underground surgiu nos EUA e nos subúrbios de Londres entre os anos de 1968, aos protestos contra a guerra fria e seus sistemas políticos, tornando-se referência de grandes festivais, como Woodstock (CAMPOY, 2008).

2. CAMPOY, 2008. Na obra “O Caminho da Mão Esquerda: O Mal do Black Metal” define que o Black Metal é uma vertente do Heavy Metal que evoluiu no início dos anos 1980 paralelamente ao Death Metal, outra vertente do metal extremo. É um estilo sombrio, cru e agressivo e incorpora em suas

letras temas como o satanismo, paganismo e ocultismo no Reino Unido.

3. MERCYFUL FATE. Banda de Heavy Metal formada na Dinamarca em 1981, influências obscuras em seu metal muito bem trabalho e complexas estruturas. Foi considerada uma das maiores referências do Black Metal mundial. Disponível em: <http://www.kingdiamondcoven.com/site/category/discography/merciful-fate/>. Acesso em 12/09/2016.

4. RASEC, Mario. Os Black: quadrinhos com temática totalmente *true*. 2012. Disponível em: <http://whiplash.net/materias/humor/169027.html>. Acesso em 11/09/16.

5. *Mainstream*. Expressão utilizada para definir uma tendência ou moda principal e dominante, 'fluxo principal', por um conteúdo usual, familiar, que agrada as massas por meio da moda e sua comercialização.

6. JULLIER, Laurent. MARIE, Michel. Lendo as Imagens do Cinema. Editora: Senac. Tradução de Magda Lopes. São Paulo: SP. 2009. 285p. Podem-se encontrar diversas análises de sequências de filmes, com olhar analítico do desenrolar da tela, uma interpretação além, um terceiro olho, mais acima, o estilo da imagem, movimento da câmera desmontagem das cenas.

7. VANOYE, Francis. GOLIOT-LÉTÉ, Anne. Ensaio sobre a Análise Fílmica. 2ª Edição. Papyrus Editora. 2002. pp.10-25. As críticas apontadas nos ensaios analíticos dos filmes, desconstroem portanto, sua produção. Para novos olhares da arte e do cinema.

8. RICARDO, Seelig. Os 100 melhores álbuns de Black Metal de todos os tempos segundo a revista Decibel. Revista Collector Room. 2014. Disponível em: <http://www.collectorsroom.com.br/2014/02/os-100-melhores-albuns-de-black-metal.html>.

9. DEATH. A banda Death foi uma banda fundada em 1983 e oriunda dos Estados Unidos. Chuck Schuldiner foi um dos primeiros vocalistas a fazer as vozes guturais e rasgadas. O que levou a banda Death a ser a maior das referências de Death Metal. Disponível em: <http://www.metal-archives.com/bands/Death/141>.

Referências

ACCEPT. Videoclipe: Pandemic. Nuclear Blast Records. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZJxS1Bpnkl4>. Acesso em 14/08/16.

ARANHA, Gláucio. MOREIRA, Mariana. ARAÚJO, Paula. Adaptações Cinematográficas e Literatura de Entretenimento: um olhar sobre as aventuras de super-heróis. Intexto, Porto Alegre: UFRGS, v. 1, n. 20, p. 84-101. 2009. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/intexto/article/viewFile/10320/6028>. Acesso em 12/03/16.

BASTOS, Iris de Fátima Guerreiro. MELO, Leylla Raissa Sampaio. MAUÉS, Juliana Pinheiro. CRUZ, Rodrigo Rodrigues da. SILVA, Shamara Christian Alves Frago da.

BRITO, Rosaly de Seixas. Espelhos do contemporâneo: o videoclipe como narrativa da pós-modernidade nas obras de Michel Gondry. Intercom: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXXI. Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Natal: RN. UFPA. 2008. 15p. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-2038-1.pdf>. Acesso em: 14/07/16.

BATHORY. Bathory. Full álbum. Black Mark Productions. Stolcolmo. Suécia. 1984. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IFLj1WFJmMA>. Acesso em 18/09/2016.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução. Coleção Os Pensadores. Benjamin, Adorno, Marcuse, Horkheimer. Abril Cultural. São Paulo: SP. 1981 (1936).

CAMPOY, Leonardo Carbonieri. O caminho da Mão Esquerda: o mal do Black Metal. Rio de Janeiro. UFRJ. 2008. http://www.abant.org.br/conteudo/ANAIS/CD_Virtual_26_RBA/grupos_de_trabalho/trabalhos/GT%2029/leonardo%20carbonieri%20campoy.pdf. Acesso em 20/09/2016.

COMOLLI, Jean-Luis. Aqueles que se perdem. Ver e Poder: a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário. Belo Horizonte: Editora UFMG. 2008. pp.269-282.

CORDEIRO, Reinaldo dos Santos. Análise Comparativa da Transposição dos Quadrinhos ao Cinema. Revista Eletrônica Temática. Ano VII. N.1. Tuiuti: PR. 2011. Disponível em: http://www.insite.pro.br/2011/janeiro/narrativas_quadinhos_cinema.pdf. Acesso em 24/10/16.

CORRÊA, Laura Josani Andrade. Breve Histórico do Videoclipe. Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Intercom. VIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Centro-Oeste. Cuiabá: MT. 2007. 15p. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/centrooeste2007/resumos/RO058-1.pdf>. Acesso em: 12 de julho de 2016.

CORRÊA, Laura Josani Andrade. Videoclipe: a dimensão audiovisual da música na contemporaneidade. Cuiabá: UFMG. 2010. 111p. Disponível em: http://cpd1.ufmt.br/ecco/site/docs/dissertacoes/laura_josani_andrade_correa.pdf. Acesso em: 16/11/2016.

DEATH. Leprosy. Full álbum. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5zQhJNsWBWY&t=301s>. Acesso em 24/10/16.

DEATH. Death Metal Band. USA. Disponível em: <http://www.metal-archives.com/bands/Death/141>. Acesso em 24/10/16.

DISTURBED. Videoclipe: The Vengeful One. Álbum: Immortalized. 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8nW-IPrzM1g> Acesso em 12/10/2016.

DISTURBED. Videoclipe: Land of Confusion. Álbum: Inside the Fire. 2009. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8nW-IPrzM1g> Acesso em 12/10/2016.

FERNANDES, José Lucas Cordeiro. Cruzes invertidas e corpos pintados: a permanência da figura de Lúcifer. Revista História e Imagem. História, imagem e narrativas. N.15. UFC. 2012. 35p. Disponível em: <http://www.historiaimagem.com.br/edicao15outubro2012/blackmetal.pdf>. Acesso em 18 de junho de 2016.

JULLIER, Laurent. MARIE, Michel. Lendo as Imagens do Cinema. Editora: Senac. Tradução de Magda Lopes. São Paulo: SP. 2009. 285p.

MERCYFUL FATE. King Diamond Coven. Site oficial disponível em: <http://www.kingdiamondcoven.com/site/category/discography/mercyful-fate/>. Acesso em 12/09/2016.

RASEC, Mario. Os Black: quadrinhos com temática totalmente true. 2012. Disponível em: <http://whiplash.net/materias/humor/169027.html>. Acesso em 11/09/16.

RICARDO, Seelig. Os 100 melhores álbuns de black metal de todos os tempos segundo a Decibel. Revista Collector Room. 2014. Disponível em: <http://www.collectorsroom.com.br/2014/02/os-100-melhores-albuns-de-black-metal.html>. Acesso em 12/11/2016.

SILVA, Cibele B.. As artes na sétima arte: relações intermédias. In: X Congresso Internacional da Associação Brasileira de Literatura Comparada. Lugares dos Discursos. v.10. ABRALIC. Rio de Janeiro: RJ. 2006.

SILER, Joey. Becoming Black Metal. Adaptation. 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=55jO2sNzy5s>. Acesso em: 15/08/2016.

SLAYER. Live undead. Full album. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SkMMIQ4V-oA>. Acesso em: 17/09/2016.

SUICIDAL ANGELS. Videoclipe: Image of the serpent. NoiseArt Records. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8KtHjnH-w-M&list=PLhHaGCK-TYWKhMCIjrOUoJ9WBO-SQxfFQc>. Acesso em: 15/09/2016.

VANOYE, Francis e GOLIOT-LÉTÉ, Anne. Ensaio sobre a análise fílmica. Tradução de Marina Appenzeller. 4ªed. Ed. Papirus. Campinas: SP. 2006.

Alysson Plínio Estevo

Possui graduação em Design de Comunicação pela PUC-Goiás. Especialista em Docência Universitária pela PUC Goiás e fundador da Horda Luxúria de Lillith – Black Metal band. Mestrando em Arte e Cultura Visual pela FAV-UFG. Designer, músico, compositor, produtor musical e eventos; desenvolve projetos de design gráfico para artistas, músicos e empresas e instituições.

'VIVER ATÉ MORRER': A REPRESENTAÇÃO POÉTICA GROTESCA TRANSMIDIÁTICA DA BANDA CICUTA

Frederico Carvalho Felipe¹

Universidade Federal de Goiás - Faculdade de Artes Visuais

RESUMO

O objetivo deste trabalho consiste em contribuir com os estudos relativos à estética do grotesco no *rock'n'roll* e à utilização de diferentes plataformas midiáticas como forma de estilização poética e criação de narrativas convergentes à obra "Viver até Morrer" da banda Cicuta. As moldagens grotescas enquanto representação visual das angústias e contradições de uma era repleta de estímulos sensoriais e choques cotidianos constantes aos quais o indivíduo é exposto contestam modelos sociais institucionalizados por meio da estética, propondo novas possibilidades de expressão. A exposição transmidiática da obra proporciona e dá a ignição para uma expansão do imaginário ficcional e alteração da percepção por meio de interconexões narrativas a partir de diferentes plataformas em diálogo com o cinema de animação, o videoclipe, as histórias em quadrinhos e a música.

PALAVRAS-CHAVE: estética, narrativa transmídia, imaginário, grotesco, rock'n'roll.

Abstract

The objective of this work is to contribute to studies about the grotesque aesthetic in rock'n'roll and the use of different media platforms as a means of poetic styling and creating new narratives converge to Viver até Morrer. The grotesque as a visual representation of the anxieties and contradictions of an age full of constant daily shocks that the people is exposed challenge institutionalized social models through the aesthetics, bringing new possibilities of expression. The transmedia exhibition of the work provides and starts an expansion of the fictional imaginary narratives through interconnections from different platforms and media languages such as animated film, the music video, comics and music.

KEYWORDS: aesthetic, transmedia narrative, imaginary, grotesque, rock'n'roll

1. A concepção de uma poética grotesca transmidiática

O formato transmidiático² realizado neste trabalho encontrava-se já em estágio embrionário no ano de 2005 quando minha antiga banda de rock – a Hang the Superstars - terminava de gravar o seu primeiro álbum intitulado *First, lost and always*, com produção de Clayton Martin e Maurício Mota.

Paralelamente, me envolvi em outro projeto e, acompanhado por dois amigos, criamos o grupo musical Cicuta. De forma geral, nosso som definia-se pelo indefinido, elástico, pautado mais pelas inspirações do dia do que por conceitos ou estéticas precisas. Seguíamos um pouco ao avesso do Hang the Superstars cuja proposta consistia em mesclar elementos do *garage-rock*³, do *punk-rock* dos anos 1970 e do *new-wave* oitentista com o intuito de produzir um som dançante e sujo, com variações rítmicas calcada na velocidade mas, ainda assim, com um *groove* que envolvesse o público em um clima que remetesse à festas e diversão.

Com o fim do Hang the Superstars em 2006, passei a me dedicar ao Cicuta que, deixava o estatuto de projeto para se assumir enquanto banda ativa e definia-se agora sob um conceito sonoro que buscava mesclar o rock'n'roll clássico setentista de bandas como Black Sabbath e Motörhead, com o *garage-rock*, o *punk-rock*, o *grunge*⁴ e o *stoner-rock*⁵. As letras, agora em português, remetem ao cotidiano, buscando expurgar ou refletir sobre incertezas e aflições que permeiam a vida humana contemporânea ocidental, como a busca desenfreada por: dinheiro, diversão, sexo e álcool. Tais temas se aliam a representações imaginárias que condensam um “gosto pelo mau gosto”, pelo disforme e pelo estranho, buscando no que foge às concepções ideais de felicidade, caminhos alternativos por meio de reflexões acerca de um mundo permeado por criaturas que não se enquadram nas noções institucionalizadas de moral.

2. A obra *Viver até Morrer* e a busca pela representação do imaginário por meio de uma narrativa transmidiática

2.1 As músicas

Em julho de 2013, reunimos a banda Cicuta em estúdio para a gravação de quatro músicas autorais⁶. Tais canções possuem uma característica comum em relação aos temas das letras, como as manifestações de angústias e formas de escapismo através de drogas lícitas e ilícitas, do sexo ou de aventuras noturnas que eventualmente desencadeiam um sofrimento maior – seja ele moral, físico ou financeiro.

Essa inquietação e elucidação ambiental angustiante, em oposição à ideia plena de bem-estar, se encaixam naquilo que Wolfgang Kayser pontua em relação às definições de Victor Hugo acerca do tema *grotesco* e sua contraposição ao *sublime* :

É somente na qualidade de pólo oposto do sublime que o grotesco desvela toda sua profundidade. Pois, assim como o sublime – à diferença do belo – dirige o nosso olhar para um mundo mais elevado, sobre-humano, do mesmo modo abre-se no ridículo-disforme e no monstruoso-horrível do grotesco um mundo desumano do noturno e abismal. A linguagem de Hugo autoriza a conceder este sentido a seu conceito de grotesco, ainda que não o haja discutido. (KAYSER, 2009, p. 60).

Assim, alusões alegóricas ao inferno exposto como local recorrente na letra de *Amanhecendo no Inferno*⁷ e representado visualmente em toda a obra *Viver até Morrer*, podem se encaixar enquanto conceito à ideia de grotesco, uma vez que desloca a imaginação para um mundo de representação fantasiosa que abriga em seu núcleo a nossa subjetividade e seu desconfortável e constante embate com a angústia. A tentativa de se esquivar desse sentimento pode se firmar eterna, por ser volátil, se mostrando assim, muitas vezes, como uma deformidade, ou desvio, do olhar acerca dos valores e objetivos de cada um, mas, ainda assim, consiste em uma busca permeada por intempéries e perturbações emocionais, pois retrata nossa própria realidade cotidiana, ou seja, o inferno é aqui mesmo e vivemos nele cotidianamente.

De forma mais direta, um sentimento de solidão e procura incessante pela felicidade é apresentado na letra de *Tutelado*⁸, onde o eu-lírico tenta se libertar de formas sociais de controle.

A contestação aqui se dá no sentido libertário que atribui a cada um o direito e a responsabilidade por suas próprias escolhas. Essas abordagens podem, a princípio, figurar pueris, porém, em sua concepção contextualizada a um mundo no qual sistemas de informação, leis e normas de conduta atuam incessantemente de forma a retrair os instintos e escolhas do ser-humano, tais reflexões vem a calhar. Não com o objetivo de determinar o que é certo ou errado, mas sim no sentido de elucubrar questões muitas vezes solidificadas institucionalmente como terríveis à sociedade

de forma maniqueísta. Neste sentido, o rock se impõe como meio expressivo na obra, tendo enquanto manifestação artística historicamente a característica de contestação – seja estética, ideológica ou comportamental – desses valores canônicos que estão em constante mudança, mas sempre presentes na sociedade.

Em relação ao nosso processo de criação, sempre buscamos a exposição de nossas subjetividades por meio das canções. Aos moldes surrealistas de expressão automática, criamos elementos diversos que representam nosso imaginário, encaixando, ocasionalmente, frases em versos musicais de forma fluida e natural. Posteriormente, nos aprofundamos na abordagem conceitual de uma obra mais complexa, escolhendo a partir do material que temos à nossa disposição uma configuração sistemática de elementos.

Voltando às músicas do álbum, *Duas (sem tirar)* retoma a temática acerca de ambientes boêmios. A letra⁹ versa sobre um rapaz sentado em um balcão qualquer de bar a procura (ou ao encontro) de alguém que lhe irá proporcionar delírios. A complexidade poética dessa letra é não sabermos ao certo se o personagem está tendo alucinações platônicas, ou se realmente mantém uma relação com o seu objeto de desejo. Tampouco se elucida se o seu objeto de desejo é um ser humano, uma droga ou uma bebida. Essa incerteza causada pela letra dialoga com a sonoridade da música que se desenvolve com mudanças repentinas de ritmos, originando sucessivas quebras de expectativas durante seu percurso. Tal dualidade de sensações e interpretações, bem como duas vozes diferentes se configurando como vocais principais da música, tem o intuito poético de causar dúvidas em relação à índole do personagem. “Estaria ele imerso um embate esquizofrênico ou a situação narrada é real? Quais os limites entre a loucura e a lucidez? O que é de fato a realidade?” São algumas perguntas que pairam sobre *Duas (sem tirar)*.

A última música em questão foi também a derradeira a ser composta pela banda para esta obra. *Se sobrar eu vendo* teve a sonoridade bastante influenciada por bandas como o Queens of the Stone Age e o Kyuss, além de uma ligação direta tam-

bém com o clima “arrastado”, angustiante e sombrio do Black Sabbath. Sua levada só é alterada após o infarto que a letra induz, seguido de um grito agonizante. Neste momento, depois de uma pausa (em referência poética à parada cardíaca), a música volta em ritmo acelerado simbolizando a revitalizante adrenalina injetada no corpo do personagem em questão.

A letra, bem como o título, de *Se sobrar eu vendo*¹⁰ foi inspirada, a priori, em um bar localizado no Setor Leste Vila Nova, em Goiânia-GO, homônimo. O título, pela ausência de uma vírgula entre as palavras “sobrar” e “eu”, traz uma dupla interpretação, mas também um trocadilho em relação ao seu sentido, podendo além de significar “vender”, também se referir ao verbo “ver”. Desta forma, a primeira estrofe da letra versa sobre bebidas e o prazer associado à sua degustação em um clima seco e quente como o de nossa cidade durante grande parte do ano. Na segunda estrofe, uma interpretação plausível para os versos pode se referir ao personagem chegando em casa depois de ter degustado todas as bebidas e, ao abrir a porta do apartamento, se depara com sua mulher morta, o que gera nele tamanho choque que atinge o coração, paralisando-o. Por fim, outra interpretação plausível elucidada na concepção da letra, seria mais erótica e relacionada ao sexo e suas vicissitudes, sendo o infarto, nesse caso, uma referência ao gozo, de modo figurativo.

De toda forma, a interpretação imaginativa e subjetiva é o próprio guia para articulação de sentido em torno da letra, uma vez que expomos enquanto artistas apenas aquilo que sentimos naquele momento, não configurando algo sólido, específico e, tampouco, fechado em sua manifestação.

2.2 As animações

Inicialmente, a ideia de criar animações para as músicas da banda Cicutu haviam sido propostas pelo amigo e artista de animação Diogo Sousa antes mesmo da concepção deste trabalho. O animador já havia manifestado a vontade de criar uma sequência narrativa que envolvesse o universo *cicutiano* em forma de videoclipes há

mais de dois anos antes da concepção de *Viver até morrer*. Deste modo, escrevi os roteiros para as quatro músicas que havíamos gravado utilizando o método surrealista de dar vazão aos pensamentos por mais estranhos que fossem, e enviei parar os meus colegas de empreitada. Já havíamos discutido anteriormente sobre as concepções grotescas na arte e suas relações com a proposta do Cicuta, além da ideia de criar algo que não se esgotasse apenas em um videoclipe, mas que possibilitasse a expansão do universo narrativo ficcional que estávamos concebendo.

Desta forma, Diogo Sousa reenviou outra proposta para o vídeo de *Amanhecendo no Inferno*, aproximando-se do meu planejamento inicial, mas com uma pegada mais dinâmica, na qual o personagem entraria em uma viagem alucinada imaginando que estava no inferno e que lá talvez pudesse se dar bem, o que não acontece. Concomitantemente a essa proposta, um distinto e mais interessante rumo foi estabelecido para o projeto.

Definiu-se então que as músicas contempladas com vídeos seriam *Amanhecendo no Inferno* e *Se sobrar eu vendo*. Assim, Diogo a medida que ia produzindo as animações – utilizando o programa *Toon Boom* – e avançava pelas etapas (*storyboard*, esboços, movimentos, colorizações, criação de personagens, etc.), me enviava – por meio de um programa chamado Dropbox 3.0.3 – toda a criação para a aprovação e direcionamento.

Em relação a algumas escolhas artísticas relativas à obra, no vídeo de *Amanhecendo no Inferno*¹¹ o início se dá sem áudio e em *zoom in* no quarto do personagem que está dormindo com diversos objetos jogados ao chão. A ausência de áudio nesse intervalo objetiva gerar suspense e estranhamento ao espectador que poderá pensar que o som, de alguma forma, não está sendo reproduzido por falhas técnicas. Em seguida há um corte para o relógio que anuncia o número 666 – tido simbolicamente como o número da besta – no mesmo momento em que a música *Amanhecendo no Inferno* começa a tocar, como um despertador acordando o personagem e, ao mesmo tempo, piscando uma luz vermelha no ritmo frenético e sensorialmente chocante da música, enunciando o cenário que o personagem encontrará dali pra frente.

Atordoado pelo estardalhaço, o personagem se dirige à porta do quarto e ao abri-la se depara assustado com um cenário infernal (em diálogo com o último quadro da HQ), caindo em um abismo cercado de arames farpados que irão prendê-lo aos moldes de uma teia de aranha, enquanto um ser grotesco dentado em forma de centopeia irá se aproximar tentando comê-lo. Essa prisão do personagem em arames farpados – que a cada movimento lhe dilacera a pele – e a chegada do estranho monstro sedento tem como objetivo causar sensação de angústia no espectador, provocando ansiedade em relação ao desfecho da cena. A idealização do monstro é calcado no imaginário de repulsa que o ser-humano nutre pelo desconhecido ou estranho e causa ainda associações baseadas em imagens relacionadas a formas corpóreas de animais repugnantes e medonhos, como cobras e centopeias, atijando a idealização de um ser desconhecido mutante e grotesco.

O fato do ponto de vista da câmera estar em *plongée* com o personagem oprimido e aprisionado em primeiro plano, enquanto o monstro surge das profundezas obscuras em perspectiva, traz intensidade ao efeito psicológico aqui buscado no espectador, gerando incertezas acerca de onde o monstro saiu, além de promover um crescimento de sua massa corporal na medida em que ele se afasta do ponto de fuga do quadro e se aproxima do personagem em apuros.

Não obstante, o outro vídeo que compõe a obra *Viver até Morrer*, intitulado *Se sobrar eu vendo*¹², começa com os faróis de um carro que se aproxima frontalmente, aludindo a um ambiente noturno – característico de filmes de suspense e terror por proporcionar zonas desconfortáveis de sombras que escondem, muitas vezes, o perigo e o desconhecido: se não podemos ver ou não conhecemos, logo tememos. Mais uma vez o imaginário do espectador é buscado, como na cena do monstro, de *Amanhecendo no Inferno*, já citada.

Tais escolhas se embasam naquilo que Jullier e Marie (2009) enfatizam como um dos parâmetros mais importantes da linguagem cinematográfica no nível do plano: o ponto de vista. Os autores afirmam que “o lugar onde se encontra a testemu-

nha de uma cena com frequência condiciona a leitura que ela fará da mesma. Encontrar-se em um local significa receber as informações sob certo ângulo e não sob outro.” (JULLIER; MARIE, 2009, p. 22-23). Desta forma, como a intenção aqui é provocar sensações de angústia no espectador, a opção do ponto de vista em *plongée* e o monstro surgindo em perspectiva se mostra interessante para dirigir a imersão neste objetivo exposto, além do constante jogo exercido pela montagem que ora expõe a expressão de horror do personagem, ora o monstro se aproximando.

Sobretudo, a música desempenha um importante papel em toda a narrativa audiovisual proposta. Por ser por ser, de fato, o único elemento sonoro da obra¹³, ela conduz o imaginário ao universo visual, situando o espectador no que o vídeo busca expor e gerar enquanto sentido. Assim, Jullier e Marie apontam a importância deste elemento poético na construção da obra quando colocam:

A trilha-sonora é a tradicional mal-amada das ‘leituras de filmes’. O vocabulário, a cultura, as visões de mundo (expressão reveladora) dos humanos são mais adaptados ao universo visual do que ao seu correspondente sonoro. No cinema, um e outro universo se complementam, se refletem ou se combatem em uma interação perpétua. (...) Sem que se saiba de onde ela vem nem com que instrumentos é produzida, sem mesmo se estar familiarizado com sua linguagem, a música – é um de seus encantos mais evidentes – pode fazer efeito por si mesma, para nos encantar ou causar arrepios. (...) A familiaridade com uma linguagem musical permite o acesso a efeitos dos sentidos.” (JULLIER; MARIE, 2009, p. 39-41)

A estrutura musical dos *riffs* de *Amanhecendo no Inferno* centrados na repetição exaustiva e intensa de duas notas sem cessar – Mi e Ré nas estrofes e Sol e Lá no refrão –, remetem às escolhas de Alfred Hitchcock e Bernard Herrmann no filme *Psicose* (1960), eternizadas na famosa cena do assassinato no chuveiro¹⁴. Tal composição traz ainda mais sensações de angústia e tensão ao evento, tensão essa repetida em toda a narrativa, com o personagem se despertando sempre espantado com o que vê em seu inferno pessoal. A articulação da repetição que a narrativa traz, em diálogo com as reiteraões sonoras da música em sua composição, é chamado de *ostinato* por Rosinha Spiewak Brener em sua obra *A construção do suspense: a música de Bernard Herrmann em filmes de Alfred Hitchcock* (2003):

Ostinato é uma expressão técnica e se caracteriza pela repetição constante de um motivo, que pode ser melódico, harmônico ou rítmico. (...) O *ostinato* é uma figura bem definida ritmicamente, repetitiva, persistente, em geral do mesmo registro na mesma intensidade. (...) ‘a natureza musical do *ostinato* não deriva de um desvio normal, criando expectativa para retornar ao normal, mas sim do simples efeito cumulativo da repetição, do sentido de sobrecarga.’ Herrmann constrói o *ostinato* com o motivo que com a repetição cria a tensão. (BRENER, 2003, p. 91).

Assim, todas essas características apontadas da música *Amanhecendo no Inferno* já buscam por si mesmas uma angústia e um clima de sufocamento que, ao se aliarem às imagens entrecortadas e montadas a partir de técnicas como as tomadas feitas em plano e contra-plano, as *reaction shots*, as composições de quadro estabelecidas a partir do ponto de vista do espectador (*plongée*, *contra-plongée*, *câmera subjetiva*) entre outras, contribuem ainda mais com a imersão no universo grotesco do vídeo permeado por situações horríficas como empalações, ventres estourados por cerveja e esquartejamentos brutais.

Efetivamente, durante todo o vídeo o personagem principal, em sua fuga constante dos obstáculos, fica inconsciente e desperta, em uma relação direta com o título da música: *Amanhecendo no Inferno* e com a indagação filosófica que percorre a arte e a ciência desde tempos remotos: quais os limites entre a fantasia e a realidade? Entre a imaginação e a vida cotidiana? Em sua alucinação com o inferno, ele se desperta aterrorizado por cinco vezes, além da última, ao fim da música, em um local inóspito em meio a latas de lixo. Aos moldes fenomenológicos, tudo passível de imaginação é de certa forma uma reconfiguração daquilo que conhecemos. A desilusão é exposta assim pela expressão de tédio e derrota do personagem ao acender seu cigarro na cena final, refletindo talvez que, por mais aterrorizador que tenha sido sua alucinação infernal, ainda é mais excitante que sua vida monótona atual e que, talvez, seja mais seguro viver em sua fantasia que no mundo considerado real.

No outro vídeo produzido, que traz como trilha a música *Se sobrar eu vendo*, é abordado também o universo narrado em *Amanhecendo no Inferno*. Neste vídeo

aparece o mesmo personagem em sua rotina laboral como legista de um necrotério, evidenciando um diálogo simbólico com a morte e suas idiossincrasias.

Para Jullier e Marie (2009, p. 62), “mais do que o quebra-cabeça formar ou não uma imagem completa uma vez acabado, a arte da narrativa consiste em apresentar as peças em certa ordem e certo ritmo: é a distribuição do saber”. O espectador se torna assim uma espécie de detetive observando e buscando juntar essas informações mentalmente a partir de conexões e buscas por saídas para determinadas situações. Em uma obra onde o universo narrativo ficcional é expandido para diversas plataformas de exposição, o espectador possui mais informações a serem decodificadas sobre esse universo narrativo, além de experimentar sensações diferentes a partir dos suportes disponibilizados para tal.

Neste sentido, *Viver até Morrer* de forma geral traz, em todo seu universo narrativo ficcional, alguns elos cujas associações em um nível imaginário pelo espectador são capazes de gerar identificações e conexões que possibilitem uma história ordenada mentalmente. Ora, mas o objetivo não seria exatamente a desordenação, a diluição e a quebra de paradigmas? Sim, e isso se dá por meio das lacunas abertas a essa imaginação subjetiva, uma vez que cada indivíduo criará conexões distintas associadas à suas próprias concepções e referências.

Desta forma, mesmo tendo em comum o grotesco enquanto chave de revelação de uma preferência estética voltada ao fantástico, repugnante, bizarro e angustiante, as conexões narrativas da obra completa se darão de forma singular na imaginação de cada um, ou seja, mesmo que regido por aspectos normativos em suas concepções individuais de cada linguagem artística e sua representação (audiovisual, HQ ou música), a obra, quando apresentada em sua plenitude, se abre para o espectador realizar suas próprias configurações lógicas, embora estas conexões, deve-se ressaltar, não estejam completamente livres de direcionamentos, uma vez que diversas escolhas foram previamente pensadas e trabalhadas com intenções determinadas pela direção da obra.

Em *Se sobrar eu vendo*, o personagem ao chegar no necrotério tem algumas alucinações e começa a se ver deitado na mesa de autópsia, enquanto seres demoníacos antropomorfizados com touro e porco o encaram. De forma geral, tais sensações e associações causadas no espectador demonstram o poder e a importância que a linguagem cinematográfica tem no que tange à construção poética de expectativas e sentidos através tanto dos símbolos quanto de sua sintaxe. O que reconhecemos como uma forma de *voyeurismo* onde temos prazer em observar aquilo que a princípio é proibido; uma sensação de violação de regras e, concomitantemente, de curiosidade em relação ao que ali se encontra atrás da porta; uma forma de rompimento moral. Tudo isso expresso por meio de noções da linguagem audiovisual como movimentos de câmera, pontos de vista, cores, sons, metáforas, entre outros.

No fim do vídeo, o personagem se encontra em movimento de queda livre e tem como plano de fundo a cidade e, posteriormente, o inferno retratado em *Amanhecendo no Inferno*, como forma de diálogo intertextual com aquele vídeo. Essa cena mostra a câmera em *travelling* vertical acompanhando o personagem seu movimento de queda, o que remete à uma sensação de distanciamento, ilusão e solidão do personagem em relação ao mundo que o cerca, onde o espectador apenas o observa e não é capaz de fazer nada para ajuda-lo a partir do momento que o personagem sai de quadro. Adiante, a câmera é colocada em um completo *plongée* e acompanha o personagem em sua queda no abismo, gerando a sensação que estamos, enquanto espectadores, também caindo junto com ele, em uma viagem às profundezas do inferno.

2.3 As HQs

O álbum *Viver até Morrer*⁴⁵, traz ilustrações quadrinizadas em forma narrativa criadas, roteirizadas, desenhadas e finalizadas por mim em diálogo com o cenário das animações. Aqui o personagem é diferente daquele protagonizado nos vídeos, porém o universo imaginário ficcional abriga algumas semelhanças como os demônios e o clima soturno que a obra aborda como um todo.

Desta forma, optei por expandir o universo dos personagens – presentes primeiramente apenas nos vídeos produzidos para as músicas – para quadrinhos, estabelecendo assim novas situações espaciais e temporais para eles se relacionarem. Esse prolongamento da narrativa a embasamentos plausíveis de significação, construção de personagens e desenrolar da história, contribui para a abertura de lacunas que permitem à imaginação do receptor buscar novas possibilidades convergentes à obra, o transformando em uma espécie de detetive cujas ligações e conclusões serão estabelecidas subjetivamente.

Assim como no cinema, as HQs também possuem uma linguagem expressiva específica. As lacunas abertas no imaginário do observador que no cinema se configuram por meio da montagem, nas HQs encontram seus espaços entre os quadros, possibilitando a conexão mental entre o que está representado nos quadrinhos individualmente, formando um sentido narrativo a partir dessas associações subjetivas, porém também direcionadas pelo artista.

Nós percebemos o mundo como um todo através da experiência dos nossos sentidos. No entanto, nossos sentidos podem revelar um mundo fragmentado e incompleto. Mesmo uma pessoa muito viajada só pode ver partes do mundo durante uma existência. Nossa percepção da ‘realidade’ é um ato de fé baseado em meros fragmentos. Esse fenômeno de observar as partes, mas perceber o todo tem um nome. Ele é chamado de conclusão. (McLOAD, 1995, p. 62-63)

Tanto nas HQs como na linguagem audiovisual tais conclusões são dirigidas na mente do receptor deliberadamente pelo artista por meio de técnicas e formas de articular a narrativa e a expressão visual da obra. Porém essas articulações se dão de formas diferentes em cada linguagem. Nas HQs de *Viver até Morrer*, busquei retratar a origem dos demônios criados para os vídeos, de forma que se inter-relacionem como pertencentes a um mesmo universo ficcional nas mentes dos receptores por meio da conclusão, teorizada por Mcload.

Os personagens são baseados em uma mistura de formas e figuras do imaginário ocidental como representações do diabo e monstros como o vampiro ou o lobi-

somem. Eles possuem ainda um toque de selvageria, caracterizado pelos adereços e artefatos que carregam. Tais representações se articulam em consonância a preceitos generalizantes característicos da sociedade, que parecem ter uma necessidade de observar e classificar as coisas, comportamentos e pessoas estritamente por suas semelhanças, sem se atentar às suas individualidades e particularidades.

Os desenhos das HQs foram rascunhadas a lápis. Busquei referências estéticas em artistas como Frank Miller, Alan Moore, Brian Bolland, Robert Crumb e Angeli, mesclando uma concepção mais realista a traços cartunescos. Em seguida, passei com uma lapiseira e papel vegetal os desenhos feitos em rascunho para papéis A4 de alta gramatura, organizando-os em quadros sequenciais e me preocupando com técnicas e orientações de composição de imagem e estruturação narrativa. Utilizo linguagens características das HQs como onomatopeias, balões, enquadramentos, entre outros elementos característicos do trato com imagens, como: desenhos em perspectiva buscando a tridimensionalidade em um papel bidimensional a partir de pontos-de-fuga estabelecidos; a arte-final atenta ao posicionamento da luz no quadro; a preocupação com as sombras, buscando uma maior dramaticidade à obra; entre outros recursos fundamentais para a construção e geração de sentidos estéticos e narrativos. Por fim, digitalizei os desenhos e os finalizei com filtros de cor do programa *Photoshop*, dando um tom avermelhado que remete à paleta de cores quentes utilizadas nas animações.

As HQs estão disponibilizadas na rede¹⁶ internet buscando diálogos a partir de links que sugerem o acesso às animações e músicas da banda Cicuta, visando assim a concretização do fenômeno transmidiático, objetivo de *Viver até Morrer*, que, em uma brincadeira entre esse conceito de convergência de mídias com o título da obra, pode sugerir viver de formas diversas, experimentando caminhos distintos e experiências diferentes que levam a um mesmo fim: a morte, ou, aqui, à obra como um todo.

Destarte, o objetivo de *Viver até Morrer* não é afirmar simplesmente de forma niilista que o mundo está perdido, tampouco buscar um ideal de felicidade e/ou

comportamento, mas sim despertar reflexões e confrontos internos de valores em cada um. Aqui não se busca representar um ideal ou uma padronização do mundo e, muito menos, uma separação maniqueísta entre o bem e o mal. A felicidade que aqui visamos expressar está no simples fato de viver e aproveitar a vida da forma mais conveniente possível a cada um, não se esquecendo, portanto, que essa vida está constantemente se esvaindo e se modificando e que, ao ser encerrada em seu ciclo vital, não há mais espaço para qualquer tipo de sentimento. Assim, uma das coisas que podemos fazer para lidar com esses sentimentos enquanto vivos é transportá-los imaginariamente e expô-los artisticamente pelo mundo das fantasias com o que temos à nossa disposição, catalisando nossos medos e inseguranças e criando representações alegóricas.

O contato imediato com símbolos articulados pelo cinema de animação, pela música e pelas HQs demonstra que o limite da arte é a própria imaginação. As temáticas ilimitadas aparecem disponíveis ao artista que é livre para transmiti-las a sua maneira e de acordo com seu repertório. Ademais, essa constatação permitiu-me expressar sem entraves as particularidades do meu próprio imaginário das formas como optei em fazê-lo. Essas possibilidades só se tornaram possíveis, antes de tudo, pelo progresso tecnológico que vivenciamos na atualidade, uma vez que a internet permite um considerável corte de custos de produção e um notável alcance para a obra que, em sua essência, já nasce conceitualmente adequada a este mundo dinâmico em função do seu caráter transmidiático e da sua exposição pelo meio virtual, além da fluidez das informações e da multiplicidade e possibilidades características do mundo pós-moderno atual e suas vicissitudes.

Por fim resta o convite a embarcar nesse universo fantástico grotesco aqui construído; Convido-te, sobretudo, a mergulhar com o espírito despido, sem amarras ou barreiras que possam cercear ou prejudicar de alguma forma o direito nato destinado a todos nós e que deve ser usufruído em sua totalidade: o direito de Viver, Viver até Morrer.

Notas

1. Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás - Faculdade de Artes Visuais – 2013-2015 (bolsista Capes). E-mail: fredcfelipe@hotmail.com

2. Segundo Jenkins, a ideia de *transmídia* remete a uma história que se desenrola sob vários suportes midiáticos. Cada narrativa contribui para a expansão da narrativa. Uma história que pode ser adaptada para um filme e a seguir expandida para a TV, romances, quadrinhos ou games. Cada produto, desta forma, representa um ponto de acesso à franquia como um todo. (JENKINS, 2008, p. 135).

3. *Garage-rock* é um estilo minimalista de rock, calcado na mistura de ritmos das origens do rock'n'roll cinquentista com a sujeira e agressividade do punk-rock setentista.

4. O Grunge (às vezes chamado de Seattle Sound ou Som de Seattle) é uma denominação genérica do rock alternativo que surgiu no final da década de 1980. Inspirado pelo hardcore, pelo punk, pelo heavy metal e pelo indie rock, o estilo traz letras que geralmente caracterizam-se por altas doses de angústia e sarcasmo.

5. “Carros, festas, drogas, viagens interplanetárias e muito, mas muito rock dão a tônica deste estilo chamado Stoner Rock, que teve seu início no começo dos anos 90.

6. As músicas “Tutelado”; “Duas (sem tirar)”; “Se sobrar eu vendo” e “Amanhecendo no Inferno” foram gravadas durante o mês de julho de 2013 no Loop Estúdio, sob a captação e supervisão de Rogério Paffa e mixagem e pós-produção de Dinho e Benke da banda Boogarins.

7. “Amanhecendo no Inferno/ E todo dia me despeço daqui/ Bebum do mesmo veneno/ Vomito e chapo para me distrair./ Picanha na brasa (Amanhecendo no Inferno)/ Cerveja gelada (Amanhecendo no Inferno)/ Pudim de cachaça (Amanhecendo no Inferno)/ E um bom cigarro pra desentupir”.

8. “Não tenho hora pra voltar/ Eu não sei bem aonde vou/ Vou ver o dia clarear/ Sinto prazer em me perder./ Não tenho hora pra voltar/Eu vou beber, eu vou fumar/ Mais uma noite sem dormir.” *Tutelado* está disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-982k6CdvBM&src_vid=DKZCA8PX=-oU&feature=cards&annotation_id=6a95e866-2edd-41db-94ef-b1842f89e5b9>. Acesso em 28/03/2016.

9. “Estou no balcão do bar/ Olho discretamente/ Me faz arrepiar/ Me faz ranger os dentes/ Duas/ Ela é delícia demais!/ Demais!/ Perdendo massa cinzenta!/ Perdendo massa cinzenta!/ Duas (sem tirar)!”. *Duas(sem tirar)* está disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SEd3epljyY-g&src_vid=DKZCA8PX=-oU&feature=cards&annotation_id=6845d089-17bb-46aa-96ff-b0850f7c81b4>. Acesso em 28/03/2016.

10. 1ª estrofe: “Tá gelada/ Tá trincando/ Se sobrar eu vendo/ Tá epumando!”; 2ª estrofe: “Tá lá deitada/ E eu tô chegando/ Se abrir, eu entro/ Tô infartando!”

11. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GwcNZiVZr-c&src_vid=DKZCA8PX=-oU&feature=cards&annotation_id=1042015d-8f7e-4f9f-92b7-bb9f914cf966>. Acesso em 28/03/2016.

12. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xrcCB35Numk&src_vid=DKZCA8PX=-oU&feature=cards&annotation_id=86329b8e-69de-4bf7-af4f-2d62f132c9d9>. Acesso em 28/03/2016.

13. Temos também as onomatopeias presentes nas HQs, mas o som sugerido por elas, nesse caso, são configurados pela imaginação de cada um que entrar em contato com a obra, e não de forma auditiva direta.

14. Segundo Alfredo Werney em seu texto *Na trilha: A dramaturgia musical de Psicose* (Disponível em: <https://scoretracknews.wordpress.com/2013/09/28/na-trilha-a-dramaturgia-musical-de-psicose/> Acesso em 04/02/2015), “o som em ‘Psicose’ é construído a partir da densidade psicológica da obra. Torna-se praticamente impossível esquecermos alguns trechos de sua música penetrante. Basta citar o trecho dos violinos na reverenciada ‘cena do banheiro’. O fragmento musicalmente é simples: os violinos são friccionados fortemente na mesma nota com a célula rítmica repetitiva, enquanto os outros instrumentos (cellos e baixos) fazem o contraponto com notas mais graves, que vão ralentando. Mesmo o fragmento musical sendo simples, ele fica reverberando em nossa consciência. A intenção do diretor era nítida: ele queria que este assassinato ficasse marcado por todas as outras sequências do filme.”

15. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=DKZCA8PX-oU>> . Acesso em: 28/03/2016.

16. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=DKZCA8PX-oU>> . Acesso em: 28/03/2016.

Referências

AUMONT, Jacques. *A estética do filme*. Campinas: Papirus, 1995.

BAKHTIN, Mikhail. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: O contexto de François Rabelais*. Tradução de Yara Frateschi Vieira. São Paulo: HUCITEC; Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1987.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. *A arte da animação – técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora Senac, 2001.

BAUMAN, Zygmunt. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

BRENER, Rosinha Spiewak. *A construção do suspense: a música de Bernard Herrmann em filmes de Alfred Hitchcock*. São Paulo: editora, 2003.

CHARNEY, L.; SCHWARTZ, V. R. (Org.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

DENIS, Sébastien. *O cinema de animação*. Tradução: Marcelo Félix. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2007.

FRANCO, Edgar. *Processos de Criação Artística: Uma perspectiva transmidiática*. In: Edgar Franco. (Org.). *Desenredos: poéticas visuais e processos de criação*. Goiânia: UFG/FAV; FUNAPE, 2010.

FREUD, Sigmund. *O mal-estar na civilização*. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2011.

_____. *The Uncanny*. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/70384778/Freud-Das-Unheimliche-1919-O-Estranho>> Acesso em 30/04/2014. 2013.

FRIEDLANDER, Paul. *Rock and Roll – Uma história social*. Rio de Janeiro: Record, 2002.

HALL, Stuart. *The work of representation*. In: *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Walton Hall: The Open University, 2010.

- HUGO, Victor. *Do grotesco e do sublime*. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. 2ª ed., São Paulo: Aleph, 2009.
- JULLIER, L; MARIE, M. *Lendo as Imagens do Cinema*. São Paulo: SENAC, 2009.
- KAYSER, Wolfgang. *O grotesco – Configuração na pintura e na literatura*. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Tradução: Hécio de Carvalho; Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.
- SODRÉ, Muniz; PAIVA, Raquel. *O Império do Grotesco*. Rio de Janeiro: MAUAD, 2002.
- SOARES, Thiago. *Videoclipe: o elogio da desarmonia*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012.
- XAVIER, I. *O Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência*. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1984.

Frederico Carvalho Felipe

Nasceu em Goiânia –GO em 26/03/1982. Possui graduação em Relações Internacionais pela Universidade Católica de Goiás (2004) e pós-graduação em Cinema pela Faculdade Cambury (2007). Mestre em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (FAV-UFG) como bolsista Capes. É professor universitário de Imagem, Arte, Cinema, Vídeo, Fotografia, Produção Audiovisual, Semiótica, Linguagem Visual, Design e Comunicação Social nos cursos de Design de Moda, Publicidade e Propaganda, Design Gráfico e Jornalismo da Faculdade Araguaia e Faculdade Estácio - GO. É membro do Centro de Cultura Colemar Natal e Silva e trabalha como free-lancer com produção e direção e assistência de direção de filmes, vídeos e VTs publicitários. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em criação e produção audiovisual, cultural, fotografia e música. Baixista das bandas Cão Breu, Cicuta e Hang the Superstars (R.I.P.).

O PROCESSO CRIATIVO EM QUADRINHOS HUMORÍSTICOS: UM ESTUDO DE CASO SOBRE A SÉRIE “HELLPETS”

Hermes Renato Hildebrand

Tatiane Colevati dos Santos

RESUMO

Neste artigo pretende-se analisar o processo criativo das tiras em quadrinhos humorísticas “Hellpets” de autoria da pesquisadora, artista e ilustradora Tatiane Colevatti dos Santos. As reflexões foram realizadas a partir da análise dos “documentos de processo” que foram elaborados para a criação dos personagens, dos roteiros e dos próprios quadrinhos em si e foram divulgados nas redes sociais. De fato, pretende-se observar como se deu o processo criativo destas Histórias em Quadrinhos - HQ com base nas Teorias da Crítica Genética e Semiótica que resultam no levantamento dos aspectos relevantes do estudo sobre o processo de criação em geral e, particularmente destas tiras em quadrinhos para a compreensão das etapas de criação desta obra artística.

PALAVRAS-CHAVE: processos criativos; histórias em quadrinhos; crítica genética e semiótica.

95

ABSTRACT

The following article analyzes the creative process of comic strips “Hellpets” developed by the researcher, artist and illustrator Tatiane Colevatti dos Santos. It was done from the analysis of the “process documents” that were developed for the creation of scripts, characters and the comics themselves made and disseminated in social networks. In fact, it is intended to make reflections on how the creative process of these Comics - HQ based on the Theories of Genetic and Semiotic Criticism that result in the survey of the relevant aspects of the study on the process of creation of comic strips to understand the stages of an artistic creation.

KEYWORDS: Creative processes; comics; genetic criticism and semiotic.

1. INTRODUÇÃO

A série de tirinhas humorísticas “**Hellpets**” nasceu de um *hobby* da pesquisadora Tatiane Colevati dos Santos, sem nenhuma pretensão inicial, a partir de rascunhos e desenhos feitos nas margens de folhas de cadernos e com o emprego da ironia e sarcasmo ao observar conversas e situações cotidianas entre amigos, familiares

e sobre aspectos corriqueiros da vida. A união desses elementos permitiu a criação de personagens e situações cômicas que serviram como suporte para expressar, de forma artística e com humor, alguns pontos de vista críticos sobre assuntos sérios de nosso dia-a-dia.

A observação das etapas de desenvolvimento das tiras em quadrinhos e seus aspectos sintáticos, semânticos e pragmáticos (aspectos visuais, subjetivos, pessoais, sentimentais, artísticos, psicológicos, etc.) que envolvem a realização destas produções, revelam não só o íntimo da obra, mas também a própria concepção e criatividade da artista. Nas histórias em quadrinhos - HQ produzidas e veiculadas nas redes sociais podemos encontrar um outro elemento para reflexão e problematização que é a formulação da narrativa humorística em si (a piada), os motivos que despertam nossa atenção para sua elaboração e a concretização do humor.

Centramos o desenvolvimento desta pesquisa nas reflexões teóricas de Fayga Ostrower e Cecília Almeida Salles, objetivando compreender como se dá o processo criativo de um trabalho artístico, particularmente, de uma HQ. Este estudo analisa a concepção e elaboração dos personagens da série “Hellpets”, as narrativas criadas e as tiras em quadrinhos que forma produzidas e veiculadas em uma rede social, na Internet. Assim, pretendemos observar o processo de criação e evolução destas produções, além de apresentar como se dá o “*insight*”, o método de elaboração, desenvolvimento e a distribuição nas redes sociais.

2. PROCESSO DE CRIAÇÃO

O processo criativo deve ser entendido como uma manifestação de procedimentos cognitivos independentes que se integram produzindo algo íntegro e unificado. Este processo pode ser compreendido em três instantes: “*insight*”, choque com a materialidade (operacionalização) e avaliação da produção realizada (LAURENTIZ, 1991). Em “A Holarquia do Pensamento Artístico”, o pesquisador Paulo Laurentiz trata do processo criativo de obras artísticas que pode ser expandido para

a criação das HQ's. Qualquer produção de arte resulta no desenvolvimento de algo novo que satisfaz, inicialmente, o próprio criador e em seguida o espectador. Ela deixa rastros (rabiscos, rascunhos, esboços, roteiros, desenhos, *storyboards*, ideias, planos de elaboração, etc.) que permitem observar como se deu a criação e elaboração da obra. Cecília Salles denominou estes registros de “documentos de processo” (2006, 2007 e 2008) que, de forma consciente ou inconsciente, permite compreender como aconteceu a criação de determinada produção artística e, neste caso, a concepção das tiras em quadrinhos.

Os “documentos de processo” permitem observar como aconteceu o desenvolvimento da produção artística, isto é, da ideia original (“*insight*”), o caminho realizado para o amadurecimento desta ideia, o desenvolvimento da produção, a interação com a materialidade e o resultado obtido pelo artista que, como afirma Salles, é sempre uma produção em desenvolvimento, isto é, um “Gesto Inacabado” (2007).

No entanto, ao refazer os passos do artista a partir de seus “documentos de processo”, conseguimos identificar informações explicitadas e subjetivas apresentadas pelo artista, até mesmo aspectos íntimos do criador que, muitas vezes, não são explicitados conscientemente. De fato, sabemos que o distanciamento do pesquisador, é praticamente impossível de ser considerando quando analisamos algo. O processo de interpretação é definitivamente subjetivo, e assim, obviamente não permite uma neutralidade na elaboração da análise.

A Crítica Genética é uma teoria que propõe a fundamentação da análise da obra artística a partir de seus “documentos de processo” (SALLES, 2007). Eles armazenam os “insights”, registros e experimentações do processo criativo que, por sua vez, permitem identificar o caminho percorrido por ele para criar e, assim, possibilita buscar uma compreensão mais ampla da produção. Os críticos genéticos acreditam que essas documentações produzidas pelo processo criativo que vão da ideia inicial, passam pela interação com a materialidade da obra e se concretiza em uma expressão artística, permitem avaliar o processo de criação do artista quando

ele decide apresentar sua obra ao público como “obra finalizada”. De fato, estas etapas são partes de uma única produção e, assim, ao entrarmos em contato com esse processo e com os documentos gerados por ele, conseguimos observar a obra em sua “quase-totalidade”.

Os estudos sobre Crítica Genética iniciaram-se em 1968, na França, quando o *Centre National de la Recherche Scientifique* (CNRS) criou uma equipe de pesquisadores, de origem alemã, encarregados de organizar os manuscritos do poeta alemão Heinrich Heine. Estas obras tinham acabado de chegar à Biblioteca Nacional da França (BNF) e foram analisadas por uma metodologia fundamentada na Crítica Genética. No Brasil, o primeiro estudo com base nesta teoria apareceu no ano de 1985, em São Paulo no “I Colóquio de Crítica Textual: o Manuscrito Moderno e as Edições na Universidade de São Paulo”. Neste Colóquio foi criada a Associação de Pesquisadores do Manuscrito Literário (APML), que elaborou a Revista *Manuscrita*, em 1990, sobre os estudos em Crítica Genética e vem organizando encontros internacionais sobre o assunto. No princípio, as análises realizadas tinham como referência, exclusivamente, as obras literárias, porém, seu potencial para servir de análise para produções em geral foi imediatamente identificado.

A Crítica Genética surge da necessidade de se compreender o ato criativo, e ao mesmo tempo, ampliar seu contexto e conteúdo. A escrita literária auxilia a valorização da obra, e derruba o mito criado pelo fascínio, de que a obra nasce pronta e que o “*insight*” é algo que pode ser considerado como um “dom”. O pesquisador pode retomar e analisar o percurso de criação de qualquer tipo de produção quando temos acesso aos “documentos de processo” que possibilite visualizar as etapas da criação, reativando a evolução do pensamento, o aperfeiçoamento das ideias, enfim, as ações do produtor no processo criativo.

Segundo Fayga Ostrower (2001), diante do processo criativo, ação e pensamento não ocupam ordem cronológica; eles estão relacionados e interligado um no outro. A ação só é possível com o pensamento e, durante a ação, o pensamento evolui. Logo, a

crítica deve caminhar pela análise dos elementos que permeiam tanto o pensamento como a ação, e não apenas empenhar-se em desvendá-los. As limitações e possibilidades materiais e técnicas são elementos determinantes neste processo. Assim, ficamos diante do pensamento específico e direcionado da criação, que só pode começar a existir a partir do momento em que são compreendidas e respeitadas as possíveis e impossíveis ações da materialidade escolhida. As limitações que esta materialidade impõe não agem em demérito do pensamento original, mas sim como orientadora do caminho a ser seguido, conforme esquema abaixo.

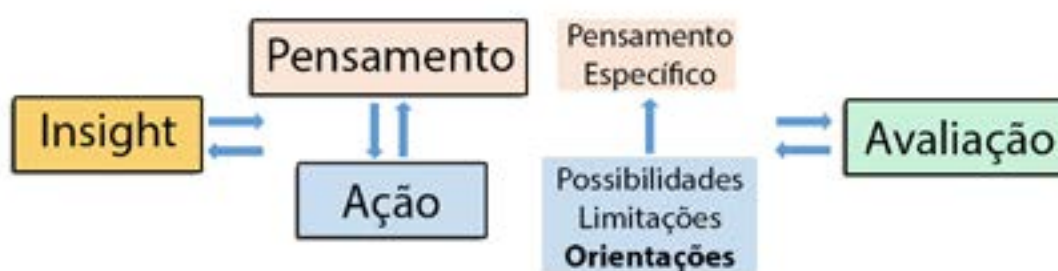


Figura 1: Esquema do Processo de Criação: do insight à avaliação tendo na ação a manipulação da materialidade e a busca do pensamento específico.

É de suma importância analisar a relação do artista com o todo que compõe a obra, isto é, tudo o que é por ele manipulado e utilizado para concretizar o seu pensamento em uma obra, pois, assim, é possível compreender as relações entre os elementos que compõem o processo cognitivo e a interdependência entre eles. Além disso, a observação desses elementos pode revelar informações de outros contextos, como por exemplo, o momento vivido em que a obra foi concebida, que não está desvinculada do tema e contexto propostos.

O período de elaboração de um determinado pensamento ou produção pode ser denominado de **“Zeitgeist”** e é uma palavra alemã que significa o “Espírito de uma Época” ou “Espírito do Tempo”. O *Zeitgeist* determina as características genéricas de um determinado momento histórico e são aspectos iniciais de um pensamento ou produção que servirá para dar forma e determinar o conteúdo desta elaboração. Sendo assim, obviamente, existe uma relação direta e dependente entre

forma e conteúdo dentro do processo de criação de algo: a forma surge pela necessidade de o artista expressar-se sobre determinado assunto (conteúdo), que só poderá ser visualizado ou discutido no momento em que passa a existir (forma). Assim, nos estudos dos documentos de processo de qualquer produção de conhecimento cabe a tarefa de estabelecer distinção entre forma e conteúdo para que possamos analisar o desenvolvimento de uma obra artística ou não, porém, nem sempre é possível desvincular um do outro, pois estes dois aspectos convivem conectados.

Tendo ciência de que existe forma e conteúdo que determinam a manipulação da materialidade, é preciso compreender que o processo criativo também possui outros elementos determinantes. De fato, certos temas atraem mais o artista do que outros e isso pode estar relacionado à sua subjetividade, ao seu repertório cultural pessoal, ao domínio específico de uma técnica, ferramenta ou conhecimento, ou ainda, a sua empatia por um determinado tema. Com isso, a análise da Crítica Genética caminha para uma investigação mais íntima do artista, procurando arquivos que deixem transparecer o modo como ele observa o mundo, sua visão e opinião sobre determinados assuntos, acontecimentos cotidianos, registros de devaneios, entre outros. Deste modo, é pelos documentos de processo que Cecília Salles (2008) estabelece relações entre a Crítica Genética e a Semiótica e é por meio destas duas teorias que estamos buscando compreender como se dá o processo criativo e a concepção dos “Hellpets”.

Algumas vezes o artista não é capaz de conceber a obra apenas com seu repertório pessoal ou conhecimento técnico, ele necessita realizar pesquisas direcionadas sobre temas que desconhece para o desenvolvimento de seu trabalho. Estas pesquisas geram outros arquivos importantes quando observamos a gênese de criação de uma obra e o entendimento do caminho percorrido, os *insights* que aconteceram neste processo de produção.

Enquanto a pesquisa trata de fomentar o conteúdo ao longo do processo, a experimentação ou a manipulação da materialidade da obra é a parte prática do trabalho que resulta na forma final de uma produção, mesmo que ela não tenha um

aspecto físico que a determine. Porém, tanto Fayga Ostrower (2001) quanto Cecília Salles (2008) concordam que as experimentações não apresentam uma evolução da forma. Não é possível afirmar sobre erros e acertos e não cabe ao pesquisador buscar por essa cronologia. As experimentações demonstram conflitos e decisões do artista, e até mesmo um diálogo com a obra; as rasuras mostram o que o artista deseja em sua criação, o que ele espera, o que não lhe agrada e como age para alterar estes aspectos. Essas alterações e adaptações fazem parte da construção do conhecimento. Porém, a manifestação do artista também depende da resposta do espectador, pois é quem interpreta a obra, de acordo com seus critérios subjetivos, que pode perceber seus significados. Sendo assim, a obra só existe como expressão de algo quando contemplada, e sua compreensão foge ao controle de seu criador.

Assim, estudar as etapas do processo criador faz parte do entendimento de uma produção onde o homem, como ser único criativo e formulador, é capaz de estabelecer relações e interpretações de significados. De fato, a compreensão de qualquer signo se dá pelo próprio signo em si, pela configuração do objeto e pelas percepções e sensações do interpretante. E, é com esse desejo de penetrar no universo do artista que buscamos analisar a obra, pois ela revela e se apresenta como perfeita, completa e única. No entanto, as investigações dos registros de seu desenvolvimento, isto é, os documentos de processo, definitivamente acabam com as impressões de que a obra nasce pronta e desvenda o longo trabalho de sua elaboração, pesquisa, experimentação e finalização, que a precede. É uma forma de aproximação da intimidade do artista e de sua arte.

3. HISTÓRICO DA SÉRIE “HELLPETS”

Hellpets é uma série de tiras de história em quadrinhos humorísticos que narra a vida cotidiana de personagens demoníacos em um mundo fantástico. A plataforma de veiculação escolhida para a série foi a internet, por meio de redes sociais, de forma independente. De fato, a rede social se mostrou uma excelente ferramenta de distribuição e compartilhamento de conteúdo, além de fornecer dados e estatísticas de visualizações das publicações e ainda permitir certa filtragem

de público que se almeja alcançar, por faixa etária, gênero, localização e outros.

A origem do projeto deu-se no ano de 2012 quando a criadora de Hellpets resolveu se engajar em causas sobre a proteção dos animais. Neste período, ela passou a receber, via redes sociais, imagens violentas, conteúdos e relatos muito tensos e tristes sobre o assunto, e isso a afetou profundamente a ponto de ficar em estado de depressão. Aí surgiu uma forte necessidade de se expressar sobre o assunto, e tivemos a ideia de realizar algo visual que gerasse reflexão em outras pessoas, porém, a intenção não era o de causar sentimentos de repulsa e mal-estar, mas sim, manifestar-se em favor da preservação dos animais.

Analisando sobre o ponto de vista da Crítica Genética, neste momento o projeto já estava em seu processo de elaboração de conteúdo, já possuía o assunto e precisa de uma forma para se concretizar. Apenas estabelecendo a forma seria possível evoluir para um pensamento específico e escolher os materiais e técnicas a serem utilizados. Buscando a materialidade artística para iniciar o processo, surgiu a possibilidade de trabalhar elementos opostos; a observação do tema poderia me indicar um caminho oposto e ao exagerá-lo, poderia induzir a reflexão. Este caminho resultou na charge humorística, pois poderia sugerir como uma piada e ainda poderíamos discutir o tema.

Assim, aconteceu a escolha do formato para começar a desenvolver o trabalho crítico. O projeto estava diante do que Ostrower (2001) chama de “imaginação específica” que é a evolução do pensamento sobre o conteúdo e que é filtrado pelas reais possibilidades de execução. O trabalho só pode ser pensado no momento em que as ferramentas de trabalho são definidas, pois elas irão orientar e ordenar as novas ideias, considerando as limitações possíveis e as viabilidades de ação sobre um fazer concreto.

Desta forma, nasceu o primeiro esboço do que viria a se tornar o futuro projeto das HQ Hellpets, que tinha como tema central a narrativa sobre um animal de estimação, que sofreu violência e demonstrava sentir muita raiva (Figura 3).



Figura 3: Hellcat. Fonte: a autora (2009)

De fato, este esboço de um gato foi o desenho que originou o nome do projeto Hellpets. Em sua análise é possível notar que a aparência do gato tinha, não só características de uma vítima de agressão, mas também elementos que encontramos em ilustrações de zumbis e mortos-vivos, com olhos vazados, unhas cumpridas à mostra e mandíbula deslocada, porém, com uma postura de animal vivo. Por isso, ele parecia um gato ressurgido dos mortos ou do inferno, e foi batizado de Hellcat (gato infernal em tradução livre da língua inglesa). Este desenho ficou guardado por anos, até que o projeto evoluísse.

Quando retomado, no final do ano de 2011, o nome da série evoluiu para um contexto mais genérico que englobava outros animais e, assim, a palavra *pet*, que significa “animal de estimação”, substituiu a palavra *cat* e o projeto consolidou-se com a contração desta com a palavra inglesa *hell*, que significa “inferno”, passando a insinuar “animais de estimação infernais”.

4. DOCUMENTOS DO PROCESSO

O estudo sobre o desenvolvimento da série Hellpets contou com o levantamento de diversos esboços, inclusive material antigo, arquivado pela autora por anos. O processo de criação passou por uma transição do pensamento inicial para o pensamento específico, sendo este orientado pelo estudo de composição dos personagens. Há também uma alteração no conteúdo do projeto, à princípio ele buscava ocupar-se apenas de uma temática, agora passaria a explorar outros assuntos. Todas essas mudanças necessitaram novas pesquisas de conteúdo e materialidade, tanto para a criação dos personagens como para o desenvolvimento de roteiros.

Cecília Salles (2008), quando discorre sobre o ato criador, afirma que existem combinações que atraem mais o artista do que outras, e cabe a ele impor uma ordem seletiva. No mesmo sentido, Fayga Ostrower (2001) explica que dentro do processo formador, alguns elementos inerentes ao homem destacam o potencial de criação, dentre eles, a memória é a parte consciente capaz de interligar passado, presente, futuro e fazer a análise de fatos ocorridos para estabelecer preceitos a se desenvolver futuramente, de acordo com erros e acertos.

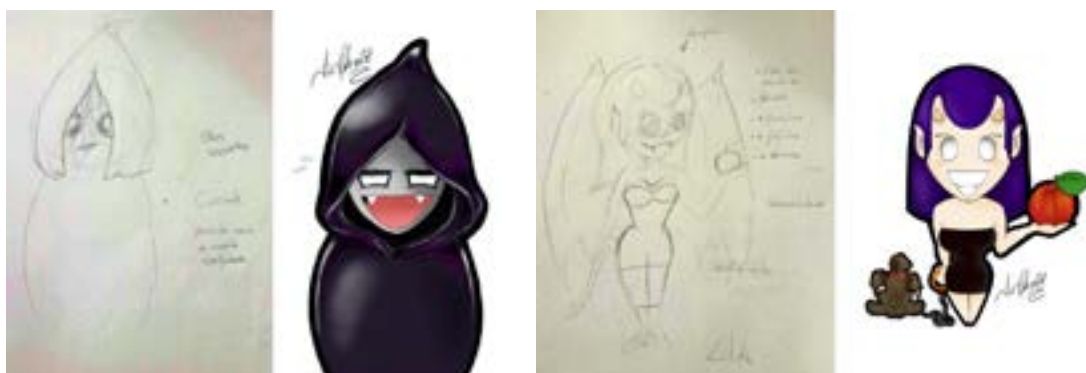


Figuras 4 e 5: Personagem demoníaco de Tatiane Colevati e a arte com temática do anjo caído Fonte: a autora (2003).

A memória também atua no momento criativo de forma intuitiva e inconsciente, quando surgem aspectos que, ao serem analisando posteriormente, apresentam referências antigas e não explícitas.

Os temas principais de Hellpets são: o sobrenatural, mitologias religiosas e a vida cotidiana. Os personagens extraídos dessas mitologias personificam questões como bem e mal, paraíso e inferno, certo e errado. Este é um terreno fértil para criar situações de conflito e reflexões comportamentais, pois no meio desta dualidade, encontra-se o homem, que é quem sofre com ações e consequências.

Para as referências que influenciaram o processo de desenvolvimento da arte de Hellpets é preciso considerar os desenhos animados dos estúdios de Hanna-Barbera e da Cartoon Network do final dos anos 90, sobretudo as séries do animador Genndy Tartakovsky, “O laboratório de Dexter”, 1996 e do animador Craig McCracken, “As Meninas Superpoderosas”, 1998. A partir dos documentos do processo podemos observar a evolução de cada personagem.



Figuras 6, 7, 8 e 9: Esboço e arte-final dos personagens Caronte e Lilith.

Fonte: a autora (2012).



Figuras 10, 11, 12 e 13: Esboço e arte-final dos personagens Lúcifer e Baphmet.

Fonte: a autora (2012).

Ainda no primeiro mês de desenvolvimento dos quadrinhos de Hellpets, uma nova personagem acabou recebendo maior projeção do que o esperado. Era para ser um personagem secundário, mas ganhou visibilidade. É a ‘Velha Louca dos Gatos’, como ficou conhecida. É uma personagem inspirada em um dos maiores problemas enfrentados no ativismo de proteção animal: os acumuladores compulsivos.



Figuras 14 e 15: Esboço e arte-final da personagem Velha Louca dos Gatos.

Fonte: a autora (2012)

Como se pode notar a criação dos personagens foi acontecendo a partir das necessidades estabelecidas pelos temas e pelas tiras a serem criadas. Em Hellpets muitas histórias são pensadas a partir de acontecimentos cotidianos e notícias, exatamente como charges e tiras de jornais. Por isso, tornou-se comum incluir personalidades conhecidas, históricas, celebridades das mídias e estereótipos.

5. O CONTEÚDO E CENÁRIO

O cenário compõe a criação e tornou-se um elemento de importante expressão na arte da série. Tendo o inferno como cenário principal, este foi criado a partir de desenhos, e colorido de forma a harmonizar com os personagens e reforçar a ideia de um lugar fantástico. Já para a construção dos cenários em temáticas que se passavam na terra, o ideia foi experimentar a composição entre desenhos e imagens fotográficas. A intenção era inserir os personagens em locais reais, sugerindo a ideia irônica de uma existência real de demônios entre os humanos.

Ao longo do desenvolvimento da série, a experimentação dos cenários fotográficos foi sendo repetida e revisada, sendo ora utilizadas imagens de criação própria e ora de arquivos livres. Aqui nos deparamos com um momento em que as limitações da materialidade implicam em buscar uma nova forma para o desenvolvimento da obra, pois foi observado que algumas aplicações não foram bem sucedidas, e o projeto prevê apenas o uso de imagens autorais no futuro.



Figura 16: Estudo de composição de cenário com fotografia.
Fonte: a autora (2012)

6. O PERCURSO DE PRODUÇÃO E DIVULGAÇÃO

Inspirada nas páginas virtuais e *blogs* de *webcomics*, o projeto da série Hellpets foi criado para ser divulgado gratuitamente na internet. Para isso, a principal plataforma escolhida foi a rede social Facebook, que hoje é a mais utilizada entre os usuários de internet.¹

De janeiro de 2013 até meados de agosto de 2014, a página virtual de Hellpets na rede social Facebook esteve em constante atividade e foi o principal meio de divulgação da série. No início, as tiras eram publicadas diariamente e eram inéditas, depois passou a ser semanal, e no final deste período passou a ser esporádica.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com uma investigação que compreendeu uma produção artística própria de tiras de humor, este artigo que foi realizado a partir da dissertação de mestrado de Ta-

tiane Colevatti dos Santos que tem como título “O processo criativo em quadrinhos humorísticos: Um estudo de caso do desenvolvimento da série Hellpets” Esta ampla pesquisa abordou mais detalhadamente as questões referentes ao desenvolvimento das Histórias em Quadrinhos que foi produzida a partir dos documentos de processo, analisando a concepção dos personagens, da arte e dos roteiros, a formulação das piadas e a exploração da comicidade da caricatura.

A análise feita sobre a criação a partir dos conceitos da Crítica Genética mostrou-se eficiente para exteriorizar o processo que acontece internamente no ato do desenvolvimento, quase inconsciente e, geralmente, negligenciado pelo público. A observação dos rastros desse processo possibilitou uma compreensão mais ampla e profunda da obra, expondo uma relação íntima e pessoal da criadora.

A pesquisa feita sobre criação da série deixa claro que, ao alterar o conteúdo ou o assunto do projeto inicial, a forma também se transforma, isto é, o desenho e os roteiros. Por outro lado, as limitações e imposições da materialidade estabelecida pelo elementos que determinaram a forma, e até mesmo do veículo de publicação, orientam essas alterações, indo de encontro à teoria que foi fundamentação deste trabalho.

Concluindo, a pesquisa tornou-se também um importante documento sobre do processo de criação da série Hellpets, pois ao absorver os argumentos expostos na pesquisa pudemos verificar que eles também contribuíram para a ampliação do repertório da mesma, que, certamente, deverá reger todos os aspectos de desenvolvimento prático e de significado de projetos futuros.

Notas

1. Dados da Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República disponíveis em <http://www.secom.gov.br/atuacao/pesquisa/lista-de-pesquisas-quantitativas-e-qualitativas-de-contratos-atuais/pesquisa-brasileira-de-midia-pbm-2015.pdf>. Acessado em 07 de janeiro de 2016.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. A indústria Cultural. In: COHN, Gabriel (Org.). *Comunica-*

ção e Indústria Cultural. São Paulo: Nacional, 1978.

ALBERTI, Verena. *O riso e o risível*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1999.

ANDRADE, M. S; SIMÕES, M. *Dicionário de mitologia greco-romana*. São Paulo: Abril Cultural, 1973.

BEZERRA, Karina Oliveira. Conhecendo a Wicca: princípios básicos e gerais. In: *Paralellus – Revista de estudos de religião – Universidade Católica de Pernambuco*. Pernambuco, volume 1, número 2, julho/dezembro de 2010.

FRANCO, Edgar S. *HQtrônicas: Do suporte de papel à internet*. Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP. 2001.

LAURENTIZ, Paulo. *A Holoquia do pensamento artístico*. Campinas/SP: Editora da UNICAMP, 1991.

OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processos de criação*. 15ª ed. Petropolis, RJ: Prentice Hall, 2001.

SALLES, Cecília Almeida. *Redes da criação: construção da obra de arte*. São Paulo: Editora Horizonte, 2006.

_____. *Gesto inacabado: processo de criação artística*. 3ª ed São Paulo: FAPESP: Annablume, 2007.

_____. *Crítica Genética: Fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística*. 3ª ed. revista. São Paulo: Educ, 2008.

109

Hermes Renato Hildebrand

Doutor em Comunicação e Semiótica (PUCSP); Coordenador do Programa de Pós-Graduação do TIDD - Tecnologia da Inteligência e Design Digital, PUCSP; Coordenador associado do Curso de Graduação em Midialogia na UNICAMP Professor no Instituto de Artes da UNICAMP. E-mail: hrenatoh@gmail.com

Tatiane Colevati dos Santos

Mestra em Artes Visuais pela UNICAMP; Professora no Curso Superior em Tecnologia em Jogos Digitais das Faculdades Metropolitanas Unidas, FMU. E-mail: tcolevati@hotmail.com

MACACOS ME MORDAM! USOS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA GEOPOLÍTICA? AH, PARA, NEH!

Carlos de Brito Lacerda
Filiado ASPAS

RESUMO

A utilização de histórias em quadrinhos e sua leitura potencialmente habilitaria estudantes a articularem leitura escolar e social para exercitarem a interpretação iconográfica que as histórias em quadrinhos possibilitam (BARI, 2015), no amálgama complexo de textos, ícones, cores, luz-sombra, o audível e visível em suportes analógicos/digitais, contribuindo para a cognição complexa e necessária para nossa realidade, criando um vínculo de amadurecimento emocional do leitor e a leitura de histórias em quadrinhos (CAGNIN, 2014). Uma dificuldade instrumental e econômica é a ausência de gibitecas (NOGUEIRA, 2015), daí a proposta em atuar com gibis produzidos pela Editora Júpiter II, a publicação Romance em Quadrinhos - No amor e na guerra, de autoria de José Salles e Adauto Silva (2012), em articulação com conteúdos de Geografia (CAVALCANTI, 1998).

PALAVRAS CHAVE: Histórias em Quadrinhos. Ensino-aprendizagem. Geografia.

ABSTRACT

The use of comic books and their reading would potentially enable students to articulate school and social reading to exercise the iconographic interpretation that the comics enable (BARI, 2015), in the complex amalgam of texts, icons, colors, light-shadow, the audible and visible in analogical / digital supports, contributing to the complex and necessary cognition for our reality, creating a bond of emotional maturity of the reader and the reading of comics (CAGNIN, 2014). An instrumental and economic difficulty is the absence of comic reading rooms (NOGUEIRA, 2015), hence the proposal to work with comic books produced by Editora Jupiter II, the publication Romance in Comics - In love and war (No amor e na Guerra), written by José Salles and Adauto Silva (2012), in articulation with Geography contents (CAVALCANTI, 1998).

KEYWORDS: Comics. Teaching-learning. Geography.

Ensino e aprendizagem de Geografia nos anos finais do Ensino Fundamental

Os anos finais do Ensino Fundamental representam uma transição para os estudantes que aí ingressam, em vários aspectos, tanto em relação ao novo *modus operandi*, com um novo estilo de professores, pois atuam em suas formações de

área específica de formação, mesmo porque serão em quantidade maior que a etapa anterior, como também em relação às disciplinas diferentes que compõe o currículo dessa etapa, assim como aos novos conteúdos que serão apresentados. Tudo isto se apresenta para compor a realidade do ambiente educacional dessa etapa que antecede o Ensino Médio.

Esse quadro se apresenta na Escola Municipal Luzia Maria de Siqueira (EMLMSq), localizada no bairro Conjunto Uirapurú, área central da cidade de Senador Canelo, integrando a Região Metropolitana de Goiânia, distante 16 km da capital do estado de Goiás e com população estimada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2016) em 102 mil habitantes. Os estudantes dessa Instituição de Ensino possuem em sua grande maioria idades adequadas para cursar pertencem a famílias humildes, com perfil socioeconômico de classe média baixa dos moradores desse bairro e região, assim como aqueles vindos de áreas rurais do referido município.

111

A partir dessa realidade apresentamos o trabalho de ensino e aprendizagem de Geografia Geopolítica em três turmas de oitavos anos, com total de 95 jovens, no período vespertino da EMLMSq no ano de 2015, sendo esse conteúdo parte integrante dos conteúdos do quarto bimestre letivo da disciplina Geografia.

O ensino de Geografia, em especial Geografia Geopolítica, se apresenta entre os conteúdos curriculares junto a outros, constituindo propostas em termos gerais para o trabalho do professor, cabendo a esse criar situações pedagógicas concretas para potencializar a eficiência e a eficácia de seu trabalho em relação à aprendizagem dos conteúdos propostos.

Sobre a diversidade de conteúdos curriculares presentes no ensino de Geografia Cavalcanti (1998) afirma que:

A relação entre uma ciência e a matéria de ensino é complexa; ambas formam uma unidade, mas não são idênticas. A ciência geográfica constitui-se de teorias, conceitos e métodos referentes à problemática de seu objeto de investigação. A matéria de ensino de Geografia corresponde ao conjunto de saberes dessa ciência, e de outras [...], convertidos em conteúdos escolares a partir de uma seleção e de

uma organização daqueles conhecimentos e procedimentos tidos como necessários à educação geral. (CAVALCANTI, 1998, p. 09-10)

Fica evidente a necessidade por parte do professor de Geografia em adotar abordagens pedagógicas que potencializem o aprendizado dos estudantes, levando em consideração elementos tradicionais para o trabalho com os conteúdos e adotando outras possibilidades, pois

Em razão dessa distinção, a seleção e organização de conteúdos implicam ingredientes não apenas lógicos-formais como, também, pedagógicos, epistemológicos, psicocognitivos, didáticos, tendo em vista a formação da personalidade dos alunos. [...]. Não basta, portanto, aos que se dedicam à docência e à investigação de questões relacionadas com o saber geográfico escolar, o domínio de conteúdos e métodos da ciência geográfica. É preciso que se considere, além disso, a relação entre essa ciência e sua organização para o ensino, incluindo aí a aprendizagem dos alunos conforme suas características físicas, afetivas, intelectuais, socioculturais. (CAVALCANTI, 1998, p. 09-10)

Tornar a forma de ensinar os conteúdos como oportunidade de ressignificação dos mesmos, através de ações organizadas e planejadas para outras abordagens, seria um caminho para motivação dos estudantes para a efetiva aprendizagem.

Geopolítica e histórias em quadrinhos - ressignificação de conteúdo

Com o entendimento que o ensino efetivo de Geografia e especificamente de Geografia Geopolítica ser possível através de abordagens que provoquem a ressignificação desse conteúdo, foi adotado na EMLMSq a utilização de histórias em quadrinhos como material de apoio para as atividades de produção escolar dos estudantes. Seria uma tentativa em trabalhar tal conteúdo, que por sua vez é muito distante conceitualmente do conhecimento dos estudantes, aproximando-o da realidade dos mesmos, pois a temática escolhida pelo professor regente para esse fim foi a indagação sobre o Brasil ser ou não uma potência geopolítica regional nas Américas.

Uma dificuldade para se realizar esse trabalho ocorre devido não apenas à falta de livros didáticos com essa temática e mesmo em relação a histórias em quadrinhos é quase inexistente uma variedade de álbuns que contemplem a temática citada acima.

Como mencionado anteriormente, os estudantes das turmas possuem um perfil sócioeconômico de classe média baixa, portanto, adquirir os quadrinhos poderia se tornar em um problema para a concretização da proposta.

Outro problema é a inexistência de uma gibiteca na EMLMSq, algo típico, segundo Nogueira (2015,p. 93), quando a existência de gibitecas em escolas fica restrita praticamente à “[...] sala de aula, por iniciativa do (a) professor (a)”, principalmente nos anos iniciais, voltados à alfabetização, passando a ser geralmente inexistente nos anos finais, mesmo em espaço compartilhado da biblioteca as histórias em quadrinhos, quando estão no acervo, estariam relegadas a um papel secundário no papel social das bibliotecas de escolas públicas ou particulares.

A solução para ambos os problemas foi à pesquisa, por parte do professor regente de Geografia das turmas citadas, seguindo da aquisição das histórias em quadrinhos pelo mecanismo da compra coletiva de exemplares selecionados, com divisão equitativa dos valores financeiros entre os estudantes, a popular “vaquinha”, mesmo porque os procedimentos pedagógicos foram articulados com atividades individuais e coletivas, propiciando ainda a noção de companheirismo entre os estudantes.

A compra foi realizada pela internet, junto ao site da Editora Júpiter II, situada fisicamente na cidade paulista de Jaú, o pagamento foi feito com depósito bancário adotado como forma de pagamento (com posterior apresentação do comprovante de depósito para a direção da escola e para os estudantes) e o envio foi feito via da Empresa Brasileira de Correios e Telégrafos, os Correios, pela opção envio tipo registro módico, com valor 50% do valor normal para esse tipo de envio, pois assim determina a legislação para envio de livros e revistas no Brasil.

A publicação de histórias em quadrinhos escolhida foi a edição de número dois da coleção Romance em Quadrinhos, intitulada “No amor e na guerra”, produzidas por José Salles e Adauto Silva (2012), com argumento e roteiro de autoria do primeiro e a arte gráfica produzida pelo segundo. Essa publicação traz de forma romaneada uma única

estória, uma proposta conhecida no meio quadrinhístico pelo termo da Língua Inglesa “one shot”, apresentando as ações de tropas militares brasileiras de paz da Organização das Nações Unidas (ONU) atuantes no Haiti, um país da América Central, integrante da parte geográfica Insular Grandes Antilhas, que recebe ajuda humanitária desse Organismo Multilateral Global atuante em outros segmentos, ligados à saúde, economia, infraestrutura, educação, entre outros.



Lay out da capa da publicação Romance em Quadrinhos #2 – No amor e na guerra.



Lay out interno apresentando momento de ação militar de soldados do Brasil no Haiti.



Fim da história em quadrinhos e apresentação de texto-reportagem.



Fim do texto-reportagem e divulgação de publicação da de outro número da coleção.



Contracapa da revista com divulgação de outras publicações da editora Júpiter II.

A publicação possui os seguintes dados técnicos gerais:

- preço final com despesas de envio R\$5,00;
- dimensões de 15 cm x 21 cm;
- 36 páginas;
- lombada tipo canoa e grampeada;
- capa colorida em papel couchê;
- miolo em preto e branco (tons de cinza) em papel sulfite;
- texto extra de duas páginas.

Essa publicação permitiu vários tipos de atividades, desde a mais elementar de todas, que são as leituras, tanto da história em quadrinhos, quanto do texto extra sobre dois livros que tratam da presença e ações das tropas brasileiras no Haiti, como nação líder da MINUSTAH – missão das Nações Unidas pela pacificação do Haiti, também chamados de Capacetes Azuis da ONU. Foram realizadas ainda atividades escritas explorando a estrutura editorial e gráfica da publicação, assim como o encerramento das atividades com exploração da capacidade da oralidade dos estudantes sobre a utilização da publicação para o fim do ensino do conteúdo de Geografia Geopolítica, a respeito da experiência das leituras e a opinião dos estudantes sobre a pergunta central relacionada à possível posição de potência geopolítica nas Américas, um *feedback* coletivo.

Houve sempre a preocupação de não haver um reducionismo pedagógico em relação ao uso da publicação em história em quadrinhos, buscando o uso desse material como uma possibilidade de leitura de forma afirmativa para os fins esperados em relação da relação ensino-aprendizagem, como nos apresenta Bari (2015, p. 50), pois “a leitura da história em quadrinhos habilita a mente para contextos de leitura escolar” uma leitura formal da educação tradicional, como também propiciaria uma “leitura social, ainda acrescentando um exercício de interpretação iconográfica imprescindível na atualidade, sob o advento das novas tecnologias [...]”. Quando criaria um vínculo de amadurecimento emocional do estudante leitor e a sua leitura de histórias em quadrinhos dentro de uma complexidade de textos, ícones, cores variadas, luz-sombra e seus tons de cinza, contribuindo para a elaboração de processos cognitivos de forma complexa e fundamental para nossa realidade, assim como para identificar através dos elementos dessa complexidade que colaborassem para o estudo a que se propunha o conteúdo curricular pertinente a essa série e nível de escolaridade (CAGNIN, 2014).

Considerações finais

É possível afirmar que a ação de introdução de histórias em quadrinhos nos processos de ensino e aprendizagem foram positivos para que houvesse sucesso na proposta em se trabalhar Geografia Geopolítica em turmas de oitavos anos dos anos

finais do Ensino Fundamental, pois os estudantes se manifestaram satisfeitos com a experiência das leituras e as explorações didático-pedagógicas adotadas para esse propósito, permitindo aceitação por parte dos jovens e não o estranhamento para com esse tipo de publicação, confirmando o acerto pela escolha desse tipo de publicação e abrindo possibilidades para outras inserções no corpo da disciplina de Geografia e seus conteúdos curriculares, sem é claro afirmar que essa ação seria a panacéia para todo tipo de prática educacional dessa disciplina ou outra qualquer, mas sim abrir discussões sobre sua validade e funcionalidade.

REFERÊNCIAS

BARI, Valéria Aparecida. Histórias em Quadrinhos e leitura; desafios colocados aos educadores. In: NETO, E. S; SILVA, M. R. (orgs.). *Histórias em Quadrinhos e Práticas Educativas – os gibis estão na escola, e agora?* São Paulo: Criativo, 2015.

CAGNIN, Antonio Luiz. *Os quadrinhos: linguagem e semiótica – um estudo abrangente da Arte Sequencial.* São Paulo: Criativo, 2014.

CAVALCANTI, Lana de Souza. *Geografia, escola e construção de conhecimentos.* Campinas, São Paulo: Papirus, 1998.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. *Estimativas de população residente por municípios brasileiros pelo Censo de 2010.* Disponível em: <<http://cidades.ibge.gov.br/xtras/perfil.php?lang=&codmun=522045&search=-goias|senador-canedo>>. Acesso em: 12 nov. 2016.

NOGUEIRA, Natania A. S. Gibiteca: possibilidades de criação e uso no trabalho pedagógico com crianças, jovens e adultos. In: NETO, E. S; SILVA, M. R. (orgs.). *Histórias em Quadrinhos e Práticas Educativas – os gibis estão na escola, e agora?* São Paulo: Criativo, 2015.

SALLES, José; Silva, Adauto. No amor e na guerra. *Romance em Quadrinhos.* Jaú, São Paulo: Júpiter II, 2012.

Carlos de Brito Lacerda

Licenciado e Bacharel em Geografia IESA – UFG; Especialista em Educação Ambiental SENAC – DF; Professor efetivo da SEE – GO e da SEMEC em Senador Canedo – GO; Afiliado ASPAS; Coordenador e executor do Projeto 5 Bs (Biodigestores, Biomassas, Biogás, Biofertilizantes, Biosfera) e dos Projetos Fanzinaço/Fanzinação.

CHANTAL MONTELLIER E AS MULHERES NOS QUADRINHOS FRANCO-BELGAS

Natania A Silva Nogueira

Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS)

RESUMO

A presente comunicação faz uma análise da participação da quadrinista francesa Chantal Montellier na indústria de quadrinhos franco-belga e sua influência em movimentos que objetivam dar maior visibilidade às mulheres quadrinistas. Chantal Montellier pode ser considerada uma das pioneiras na produção de quadrinhos na França e uma das autoras mais influentes em atividade. Sua participação na criação da *Fundação Artemísia* e na revista *AH! Nana!* são exemplos da sua militância em prol da conquista de um espaço maior para a produção feminina nos quadrinhos. Com uma carreira inserida em um amplo contexto de lutas sociais desde os anos de 1960, sua obra e sua vida tornam-se objeto de estudo para melhor compreender a História das Mulheres e a História dos Quadrinhos no século XX.

PALAVRAS-CHAVE: História das Mulheres, Histórias em Quadrinhos, Feminismo.

ABSTRACT

This essay is a participation analysis on Chantal Montellier, a comic professional, in the Belgian franc comic industry and its influence in movements that aim to offer increased visibility to women comic professionals. In France, Chantal Montellier is considered a pioneer in comic productions and one of the most influent writer in activity. Montellier's co-creation of 'Artemisia Foundation' and 'AH! Nana!' magazine are great examples illustrating her activism and enthusiasm to conquer a significant space for the female comics production. Her career, initiated in 1960s, is inserted in a broad context of social struggles. Her work and her life become the object of study to better understand the History of Women and the History of Comics in the twentieth century.

KEYWORDS: History of Women, Comics, Feminism.

Introdução

Chantal Montellier é uma das grandes influências para muitas jovens quadrinistas francesas. Presenciou e participou de boa parte dos movimentos políticos e sociais ocorridos na França nas últimas quatro décadas. É uma personagem contro-

versa no mundo dos quadrinhos franco-belgas, apesar de já ter uma carreira de mais de 40 anos nas artes gráficas e dezenas de álbuns produzidos. No Brasil, ela ainda é uma figura pouco conhecida.

O presente texto pretende apresentar a autora e sua obra e, a partir dela, analisar a presença e a produção feminina nos quadrinhos franco-belgas na segunda metade do século XX. Tal análise não se limita, no entanto, a uma pesquisa biográfica. Pretendemos aqui, também, apresentar ao público brasileiro os esforços que vêm sendo feitos por homens e mulheres pelo reconhecimento do trabalho feminino nos quadrinhos.

Para tanto, destacaremos ações pioneiras como o Prêmio Artemísia, que teve como um de seus fundadores Chantal Montellier. Em torno do Prêmio desenvolveremos algumas discussões sobre a produção de quadrinhos na França atualmente, destacando as tendências que vêm crescendo dentro da indústria dos quadrinhos e as ações da Associação Artemísia para incentivar a produção de quadrinhos de qualidade.

1. Chantal Montellier, imprensa política e militância

Uma pioneira nos quadrinhos franceses, Chantal Montellier se considera uma ativista da arte, uma militante da imaginação, e acredita que a partir dela o artista pode promover mudanças, despertar questionamentos e levar a outras pessoas visões diferentes de mundo que podem ser reinterpretadas e reconstruídas a partir da leitura. É uma mulher que vive por seus ideais e procura expressá-los através de suas HQs. Segundo Mira Falardeau,

Chantal Montellier se démarque comme une bédéiste engagée, qui signe une oeuvre tournée vers La dénonciation des inégalités, soulignant divers abus et violences, notamment envers les femmes, et plus précisément en prenant la défense des femmes que font de la bande dessinée.

Nascida em 1947, Chantal Montellier revelou em entrevista a Paul Gravett, publicado na revista *Comic Heroes* (2016), que teve uma infância difícil. Sua mãe desenvolveu epilepsia depois de um aborto. Como tinha ataques frequentes, não podia cuidar da filha, que foi praticamente criada pela avó materna. Ao completar 15

anos foi abandonada pelo pai e ficou sob a tutela de seus tios maternos. Conta que a mãe tentou cometer suicídio várias vezes. Segundo ela, esta é a “dimensão ‘trágica’ presente em sua obra. O desenho sempre foi uma espécie de fuga, de refúgio para o sofrimento que presenciou e sentiu durante toda sua infância e adolescência.²

Não por coincidência, fez o Belas Artes em Saint-Etienne, e tornou-se professora de artes plásticas. A princípio, não pretendia seguir carreira nos quadrinhos, seu interesse era a pintura. Mas, foi nas artes gráficas que encontrou seu principal meio de expressão. Em 1971, foi convidada para ser colaboradora no jornal sindical *Combat Syndicaliste* e seus desenhos continham uma forte carga de crítica política. Contribuiu para muitos outros jornais de esquerda e acabou se tornando uma pioneira nesta área, assim como uma das mais importantes representantes das demandas femininas dentro e fora das artes gráficas.

Sua entrada no mundo das Histórias em Quadrinhos (HQs) ocorreu num dos períodos mais conturbados da França, sob a égide do *Mouvement de Libération des Femmes* (MLF). As mulheres exigiam não apenas mais direitos, mas, acima de tudo, respeito à condição feminina. O movimento surgiu oficialmente em 26 de agosto 1970, quando um grupo de doze mulheres depositou, no Arco do Triunfo, em Paris, uma coroa de flores para a esposa do soldado desconhecido. Era um movimento de apoio à greve das mulheres norte-americanas, que comemoravam naquele dia o 50º aniversário do seu direito de voto. O grupo foi preso dando origem ao MFL³.

Em meio a este contexto marcado por lutas, Chantal Montellier tornou-se uma das pioneiras nos quadrinhos políticos na França. Publicou em 1974, no *Charlie*⁴. Trabalhou nas décadas de 1970 e 1980 na imprensa política francesa, publicando nos periódicos *l'Unité*, *l'Humanité Dimanche* et *Révolution*, que possuíam posicionamentos políticos diferentes, um representando a esquerda revolucionária, o outro, a social democracia. Neste período participou de uma experiência gráfica até então inédita na França, a revista *Ah! Nana!*, uma revista feita por mulheres direcionada ao público adulto.



FIGURA I - Ilustração de Chantal Montellier
– “A única revista em quadrinhos feita por mulheres.”
– “Proibida para homens!!!!”⁵

Nos quadrinhos, inspirou-se no italiano **Guido Crepax**, criador da personagem Valentina. Gostava da forma como **Crepax** desenhava a personagem e de como conseguia combinar erotismo e política nas aventuras de Valentina. Em suas palavras, “Le corps de la femme y est sublimé et le dessin original et élégant”⁶. Suas outras influências foram o francês Jacques Tardi e o quadrinista estadunidense **Chester Gould**, criador do detetive **Dick Tracy**.

Em entrevista concedida a Céline Voisin, em 5 de maio de 2011, relata como foi difícil para ela, como mulher, encaixar-se numa profissão predominantemente masculina. Conta que os colegas de profissão a viam muito mais como uma mulher sexualmente desejável do que como uma quadrinista talentosa. Em suas palavras, ela se sentia “uma espécie rara de pássaro” que estava ali tão somente para ser admirada.⁷

Ce n'était pas facile pour ces hommes-là de respecter une femme arrivant de nulle part, sans parrainage, protection, autorité derrière elle. Révolu-

tion culturelle ou pas, au fond, rien ne changeait ! Les rapports de domination et de sexe restaient les mêmes, de Charlie Hebdo à l'Humanité, de Casterman aux Humanos. J'ai été amenée à me battre pour simplement me faire respecter un minimum⁸.

Na década de 1990, trabalhou para o periódico *Politis*, mas sua participação regular nesta época foi no *l'Humanité dimanche*. Publicou na grande imprensa até 2001, tendo reunido seus trabalhos numa obra intitulada “Under Pressure”. Chantal criou mundos fictícios onde abordou questões atuais. Fez também HQs biográficas e históricas, como *Marie Curie, la fée du radium* (2011), publicado pela Depuis e *Le sang de La commune* (1982), pela Futuropolis. Trabalhou com temas e assuntos diferentes, mas nunca abriu mão de sua visão particular da sociedade. Não deixa seu leitor esquecer que sua luta é pelo fim das injustiças, da exploração causada pela luta de classes e pela desigualdade. Bruno Lecigne e Jean-Pierre Taminé classificaram seu estilo como uma forma de “Nouveau Réalisme” nos quadrinhos franceses⁹.

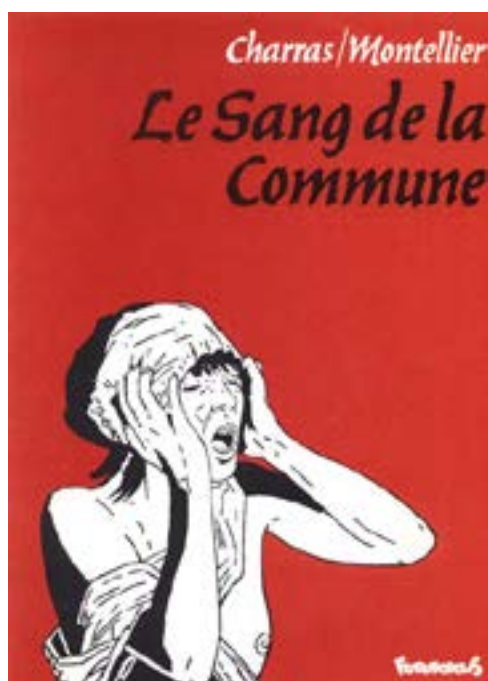


FIGURA II - Capa da HQ *Le Sang de La Commune*, publicada em 1982 pela Futuropolis. Imagem disponível em: <http://zip.net/brtt17>, acesso em: 10 out. 2016

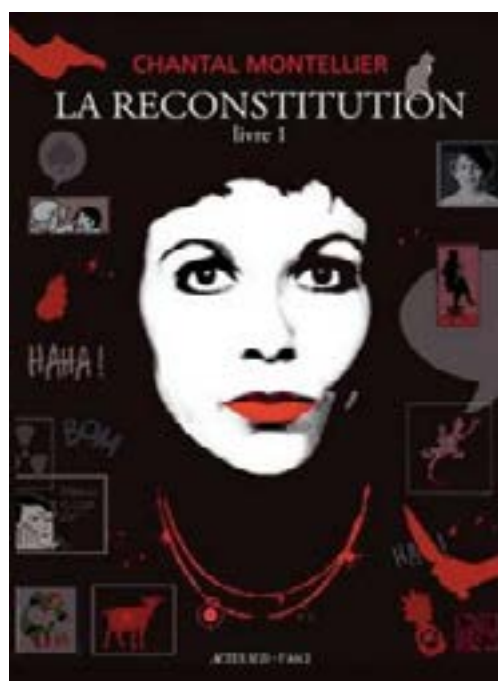


FIGURA III - Capa da HQ *La Reconstitution*, publicada em 2015 pela Actes Sud. Imagem disponível em: <http://zip.net/bbttR6>, acesso em: 10 out. 2016

Sempre produziu intensamente, tendo publicado 38 álbuns, sendo que o último foi *La Reconstitution* (2015), pela *Actes Sud*. Esse álbum, segundo a autora, é

uma obra autobiográfica: “I revisit both my personal history and those of the women cartoonists of my generation”¹⁰. A pequena editora Actes Sud é, segundo ela, um dos locais mais importantes de resistência cultural onde encontrou refúgio para publicar seu material, longe das regras impostas pela grande indústria, mantendo sua liberdade de expressão.

No Brasil, a autora ainda é pouco conhecida, assim como muitas outras cartunistas franco-belgas. Apenas recentemente foi incluída na revisão da *Enciclopédia dos Quadrinhos*, organizada por Hiron Cardoso Goidanich (2014). Mas, o final do verbete não lhe faz jus ao classificar seus desenhos como “tristes e ameaçadores”, dando como justificativa para tal análise sua opção por temas sociais, políticos e sexuais.¹¹ Tal classificação simplista, aplicada à autora, rotula sua obra a partir do seu engajamento político.

Chantal pode até ter um estilo melancólico, mas isso se deve muito mais à originalidade da sua obra do que aos temas que nela a autora prioriza. Seus quadrinhos podem falar sobre o passado, o presente ou o futuro. Eles refletem as preocupações, as angústias, os nossos medos, tudo aquilo que sufoca o indivíduo. Estes quadrinhos também refletem os valores e convicções da sua autora e possuem um conteúdo politizado.¹²

Em 2014, foi publicada no Brasil pela editora Veneta, a HQ “O Processo”¹³, adaptação do romance de **Franz Kafka, com arte de Chantal Montellier e roteiro de David Mairowitz**. O material foi bem recebido pelo público brasileiro e há a possibilidade de novas publicações da autora. Kafka é, por sinal, uma das influências literárias da autora. Rogério de Campos, editor da Veneta, considera a obra de Chantal Montellier única e a coloca entre os 10 mais importantes quadrinistas franceses dos últimos 50 anos, numa lista que Moebius, Tardi e Druillet por exemplo¹⁴.

Para ela, as HQs são divertidas, mas também podem conter temas sérios e realísticos. Podem ser um meio de expressão artística que denuncia algum aspecto da realidade que nos é imposta e conta a tragédia de nossas histórias. Defende uma

sociedade mista marcada pela diversidade, por representações múltiplas de sistemas imaginários e imagéticos¹⁵. A veterana irrita-se com a superficialidade pela padronização desta produção em modelos que se repetem e pecam pela falta de conteúdo. Daí a importância de iniciativas como o Prêmio Artemísia, como veremos a seguir.

2. A produção de quadrinhos na França e o prêmio Artemísia

Militante de causas sociais, Chantal pode ser considerada uma feminista de longa data e sua atuação neste campo pode ser representada pela Fundação Artemísia. Pouco conhecido no Brasil, o *Prêmio Artemísia*, criado em 2008, tem o objetivo de promover o trabalho das mulheres nos quadrinhos. O prêmio é anunciado anualmente no dia 9 de janeiro, dia do nascimento de Simone de Beauvoir, para chamar a atenção para a produção feminina. Seu nome é uma homenagem à pintora renascentista italiana Artemisia Gentileschi.

Artemisia Gentileschi Lomi nasceu em Roma no dia 08 de julho de 1593, e destacou-se no Barroco italiano. Era a filha mais velha do pintor Orazio Gentileschi (1563–1639). Aos 19 anos, foi violentada pelo pintor Agostino Tassi (1580–1644), amigo de seu pai e contratado para ser seu tutor. Humilhada em um julgamento que acabou deixando livre seu agressor e, lidando com o preconceito da sociedade da época, Artemisia deu a volta por cima. Tornou-se uma das mais renomadas artistas do período, tendo tido seu talento reconhecido por seus pares ainda em vida.¹⁶

O Prêmio Artemísia tem por objetivo tirar das sombras as mulheres que produzem quadrinhos, dando-lhes maior visibilidade.¹⁷ A motivação para a criação do prêmio veio do que Chantal e seus pares consideram um descaso do Festival Internacional de Quadrinhos de Angoulême (Festival International de la Bande Dessinée de Angoulême), que desde a sua existência concedeu o grande prêmio a apenas duas mulheres: Claire Bretécher, em 1983 e Florence Cestac, em 2009.

Nas últimas duas décadas, o número de mulheres que produzem quadrinhos no mercado franco-belga cresceu modestamente, mas de forma contínua. Em 2001,

elas representavam 7,2%, e em 2013 já eram 12,3%¹⁸. Tal porcentagem foi utilizada de forma negativa para justificar a ausência de mulheres na lista final de indicados ao Grand Prix de 2016, do Festival Internacional de Quadrinhos de Angoulême.

Se a invisibilidade das mulheres que produzem quadrinhos é um dos grandes desafios do Artemísia, há ainda o esquecimento. Apesar da importância que as HQs possuem em países como a França e a Bélgica, esses países carecem de pesquisas sérias sobre a História das Mulheres nos quadrinhos. A obra e a história de muitas autoras têm se perdido pela ausência de um trabalho de recuperação da memória das mulheres pioneiras nas artes gráficas.

Um dos primeiros textos sobre o assunto foi publicado na revista *Ah! Nana!*, n. 01, por Pierre Couperie, com o título “Marie Duval – Il y em avait Déjà!”, resgatando a memória de Emilie de Tessier, que assinava como Marie Duval, considerada a primeira mulher francesa a publicar quadrinhos, em 1867, aos 17 anos de idade.¹⁹ Esta preocupação com a memória tem ganhado espaço em vários países, nos últimos 30 anos. No Canadá, destaca-se a pesquisa de Mira Falardeau que, em livro recente, destacou as pioneiras nos quadrinhos dos Estados Unidos, Canadá, França e outros países.

Trina Robbins, conceituada autora estadunidense, tem se dedicado a resgatar a memória das mulheres nos quadrinhos, nos Estados Unidos. Na década de 1980, iniciou uma publicação sistemática de pesquisas sobre mulheres cartunistas. Em 1993, lançou um livro que pode ser considerado um clássico: “A Century of Women Cartoonists”. Seus esforços têm contribuindo tanto para estimular pesquisas na área quanto para criar uma nova tendência dentro da historiografia, na qual o estudo da obra e da vida de artistas gráficos permite novos olhares sobre a própria História.

No Brasil, nos últimos anos, também, tem crescido a preocupação com o resgate da memória feminina nas artes gráficas, daí a emergência de nomes como o de Nair de Teffé, Pagu, Hilde Weber, Ciça Pinto e tantas outras mulheres que publicaram caricaturas, charges e HQs na imprensa brasileira no decorrer do século

XX. Destaque para o TCC de Karina Akemi Goto, “Mulheres nas Histórias em Quadrinhos: um olhar para a produção brasileira”, uma das pesquisas mais completas sobre mulheres quadrinistas no Brasil realizadas até o momento. Já na introdução, a pesquisadora chama a atenção para a escassez de trabalhos biográficos sobre mulheres quadrinistas.²⁰

Se há a busca por maior visibilidade e a preocupação em se resgatar a História das Mulheres nos quadrinhos há, também, o desejo de se produzir HQs de qualidade, engajados, politizados, que possam contribuir não apenas com a formação literária e artística, mas, também, pessoal. A Associação Artemísia busca incentivar a produção de narrativas gráficas que apresentem visões originais das mulheres, derrubando generalização e estereótipos presentes na maioria das HQs comerciais voltadas para o grande público.

Isso que é um desafio na atualidade, pois autoras e autores têm, muitas vezes, que apelar para a produção independente ou para a internet para divulgar seu trabalho. Nas palavras de Chantal Montellier, “na sociedade burguesa, a arte é burguesa”. Segundo ela, há sempre aqueles que são autorizados a falar e criar, enquanto que outros não.²¹

Exemplos do tipo de produção valorizada pelo júri do Artemísia podem ser vistos nas obras premiadas desde 2008. E não são necessariamente HQs sobre mulheres ou HQs feministas, é bom deixar claro. Prioriza-se o conteúdo, a arte, a originalidade. O Prêmio Artemísia de 2016, por exemplo, foi para **Sandrine Revel pelo álbum *Glenn Gould, une vie à contretemps***, publicado pela Dargaud. Trata-se de um quadrinho biográfico, que explora a vida do pianista canadense Glenn Herbert Gould. Em 2013, Jeanne Puchol, foi premiada com a HQ “Charonne Bou Kadir”, publicada pela Editions Tirésias, que fala sobre o massacre de cerca de 200 manifestantes que protestavam contra a Guerra da Argélia, em 17 de outubro de 1961, em Paris.

Esta preocupação em se selecionar obras que primam tanto pela qualidade gráfica quanto pelo conteúdo é constante entre os membros do júri do Artemísia. Não se



FIGURA IV - Capa da HQ de Sandrine Revel, *une vie à contretemps*, publicado pela Dargaud vencedora do Prêmio Artemisia de 2016. Imagem disponível em: <http://zip.net/bgtyh>, acesso em: 10 out. 2016.

FIGURA V - Capa da HQ de Jeanne Puchol, *Charonne Bou Kadir*, publicada pela Editions, vencedora do Prêmio Artemisia de 2013. Imagem disponível em: <http://zip.net/bbttR8>, acesso em 10 out. 2016.

trata apenas de premiar mulheres, mas mulheres com talento e cuja obra possa trazer alguma contribuição literária e social. Esta preocupação se deve principalmente pelo crescimento e massificação daquilo que se condicionou a chamar de “Bande Girl”.

Bande girl são HQs direcionadas para o público feminino jovem, a partir de fórmulas pré-estabelecidas. Segundo Chantal Montellier, elas se caracterizam por um discurso narcisista cuja narrativa é construída em torno de relacionamentos cotidianos, envolvendo pais, amigos e namorados. Exaltam os valores da sociedade consumista e não possuem um conteúdo politizado ou polêmico. Normalmente estas HQs giram em torno de códigos e práticas de consumo sociais e reproduzem estereótipos femininos ultrapassados.²²

Apesar do número de mulheres na indústria dos quadrinhos ter crescido nos últimos anos, falta nelas engajamento político. Em entrevista concedida no dia 26 de

janeiro de 2015, Chantal externa sua preocupação com o rumo que vem tomando a produção de quadrinhos feitos por mulheres, em geral jovens, na casa dos trinta anos.

A única quadrinista que mostra algum engajamento feminista (e social) na sua obra é Catel Muller, com sua série de álbuns sobre mulheres excepcionais, de Olympe de Gouges à Benoite Groult. Ela recebeu o prêmio Artemísia do quadrinho feminino por essa obra. Mas Catel, nascida em 1964, tem atualmente mais de 50 anos...

Eu acredito que podemos dizer sem medo de errar que a sociedade patriarcal francesa não nos permitiu ter “herdeiras”. E é o mesmo na Itália onde Cécilia Capuana também se vê afastada das novas gerações que, ainda mais do que na França, têm muita dificuldade em se estabelecer no mercado.²³

Esta despolitização dos quadrinhos, muito criticada por Chantal Montellier e seus pares, contrasta com os esforços feitos nas décadas de 1970 e 1980 de se criar HQs que externassem não apenas as demandas femininas mas de toda a sociedade. HQs como os que eram publicados na revista *Ah! Nana!*, uma publicação pioneira na França, na qual mulheres falaram de assuntos polêmicos e chocaram uma sociedade machista e conservadora que até então não havia lhes dado voz.

Considerações finais

Chantal Montellier faz parte de uma geração politizada que emergiu nas décadas de 1960 e 1970. Uma geração de mulheres e homens que desafiaram a ordem imposta pela sociedade burguesa e tentaram deixar sua marca e sua mensagem a partir da sua arte. Os quadrinhos foram um meio de expressão política de pessoas que não aceitavam as limitações impostas pelo conservadorismo e pelo machismo da sociedade francesa na segunda metade do século XX.

Havia a necessidade de chocar para chamar a atenção para problemas latentes da sociedade. Era preciso chocar para mostrar ao público leitor. HQs poderiam ser divertidas, mas, também, deveriam incentivar o desenvolvimento de uma consciência crítica, tão necessária naquele momento quando nos dias de hoje.

A partir das opiniões, das obras e do percurso profissional de Chantal Montellier podemos revelar toda uma história de lutas, vitórias, derrotas e frustrações que marcaram a carreira não apenas dela. No final dos anos de 1980, muitas quadrinistas acabaram abandonando as HQs e se dedicaram a outras atividades, como a pintura. As que permaneceram, muitas vezes, tiveram que se adaptar às exigências de editores que nem sempre valorizavam o trabalho ou a perspectiva feminina. No caso de Chantal, manter suas convicções políticas significou abrir mão de vantagens financeiras e se refugiar em pequenas editoras.

Apesar da distância geográfica, há muitas similaridades entre a realidade francesa e a brasileira. Temos uma história que segrega a participação feminina nos quadrinhos, assim como em outras áreas. Também tivemos nossas pioneiras, que resistiram durante muito tempo em um ambiente onde não tinha a mesma visibilidade que os homens. Mas ao contrário do que vêm ocorrendo na França, e apesar da tendência mundial das “Bande Girl”, as HQs feitas por mulheres no Brasil têm revelado um forte conteúdo político.

Esses quadrinhos são muitas vezes apresentados para o público através das webcomics ou de produções independentes lançadas e distribuídas no mercado brasileiro. São quadrinhos que desenvolvem temas políticos e sociais. HQs feministas que denunciam o machismo na nossa sociedade. Quadrinhos aparentemente inocentes, mas que levantam temas filosóficos e sociológicos fundamentais para o desenvolvimento do pensamento crítico.

Apesar do tom pessimista de Chantal Montellier, os quadrinhos ainda são um espaço de lutas, de discursos, de ideologias. A resistência à banalização de temas, o apoio à arte oferecido pelo Prêmio Artemísia nos mostra que, apesar de todo retrocesso vivido nos últimos anos, apesar da onda de conservadorismo político e filosófico que vem varrendo o planeta, as HQs ainda são um espaço de expressão que faz a diferença, tanto para homens quanto para mulheres.

Notas

1. Chantal Montellier se destaca como uma quadrinista engajada, que assina uma obra voltada para a denúncia das desigualdades, destacando vários abusos e violências, especialmente contra as mulheres, mais precisamente em defesa das mulheres que fazem quadrinhos (tradução do autor). FALAR-DEAU, Mira, Femmes et Humor. Paris: Hermann, 2014, p. 171.
2. GRAVETT, Paul. Chantal Montellier: A Woman of images. Comic heroes Magazine (2016). Original cedido pelo autor.
3. MOUVEMENT de libération des femmes: 1970 – 2010 (2011). Disponível em: <<http://zip.net/bhqZdt>>, acesso em 01 mar. 2015.
4. FARDEAU, Mira. Op. Cit. p. 171
5. Imagem cedida por Trina Robbins, parte integrante do livro “Last Girl Standing,” copyright 2016.
6. UNE OEUVRIÈRE de la BD féministe et engagée (2013). Disponível em: <<http://zip.net/bmtr7f>>, acesso em 22 jun. 2016.
7. VOISIN, Céline. Entretien avec Chantal Montellier (2011). Disponível em: <<http://zip.net/bpt-tHm>>, acesso em 15 ago. 2016.
8. Não foi fácil para estes homens respeitar uma mulher saída do nada, sem patrocínio, sem a proteção e a autoridade por trás dele. Revolução Cultural ou não, no fundo, nada mudou! As relações de dominação e sexo eram as mesmas, de Charlie Hebdo à Humanité, da Casterman aos Humanos. Eu tive que lutar para me fazer respeitar um mínimo (tradução do autor). Id., 2011.
9. GRAVETT, Paul. OP. Cit., 2016.
10. “Eu revisito tanto a minha história pessoal quanto a das mulheres cartunistas da minha geração (tradução do autor). Id. 2016.
11. GOIDANOCH, Hiron Cardoso. Enciclopédia dos Quadrinhos. Porto Alegre, RS: L&PM, 2014, p. 327.
12. LAMBERT, Francis. Les livres de Chantal Montellier. Interview parue dans “A Suivre” numéro 4, Mai 1978. Disponível em: <<http://zip.net/brrtbq>>, acesso em 12 ago. 2016.
13. Esta HQ foi publicada originalmente na França, pela *Actes Sud*, em 2009.
14. Depoimento dado por e-mail para a autora do texto, nos dias 28 de setembro e 14 de outubro de 2016.
15. SERVIN, Lucie. Les dessinatrices à l’abordage du prix Artémisia (2010). Disponível em: <http://zip.net/bgts1R>, acesso em 15 ago. 2016.
16. ROSSI, Elvio Antônio. ARTEMISIA Gentileschi (1593–1652/53). Disponível em: <<http://zip.net/bgtxT>>, acesso em 18 set. 2015.
17. LE PRIX Artémisia, pourquoi? Disponível em: <<https://associationartemisia.wordpress.com/>>, acesso em: 10 set. 2016.
18. PRATIQUES de la bande dessinée au féminin. *Expériences, formes, discours* (2014). Disponível em: <<http://zip.net/bsqDt7>>, acesso em: 04 jan. 2015.

19. AH! NANA! Paris, Les Humanoïdes Associés, n, 01, 1976, p. 25.
20. GOTO, Karina Akemi Goto. *Mulheres nas Histórias em Quadrinhos: um olhar para a produção brasileira*. Trabalho de Conclusão de Curso, gênero monografia, apresentado à banca como requisito básico para a obtenção do título de bacharel em Jornalismo. Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, 2015.
21. VOISIN, Céline. Op. Cit., 2011.
22. LA BANDE dessinée “girly” (2011). Disponível em: <http://zip.net/bnts7J>, acesso em 15 ago. 2016.
23. NOGUEIRA, Natania A Silva. Entrevista com Chantal Montellier (2016). Disponível em: <<http://zip.net/bmttxF>>, acesso em 20 set. 2016.

REFERÊNCIAS

- AH! NANA! Paris, Les Humanoïdes Associés, n, 01, 1976.
- DELABORDE, Blanche. *Ah ! Nana: les femmes humanoïdes. 9ème Art 2.0*, (2006). Disponível em: <<http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article128>>, acesso em: 28 dez. 2014.
- FALARDEAU, Mira. *Femmes et Humor*. Paris: Hermann, 2014.
- GOIDANOCH, Hiron Cardoso. *Enciclopédia dos Quadrinhos*. Porto Alegre, RS: L&PM, 2014.
- GOTO, Karina Akemi Goto. *Mulheres nas Histórias em Quadrinhos: um olhar para a produção brasileira*. Trabalho de Conclusão de Curso, gênero monografia, apresentado à banca como requisito básico para a obtenção do título de bacharel em Jornalismo. Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, 2015.
- LAMBERT, Francis. Les livres de Chantal Montellier. Interview parue dans “A Sui-vre” número 4, Mai 1978. Disponível em: <<http://zip.net/brrtbq>>, acesso em 12 ago. 2016.
- LA BANDE dessinée “girly” (2011). Disponível em: <<http://zip.net/bnts7J>>, acesso em 15 ago. 2016.
- LE Prix Artémisia, pourquoi? Disponível em: <<https://associationartemisiam.wordpress.com/>>, acesso em: 10 set. 2016.
- MACLEOD, Catriona (2011). *Ah! Nana: The Forgotten French Feminist Comics Magazine*. Disponível em: <<http://zip.net/bfqY5w>>, acesso em: 02 dez. 2015.
- MANSUR, Dan, DANNER, Alexander. *Quadrinhos: História Moderna de uma Arte Global*. São Paulo: Martins Fontes, 2014
- MOUVEMENT de libération des femmes: 1970 – 2010 (2011). Disponível em: <<http://zip.net/bhqZdt>>, acesso em 01 mar. 2015.
- NOGUEIRA, Natania A Silva. *Entrevista com Chantal Montellier* (2016). Disponível em: <http://zip.net/bmttxF>, acesso em 20 set. 2016.

GRAVETT, Paul. Chantal Montellier: A Woman of images. *Comic heroes Magazine* (2016). Original cedido pelo autor.

PRATIQUES *de la bande dessinée au féminin. Expériences, formes, discours* (2014). Disponível em: <<http://zip.net/bsqDt7>>, acesso em: 04 jan. 2015.

ROSSI, Elvio Antônio. *Artemísia Gentileschi* (1593–1652/53). Disponível em: <http://zip.net/bgtxT>, acesso em 18 set. 2015.

SERVIN, Lucie. *Les dessinatrices à l'abordage du prix Artémisia* (2010). Disponível em: <http://zip.net/bgts1R>, acesso em 15 ago. 2016.

SCHUMACHER, Michael. *Will Eisner: um sonhador nos quadrinhos*. – São Paulo: Globo, 2013.

TALET, Virginie « Le magazine *Ah ! Nana*: une épopée féministe dans un monde d'hommes ? », *Clio. Histoire, femmes et sociétés* [En ligne], 24 | 2006, mis en ligne le 01 décembre 2008, consulté le 19 décembre 2014. URL : <<http://clio.revues.org/4562>> ; DOI : 10.4000/clio.4562, p. 04.

UNE oevrière de la BD féministe et engagée (2013). Disponível em: <<http://zip.net/bmtr7f>>, acesso em 22 jun. 2016.

VOISIN, Céline. Entretien avec Chantal Montellier (2011). Disponível em: <<http://zip.net/bpttHm>>, acesso em 15 ago. 2016.

Natania Aparecida da Silva Nogueira

Possui especialização (lato senso) em História do Brasil, pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF, Juiz de Fora (MG) e Mestrado em História do Brasil pela Universidade Salgado de Oliveira (UNIVERSO), Niterói (RJ). É membro da Academia Leopoldinense de Letras e Artes (ALLA), da Academia Lavrense de Letras (ALL) e da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS).

SIMULACRO E PASTICHE EM 1963, DE ALAN MOORE

Ivan Carlo Andrade de Oliveira
Unifap/UFG

RESUMO

1963 é uma série em quadrinhos criada por Alan Moore e publicada em 1993 pela editora Image. Nela, Moore e uma equipe de desenhistas simula revistas em quadrinhos de uma suposta editora da década de 1960, fazendo um pastiche da Marvel da era de prata. O objetivo deste artigo é analisar como Moore usou esse recurso para criar uma obra hiper-real em que realidade se confunde com a ficção.

PALAVRA-CHAVE: Alan Moore, hiper-realidade, simulacro, pastiche

133

ABSTRACT

1963 is a comic book series created by Alan Moore published in 1993 by the Image publisher. In it Moore and a team of draftsman simulate comic books of a supposed publisher of the 1960s, making a pastiche of Marvel's silver era. The purpose of this article is to analyze how this feature was used to create a hyper-real work in which reality and fiction can not be distinguished.

KEY-WORD: Alan Moore, hiper-reality, simulacrum, pastiche

1. Introdução

Hoje, de acordo com Baudrillard (1991), vivemos uma era em que o simulacro se sobrepõe ao real. Parte fundamental da cibercultura, o simulacro é a imagem sem referencial, que existe apenas como modelo e que parece mais real do que real.

Segundo Jair Ferreira dos Santos (1994, p. 13), “O ambiente pós-moderno significa basicamente isso: entre nós e o mundo estão os meios de comunicação, ou seja, a simulação. Eles não nos informam sobre o mundo; eles o refazem à sua maneira, hiper-realizam o mundo”.

Num campo da cultura pop, a obra de Philip K. Dick se caracteriza pela discussão sobre o real do não-real. Ou seja: seus livros nos fazem refletir sobre os tênues limites da realidade, exemplificados no caçador de andróides que, de repente, se descobre também ele um andróide, ou o personagem de *O homem do castelo alto* que se pergunta se não seria ele um personagem em um livro sendo lido por alguém de uma realidade em que a Alemanha havia perdido a guerra.

A obra de Dick pode ser vislumbrada como indicador de uma das grandes questões da pós-modernidade: a linha que separa a ficção da realidade.

O desenvolvimento da tecnologia tornou essa linha ainda mais tênue e a arte refletiu essa mudança. Filmes como a trilogia *Matrix* são um exemplo.

Da mesma forma que o simulacro, pastiche é um aspecto fundamental na arte contemporânea. Segundo Débora Maria da Silva Martins e Paulo Alberto da Silva Sales (2013),

O caráter ambivalente deste advento intitulado por pastiche é o método inovador de intertextualizar e ressaltar os momentos esquecidos pelos leitores ou simplesmente pouco discutidos na literatura. (...) Ao aproximar da paródia, está sendo realizada uma homenagem que sublinha textos antecedentes para formar e mostrar a força e o prestígio da tradição canônica que muitas pessoas desconhecem.

Simulacro e pastiche podem ser encontrados em vários trabalhos do roteirista inglês Alan Moore, mas, em especial, na minissérie inacabada *1963*, pouco conhecida no Brasil.

Nessa história em quadrinhos em cinco partes, Alan Moore apresenta aos leitores cinco revistas publicadas no ano de 1963 por uma editora imaginária. Todas as revistas são pastiches de revistas lançadas pela Marvel na década de 1960.

Nesse trabalho, publicado no ano de 1993, é realizada reprodução tão meticulosa e hiper-realista, que até mesmo a coloração em retícula, já totalmente abandonada na época, é resgatada. Além disso, os gibis incluem propagandas típicas da década de 1960 e até cartas de leitores. Tudo é reproduzido com tão grande exatidão

que houve quem pensasse que se tratava, de fato, de uma republicação.

Alan Moore brinca com a nossa noção de representação ao produzir um obra intertextual, em que é necessário conhecer as obras originais e até mesmo seu contexto de produção, para fruir seu pastiche.

Em resumo, este artigo pretende estudar o método de criação de Alan Moore na minissérie 1963 relacionando-o com os conceitos de pastiche, intertextualidade e, principalmente, simulacro e hiper-realidade.

2. Simulacro

A noção de simulacro remonta a Platão. Segundo ele, havia o modelo original, perfeito, no mundo das ideias. Em nosso mundo encontrava-se a cópia imperfeita desse modelo original. E, por último, havia a cópia da cópia, o simulacro (WALTY, 1986).

Num contexto mais recentemente, o termo foi resgatado para designar signos que perdem seus referentes, são apenas signos, sem relação com o mundo. Não se trata mais de representar o mundo, mas de simulá-lo, ou até criá-lo (LE MOS, 2000).

Essas imagens, mais interessantes e vívidas que as imagens reais, criam uma espécie de hiper-realismo, que Umberto Eco (1984, p. 14) definiu através da comparação com o slogan da Coca-cola *The real thing*: “a imaginação americana deseja a coisa verdadeira e para atingi-la deve realizar o falso absoluto”.

Exemplo disso é o Museu da cidade de Nova York, todo repleto de representações que recriam o real, ao invés de simplesmente representá-lo, como os pergaminhos vendidos ao final da visita com o contrato de compra de Manhattan. A representação é cuidadosa, reproduzindo até mesmo o cheiro de papel velho. Infelizmente o contrato de compra de Manhattan, escrito em caracteres pseudo-antigos, está em inglês, enquanto o original era em holandês (...) não se trata de um fac-símile, mas, se me permitem o neologismo – de um ‘fact-diferente’ (ECO, 1984, p. 17).

O próprio Umberto Eco lembra que os quadrinhos já brincavam com o hiper-realismo, como nas histórias do Super-homem em que aparece a Fortaleza da

Solidão com a representação fidedigna, mas ampliada, de lembranças de aventuras do homem de aço.

Ali o Super-homem mantém seus robôs, cópias fidelíssimas de si próprio, milagres da tecnologia eletrônica, que de vez em quando envia pelo mundo para realizar um desejo de ubiquidade. E os robôs são incríveis, porque sua aparência de verdade é absoluta, não são homens mecânicos todos eles de rodinhas e “bip-bip”, mas uma “cópia” perfeita do ser-humano: pele, voz, movimentos e capacidade decisória. (ECO, 1984, p. 10)

Nas palavras de Baudrillard (1991, p. 105), “mais real do que o real, é assim que se anula o real”.

A resposta da arte a esse mundo de simulacro é também jogar com os simulacros, proposta que já era antevista na obra do escritor norte-americano Philip K. Dick e alguns dos filmes baseados em sua obra.

Para Baudrillard (1991, p. 155), o universo de Dick é um universo sem passado, sem futuro, um universo de pura simulação “nem possível, nem impossível, nem real, nem irreal: hiper-real”.

Exemplo disso é o livro *Homem do castelo alto*:

Dick (em *O homem do castelo alto*) extrapola a linha divisória entre as noções de passado, presente e futuro, problematizando a relação entre “acontecido” e “narrado” ao revelar a realidade como um simulacro, onde se desenrolam várias outras realidades alternativas. (GOMES, 2007, P. 55).

No filme *Blade Runner*, o unicórnio, animal que não existe na natureza e, portanto é puro modelo, configura-se na própria representação do simulacro, dando a chave para compreender que o caçador de androides é, também ele, um androide.

Uma das características fundamentais da pós-modernidade é que a relação ficção-realidade se altera:

Os indivíduos percebem no virtual o ambiente perfeito para lhes dar uma solução aos seus anseios. Ocorre, portanto, uma supervalorização do próprio real, de modo que a relação com a realidade se

modifica (...) A partir do momento em que a própria realidade não é mais considerada real, mas uma simulação, a maneira de perceber o ficcional também se altera radicalmente. Numa época em que a própria realidade é percebida como *realidade simulada*, a ficção passa a ter o mesmo status do que esta realidade, *status* de simulação (SCHABBACH, 2009, p. 21-22)

Assim, a arte joga com as noções de realidade, confundindo-as com a da ficção. Nos quadrinhos, poucos artistas exploraram tanto essa possibilidade quanto o roteirista inglês Alan Moore.

Intertextual e metalinguístico, *Watchmen* apresenta uma história em quadrinhos lida por um personagem e que dialoga com a obra principal. *Contos no carruagem negro* é uma ficção dentro da ficção.

No texto inicial da história em quadrinhos *O que aconteceu ao Homem de aço?*, última HQ do Superman da era de prata, Moore brinca com as noções de ficção e realidade:

Esta é uma HISTÓRIA IMAGINÁRIA (que pode nunca ocorrer, ou quem sabe um dia, possa sim) sobre um ser perfeito vindo dos céus e que realizou apenas o bem (...) Superman morreu dez anos atrás. Esta é uma HISTÓRIA IMAGINÁRIA... e não são todas? (MOORE, 2013, p. 13)

A história *Para o homem que tem tudo* é toda construída a partir de simulacros, com o Superman sendo vítima de um ser alienígena que cria uma simulação do que seria Krypton se ela não tivesse sido destruída.

3. A minissérie 1963

A minissérie 1963 surge num contexto muito específico. Em 1993, Alan Moore estava há anos sem escrever super-heróis e brigado com as duas principais editoras do gênero, a *Marvel* e a DC. Nesse período (mais especificamente em 1992), alguns dos desenhistas mais populares da *Marvel* abandonaram a editora para criar a *Image Comics*. Aproveitando a especulação dos fãs, que comprovam muitas vezes vários exemplares do mesmo número esperando que os gibis valorizassem (e estimulando isso

através de estratégias como lançar o mesmo gibi com duas capas diferentes), a Image teve vendas estrondosas, tornando-se a terceira maior editora norte-americana.

Nesse ano, Jim Valentino, um dos sócios da *Image*, convidou Steve Bissette (antigo colaborador de Moore no Monstro do Pântano) para desenhar um número de seu personagem *ShadowHawk*. Bissette fez o convite para que Moore escrevesse o roteiro.

Só então Alan Moore resolveu ler os gibis da *Image* e o que viu não o impressionou. Não havia histórias e os personagens eram todos violentos e anatomicamente distorcidos: “I’ve been away for five years, and comics have turned into some bizarre super-steroid-mutant-hybrid that I’ve got no familiarity with at all” (apud MILLIDGE, 2011, p. 195).

Moore percebeu que parte da culpa dos quadrinhos terem entrado nesse caminho, de heróis violentos e cínicos era de *Watchmen* e decidiu que precisava fazer algo para devolver aos quadrinhos o seu lado divertido. Além disso, havia a possibilidade de colaborar com uma editora que estava pisando nas duas principais companhias de quadrinhos.

Embora não tenha aceitado o convite para escrever *ShadowHawk*, Moore propôs à editora uma minissérie em seis capítulos chamada 1963, com personagens que mimetizavam os heróis da era de prata dos quadrinhos (deveria existir um sétimo capítulo especial, em que esses personagens clássicos se encontravam com os heróis da Image, mas esse final se tornou inviável quando os sócios da editora iniciaram uma longa briga que iria terminar com a saída de muitos da editora).

1963 era um pastiche das histórias da Marvel do início da década de 1960, em especial as escritas por Stan Lee e desenhadas por Jack Kirby e Steve Ditko. O nome, aliás, era uma referência ao ano de maior criatividade dessa editora, em que vários heróis foram criados.

Cada número da minissérie era referência a uma ou mais publicações da Marvel. Assim, *Mystery Incorporated* era o Quarteto Fantástico. *Fury* era uma mistura

de Homem-aranha e Demolidor (com um histórico próximo do que seria o Buck após a morte do Capitão América). *Tales to Atomish* foi homenageada em *Tale from Beyond* (com histórias de *N-man*, uma espécie de Hulk) e *Johnny Beyond* (referência direta ao Dr. Estranho). *Tales of Suspense* deu origem a *Tales of Uncanny*, com USA (*Ultimate Special Agent*), um pastiche do Capitão América e *Hypernaut*, uma espécie mais elaborada de Homem-de ferro (cuja origem lembra as histórias de ficção científica da era de prata tanto da Marvel quanto da DC). *Horus – lord of Light* é Thor, o deus do trovão. Finalmente, *Tomorrow Syndicate* é a versão 1963 dos Vingadores, unindo a maioria dos personagens anteriores em um só gibi.

Moore declarou, para o livro Alan Moore *Storyteller*, que a série 1963 era o tipo de gibi que ele teria adorado ler quando pequeno.

4. Simulacro em 1963

A primeira coisa que salta aos olhos ao folhear a minissérie 1963 é a forma meticulosa como os gibis não só imitam, mas de certa forma ultrapassam as publicações originais, numa cópia mais realista que os gibis aos quais se refere. Segundo Chuliá et al (1996, p. 76):

Y es el más estimable de todos (os trabalhos realizados para a Image Comics) porque Alan Moore demuestra conocer muy bien la génesis y particularidades de los personajes que, em los años 60, revolucionaron el comic-book norteamericano. Sin embargo, para um escritor ya maduro, la mera revisitación de los héroes de papel creados por Stan Lee, Jack Kirby y Steve Ditko no podia ser suficiente y por eso la minissérie titulada 1963 es mucho más rica de lo que aparentemente pueda evidenciar.

Ainda segundo Chuliá et al (1996), Moore recria as revistas da Marvel a partir de três princípios: a nostalgia (resgatando a magia das revistas originais), a paródia (ou, como denominado neste trabalho, pastiche) e a inovação, adicionando elementos novos (às vezes de maneira genial) ao conceito básico de heróis como Homem de Ferro, Thor, Hulk, Quarteto Fantástico e Doutor Estranho.

No ano que essa série foi publicada, 1993, as revistas da *Image* e depois da *Marvel* e da *DC* se destacavam pelas capas em alta gramatura, coloração por computador e impressão de altíssima qualidade – algo que só era comum antes nas chamadas *graphic novels*, edições de luxo. Moore resgatou o papel jornal, as capas em baixa gramatura e, principalmente, a coloração reticulada, típica da década de 1960. Além disso os títulos, desenhados a mão, mimetizam a tipografia extravagante e sensacionalista dos gibis da época.

Os créditos imitam o marketing pessoal usado por Stan Lee nas revistas da *Marvel*. Assim, por exemplo, na revista *Mystery Incorporated*, lemos: “Sensational script by Affable Al Moore; Promethean Pencils by Roarin’ Rick’ Veitch; Imaculate inks by Dashin’ Dave Gibbons”. Em *Fury*, os créditos são: “Silurian Script by Aflabe Al Moore; Primordial Pencils by Sturdy Steve Bissette; Ice-age inks by Dashin’ Dave Gibbons”. Como se pode observar, todos os créditos utilizam o recurso da aliteração (uma figura de linguagem que consiste em construção de textos com palavras iniciadas pelo mesmo fonema). Esse recurso, usado ocasionalmente por Stan Lee nos gibis da *Marvel* e na coluna *Stan’s Soapbox*, que vinha em quase todas as revistas da editora, torna-se item obrigatório nos créditos e na coluna *Al’s Amphitheatre*.



Figura 1 - As revistas da série mimetizavam o estilo dos gibis da *Marvel* da década de 1960.

Fonte: MOORE et al, 1993.

Moore usa o recurso tanto como homenagem como como ironia (algo, aliás, característico dos pastiches), que fica muito clara Tales from Beyond:

Howdy, hysterical ones! It's that magical moment when your medicinally modified man-god materializes in the midst of a merely mortal mob and mulls over the many musiggs that move in a mysterious manner through his moderately mystical mentality!! My modest manifesto this month mostly makes mention of a massive and momentous mainstay of the medium, a maestro who manages to manufacture milestones of modern mythology month after month; a moral mediator; a magnificent masterpiece of male-ness whose magnetic masculine musk makes maidens murmur messages of matrimony at his merest movement a monarch; a man's man; Me. That's correct, cowering ones! Its the all-action Affable Al autobiography!!

Nessa biografia fantasiosa (na verdade uma sátira da biografia de Stan Lee), Moore conta que havia perdido o pai e ele e a mãe estavam para perder a casa quando um tio disse: “Esse garoto é um perfeito idiota. Ele poderia escrever quadrinhos!”, o que o levou a uma árdua busca por trabalho no escritório do tio que lhe dera a sugestão. Embora fosse seu parente, o dono da editora negou reiteradamente os pedidos de promoção e o pequeno Al levou toda uma semana para ser nomeado editor-chefe, o que provocou algum ressentimento por parte dos empregados mais antigos, talvez pelo fato do novo editor ter apenas 12 anos.

141

O episódio faz referência irônica ao fato do dono da Marvel, Martin Goodman, ser casado com uma prima de Lee e do escritor ter se tornado o mais jovem editor de quadrinhos, aos 17 anos. Moore assina esse texto e outros da coluna com a exclamação “Excalibur!”, uma referência direta ao “Excelsior!” usado por Stan Lee nas publicações da Marvel.

Para tornar autêntico até mesmo o processo criativo, Alan Moore abandonou o roteiro “full script à prova de desenhista”, em que cada quadro é minuciosamente descrito, em favor do *Marvel Way*, providenciando apenas um *plot* entregue aos desenhista, sendo colocados textos e diálogos posteriormente, como era feito por Stan Lee. Isso deu aos quadrinhos de 1963 um foco na ação e na imagem, que era exatamente o efeito esperado.

Outro fator relevante de verossimilhança misturado com ironia são as propagandas, que mimetizam não só o estilo dos anúncios da Marvel da época como também o clima da guerra fria. A revista *Tales of Uncanny* traz o anúncio de um pôster de monstro que tem as feições de Stalin (o texto diz que também existe a versão Lenin): “Just imagine your friend’s shock when they walk into your room and see the ‘dictador’ standing around... as BIG as life”.



Figura 2 - Propagandas ironizava o clima da guerra-fria da década de 1960.
Fonte: MOORE et al, 1993.

Um anúncio publicado na revista *The Fury* tenta vender um submarino nuclear por apenas 6,98 dólares. O artefato, que tem mil pés de comprimento (algo próximo de 300 metros), dispara foguetes e torpedos de puro termonuclear armagedom. O anúncio promete satisfação garantida ou o dinheiro de volta.

Esses anúncios falsos são misturados com anúncios reais, de camisetas com reproduções das capas e de lojas de quadrinhos. Um deles, da loja *Moondog's*, diz: “O poderoso místico Moondog prediz: No futuro haverá lojas que venderão apenas gibis!”.

A contracapa de *Tales from Beyond* apresenta uma bizarra propaganda de um produto que só seria possível nos inocentes anos 1960: legumes que crescem! Pets musicais! O anúncio joga com a dupla interpretação, dando a entender que está vendendo

uma família de vegetais com habilidades musicais (um desenho menor com o aviso “*The illustrations are a bare-faced lie and do not in any way represent actual Soil-Monkeys*” mostra dois garotos ouvindo os legumes tocarem instrumentos musicais numa barriga avantajada, em corte lateral) quando na verdade só está vendendo sementes de plantas.

Alan Moore não poderia esquecer da sessão de cartas. Na maioria das vezes, o próprio autor escrevia as cartas e as respostas, usando pseudônimos infantis, mas algumas pessoas resolveram “entrar na brincadeira”, incluindo o roteirista Neil Gaiman, que se faz passar por um garoto fã dos personagens que se oferece para revisar os roteiros sempre que eles passarem na Inglaterra e aponta erros, como uma história de *Johnny Beyond* que mostra a Rainha da Inglaterra morando no Big Bem e policiais britânicos usando armas de fogo.

Moore simula a escrita ingênua dos leitores da época, como na carta dos irmãos Jeffrey e Ricky Schneider, na qual eles pedem que a personagem *Neon Queen* saia do grupo por que ela não pode bater nos vilões e os vilões podem bater nela:

Our favorite book is MYSTERY INCORPORATED, and the best guy in it is definitely The Planet, because he could beat up all the other guys if he wanted to, he just doesn't want to. Neon Queen is our most un-favorite person, though! She could not beat up anybody and just about anybody could beat her up, so what good is she? She should leave the group, and then the N-man could join!

Aliás, na própria história há um momento em que os heróis estão lendo as cartas e Neon Queen está varrendo o local e ela reclama que todas as cartas que mencionam apenas dizem para ela sair do grupo (há aqui uma curiosa mistura entre realidade e ficção que já podia ser vista nos gibis da Marvel: os heróis leem e comentam as cartas que falam sobre eles). Esse mesmo quadro é reproduzido na sessão de cartas, que traz como nome Mystery Mailbag.

Essa sequência em específico é essencial para entendermos 1963 não como uma simples reprodução de modelos antigos. Há aqui um olhar crítico a respeito desses modelos que caracteriza o pastiche. Moore reflete sobre a forma como as mulheres eram retratadas

nos quadrinhos da época, um meio essencialmente machista. Embora a sessão de cartas defenda a personagem (e a própria história demonstre sua importância no time, já que é ela que resolve a situação dramática da introdução), o fato dela ser retratada varrendo diz muito sobre a maneira como a sociedade americana da época via as mulheres.

Moore, aliás, também faz um reflexão sobre aspectos políticos, em especial o anti-comunismo, que era bastante visível especialmente nos primeiros anos da Marvel. Como dito acima, um anúncio publicitário na quarta capa de *Tales of the Uncanny*, por exemplo, anuncia uma série de cartazes representando líderes comunistas como monstros. Uma das pin-ups, publicadas nessa mesma revista, mostra o personagem U.S.A. saltando sobre uma metralhadora de um soldado comunista e direcionando-a para um grupo de pavorosos militares soviéticos. Em primeiro plano vemos um dos soldados vermelhos, sua barba hirsuta, sua boca de dentes podres (um deles salta diante do leitor, já que o herói está chutando o personagem). Em contraste, USA exibe um belo sorriso americano.

A obra em si é metalinguística (é uma história em quadrinhos sobre uma editora de quadrinhos) e intertextual. É necessário conhecer os quadrinhos clássicos da Marvel para saber que a página final de *Mystery Incorporated*, em que os heróis saem do quadro normal e adentram um mundo em preto e branco, com imagens feitas por computador (inclusive fractais) é uma referência às colagens produzidas por Jack Kirby nas revistas clássicas da Marvel. É necessário conhecer ao menos em parte a biografia de Stan Lee para entender a piada sobre o afável Al ter assumido a função de editor com 12 anos. É necessário conhecer a estratégia, usada por Lee para preencher páginas com pin-ups para entender a graça do uso do mesmo recurso em 1963.

Até mesmo os créditos necessitam de um conhecimento anterior para serem entendidos como uma referência direta aos créditos grandiloquentes e espalhafatosos usados por Stan Lee nas revistas.

Por outro lado, a metalinguagem se torna ainda mais elaborada e complexa na história do *Hypernaut*, em que este enfrenta um monstro da quarta dimensão.

Ao investigar algo estranho em sua nave, o personagem passa pelo que parece um quadro futurista com formas geométricas puras e a chama de “The gallery of marvels”, onde vivem seres bidimensionais. Trata-se de uma óbvia referência aos gibis da Marvel, onde viviam seres bidimensionais (os heróis de quadrinhos).

A bidimensionalidade aqui pode ser entendida não só do ponto de vista geométrico, mas do ponto de vista de construção dos personagens. Segundo Danton (2010, p. 34), o grande responsável por tornar os heróis de quadrinhos bidimensionais foi Stan Lee:

Seus heróis sempre tinham um pé de barro, algo que os fazia mais humanos. Assim, o Thor é um ser extremamente poderoso, mas também é Don Blake, um médico aleijado; Demolidor é o homem sem medo, mas também é cego; Homem de ferro é invencível, mas sofre com problemas de coração.

O herói descobre que a nave está sendo invadida por um ser que se parece com partes de um corpo fatiadas. Ao atirar contra ele, o monstro simplesmente puxa a borda do quadro, fazendo com que o raio atinja o próprio herói. Mais à frente, *Hypernaut* se refugia atrás de uma porta blindada, mas o Monstro o alcança facilmente dando a volta na parede. Embora a parede seja sólida para o herói, o monstro, que vem de um universo com uma dimensão a mais, a vê como um diagrama com corte lateral (um recurso muito usado nos quadrinhos).

Moore, nessa sequência, brinca com a metalinguagem e com o fato dos quadrinhos serem bidimensionais. O monstro, que vem de outra dimensão, vê os quadros da mesma forma que o leitor, habitante da terceira dimensão. Há, portanto, um jogo curioso em que as dimensões se confundem e o monstro parece simular a visão do leitor.

Todos esses aspectos são estratégias de verossimilhança. Segundo Danton (2015), a verossimilhança não se trata de ser real, mas de parecer real. A verossimilhança simula uma realidade em que o crível se sobrepõe ao real. Alan Moore usa o recurso com maestria para criar uma hiper-realidade. Mais do que isso, levanta a questão de como a arte joga com o real.

Felipe da Silva Polydoro (2015), citando Baudrillard, afirma que há sinais de uma profunda modificação no estatuto da própria realidade:

Relevante é o fato de o próprio real ter-se hiper-realizado, transmutado em simulacro, zona de sombra entre realidade e ficção em que tudo é meio falso, parecido e exagerado (...) o que se chama de “vida comum” já vive sob o império do espetáculo e da hiper-realidade.

Assim, não é só a arte que se tornou hiper-real, mas o próprio mundo. Ao criar uma série de gibis hiper-reais, Alan Moore aproxima suas obras do mundo contemporâneo e levanta a questão da linha tênue entre realidade e a ficção.

Para Bauman (1998, p. 155), “sob a condição pós-moderna, o ‘mundo lá fora’, o ‘mundo real’, adquire em grau cada vez maior os traços tradicionalmente reservados ao mundo ficcional da arte”.

Assim, a realidade torna-se um jogo em que o próprio mundo é um dos jogadores. 1963 entra nesse jogo. Ao simular com exatidão maior do que o original as revistas da Marvel da década de 1960 (nenhuma das revistas originais têm a essência da Marvel em estado tão puro, uma vez que a características muitas vezes ficavam diluídas e Moore as filtrou em suas publicações), os artistas criam uma ficção perfeita, réplica absoluta. Ficção se misturando à realidade.

Mas aí surge uma outra questão: as revistas originais da Marvel não eram também ficcionais?

Até mesmo as questões sociais refletidas levam a reflexões interessantes. Por exemplo: os gibis da Marvel eram machistas porque refletiam o “mundo lá fora” ou ajudavam a criar um “mundo lá fora machista”?

5. Conclusão

Mais do que fazer um pastiche, Alan Moore e os desenhistas da série 1963 fizeram uma obra intertextual (para entender a maioria das referências é necessário conhecer as obras referenciadas) que ganha um status próprio e flerta com a meta-

linguagem. Todos esses recursos são usados para criar uma verossimilhança, uma hiper-realidade a ponto em que um leitor desavisado, ao comprar um desses gibis, pode achar que se trata de uma publicação de fato da década de 1960.

Assim, o que parece uma simples e saudosa história em quadrinhos de super-heróis guarda em si uma complexidade insuspeita e reflete sobre o estatuto da realidade e sobre como a arte cria o real. Ou o hiper-real.

REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, Nicola. *Dicionário de filosofia*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- BAUMAN, Zygmunt. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Galilée, 1991.
- CHULIÁ, J.V et. al. *Alan Moore: el señor del tempo*. S.L: Global, 1996
- DANTON, Gian. *Como escrever quadrinhos*. João Pessoa: Paraíba, 2015.
- _____. *O roteiro nas histórias em quadrinhos*. João Pessoa: Paraíba, 2010.
- ECO, Umberto. *Viagem na irrealidade cotidiana*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- GOMES, Anderson Soares. História e representação: o jogo de memória e realidade em O homem do castelo alto, de Philip K. Dick. In: Nolasco, Edgar Cézár; Londero, Rodolfo Rorato (Org.). *Volta ao mundo a ficção científica*. Campo Grande: UFMS, 2007, p. 53-67.
- LEMONS, André. Arte eletrônica e cibercultura. In: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado. *Para navegar no século 21*. Porto Alegre: 2000, p. 225-243.
- MARTINS, Débora da Silva; SALES, Paulo Alberto da Silva. *O pós-modernismo: (Des) continuidades estéticas*. Disponível em: <http://www.slmb.ueg.br/iconeletras/artigos/volume7/primeirasletras/posmodernismo.pdf>. Acesso em: 15 set. 2013.
- MILLIDGE, Spencer. *Alan Moore storyteller*. Nova York: Universe, 2011.
- MOORE, Alan et al. *Mistery Incorporated*. Anaheim: Image, 1993. (Volume 1 da série 1963)
- _____. *Mistery Incorporated*. Anaheim: Image, 1993. (Volume 4 da série 1963)
- _____. *O que aconteceu ao homem de aço?* Barueri: Panini, 2013.
- _____. *Tales from Beyond*. Anaheim: Image, 1993. (Volume 5 da série 1963)

_____. *Tales of the Uncanny*. Anaheim: Image, 1993. (Volume 3 da série 1963)

_____. *The fury*. Anaheim: Image, 1993. (Volume 2 da série 1963)

_____. *Tomorrow Syndicate*. Anaheim: Image, 1993. (Volume 6 da série 1963)

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. A ciência e a razão nas histórias em quadrinhos. In: CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara. *As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática*. São Paulo: Intercom, 1997, p. 95-108.

POLYDORO, Felipe da Silva. Hiper-realidade versus sedução: o paradoxo do Big Brother Brasil. *Intertexto*, Porto Alegre, v. 1, n. 24, p. 233-237. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/19826/12366>. Acesso em 12 maio 2015.

SANTOS, Jair Pereira dos. *O que é pós-moderno*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

SCHABBACH, Leonardo. *A nova posição da ficção na pós-modernidade e a mídia*. São Paulo: Biblioteca 24 horas, 2009.

WALTY, Ivete Lara Camargos. *O que é ficção*. São Paulo: Brasiliense, 1986.

Ivan Carlo Andrade de Oliveira

Professor da Universidade Federal do Amapá. Doutor em Arte e Cultura Visual pelo programa de pós-graduação em Arte e Cultura Visual da FAV-UFG. Autor de diversos livros sobre quadrinhos, entre eles *Como escrever quadrinhos* (Marca de Fantasia, 2015) e *Francisco Iwerten, a biografia de uma lenda* (Quadrinhópole, 2016). E-mail: profivancarlo@gmail.com.

TECENDO A RESISTÊNCIA: AS MULHERES E O ISLÃ EM DUAS NARRATIVAS GRÁFICAS

Mariana Souza Paim
UEFS

RESUMO

A proposta do presente trabalho é analisar a relação entre as mulheres e o islamismo em duas Hq's: *Bordados* (2010) e *O mundo de Aisha* (2015). Interessa-nos assim, entender como a dinâmica política/religiosa das duas regiões, que se constituem enquanto pano de fundo das histórias que são narradas nessas duas Hq's, se reflete nas experiências das mulheres que ali vivem e de que maneira esse contexto afeta/interfere na construção de suas identidades, buscando compreender dessa maneira, os conflitos e negociações que permeiam esse processo, discutimos aqui questões relacionadas a autonomia, corpo, sexualidade, sororidade, dentre outras.

PALAVRAS-CHAVE: História em Quadrinhos. Mulheres. Islamismo.

149

ABSTRACT

This present study's goal is analyzing the relationship between women and Islam in two comics: *Bordados* (2010) e *O mundo de Aisha* (2015). It interests us thus, understanding how the two regions' political/religious dynamics, which constitute the background of the stories that are narrated in these two comics, is reflected in the experiences of women living there and how this context affects/interferes with their identities' construction, seeking to understand this way the conflicts and negotiations that permeate this process. We discuss here questions related to autonomy, body, sexuality, sorority, among others.

KEYWORDS: Comics. Women. Islam.

Introdução

Muito do imaginário que nos ocorre quando pensamos o que historicamente convencionou-se chamar de Oriente, transita por meio dos campos do exótico, do conflito e da repressão. Essas noções, muitas vezes mobilizadas pelo atual discurso midiático que associa este espaço enquanto gênese geográfica do que propagam como “terror”, é diretamente herdeira do movimento colonialista que ressurgue no

século XIX e a partir do qual são lançadas as bases para o (re) enriquecimento das potências europeias e também para a (re) invenção do Oriente enquanto geografia que se constrói em contrapartida a própria noção de Ocidente¹.

As invasões do século XIX não apenas contribuíram para forjar e reforçar estereótipos unilaterais acerca dos povos não europeus, mas foram responsáveis por impactar de diversas formas e com intensidades variantes as sociedades não ocidentais, que além de terem suas riquezas usurpadas e seus povos escravizados, também presenciariam o acirramento dos conflitos tribais naquela região. Para além dos desdobramentos imediatos da ação europeia no contexto colonial, os discursos que ora se reavivam em torno do Oriente se pautam em uma homogeneização do que é entendido como “cultura árabe” e “islamismo” quase como termos equivalentes. Desse modo, é importante ressaltarmos que embora a religião islâmica seja uma das mais influentes na região, devemos ter o cuidado de não a confundir ou pensá-la enquanto equivalente ao termo árabe, que engloba todo um conjunto de tradições e traços linguísticos e culturais comuns².

Seguindo a trilha dos estereótipos acerca do Oriente, podemos pensar também a condição de vida das mulheres em meio a essas sociedades, já que boa parte do que é noticiado e/ou discutido sobre as vivências femininas nesse contexto parte do viés da repressão e da violência de gênero. Mas a produção que aqui analisamos nos oferece um outro prisma para entendermos as experiências femininas a partir de outros aportes. Nesse sentido, nossa proposta de análise se volta para pensar a questão da resistência em relação às mulheres e o islamismo em duas HQ's: *Bordados* (2010) e *O mundo de Aisha* (2015).

Ambas as narrativas gráficas têm como pano de fundo dois países orientais, o Irã e o Iêmen, respectivamente. Estes dois países possuem alguns traços em comum, como por exemplo, o fato de terem em sua população uma maioria islâmica e serem as únicas repúblicas do golfo pérsico, a pesar de possuírem organizações políticas diferentes, já que no Irã o sistema político contempla a atuação de um pre-

sidente que é ao mesmo tempo líder religioso e no Iêmen a figura do presidente atua apenas enquanto chefe de estado. Mas para além disso, se mostra presente nesses dois contextos a grande influência da lei corânica, sendo que

A estrutura legal das sociedades muçulmanas está centrada em duas fontes, a wahy (revelação divina) e a aql (razão humana). A dualidade do direito islâmico reflete-se, assim, em duas designações em árabe, a Shariah e a fiqh. A primeira, cujo significado é “o caminho correto” ou “guia”, caracteriza-se pelas revelações feitas por Deus através do anjo Gabriel ao profeta Muhammad (Maomé) contidas no livro sagrado, o Corão. Portanto, não está circunscrita somente a leis mas apresenta a totalidade dos mandamentos, ou seja, questões públicas, privadas e comunitárias, como herança, casamento, divórcio e propriedade. (NEUMANN, 2006, p. 764).

Dessa maneira, para além da influência exercida na organização política dessas sociedades, a religião também intervém nas dinâmicas privadas e comunitárias, interferindo assim diretamente na maneira como as mulheres ocupam o espaço público e também em suas relações íntimas e consigo mesmas. Através das narrativas de *Bordados* e *O mundo de Aisha* é possível constatar a força da influência da lei corânica no que concerne as vivências femininas. O impacto dos costumes é realçado nas narrativas ainda através da adoção e opção por procedimentos estéticos que realçam a força e o peso das tradições, com a utilização de traços simples e expressivos utilizando apenas o contraste do P&B.

Dessa maneira, consideramos de extrema importância pensarmos nosso objeto de pesquisa, a partir da lógica da resistência, já que nos interessa compreender, a partir dessas duas narrativas gráficas, como as mulheres que vivenciam regimes fundamentalistas resistem as possíveis repressões e violências por parte do Estado e da gama maior da sociedade, a qual é permeada por um conjunto de convenções e tradições sociais que reforçam uma série de normas de gênero seguindo o matriz religioso.

Entende-se aqui a categoria de resistência como um conjunto de atos e ações que compreende estratégias e dinâmicas de rejeição e de luta desencadeadas pelas

mulheres contra padrões, papéis e normas de comportamentos culturais e sociais desiguais que lhes foram impostos e que hierarquizam os gêneros. Assim, ao tomarmos o poder, a partir da definição de Michel Foucault, enquanto relação e exercício, e não lugar ou posse, abre-se então, sempre a possibilidade de um contra-exercício, ou seja, a resistência, seja ela individual ou coletiva.

Interessa-nos dessa maneira, entender como a dinâmica política/religiosa das duas regiões, que se constituem enquanto pano de fundo das histórias que são narradas nessas duas Hq's, se reflete nas experiências das mulheres que ali vivem e de que maneira esse contexto afeta/interfere na construção de suas identidades, buscando compreender dessa maneira, os conflitos e negociações que permeiam esse processo, discutimos aqui questões relacionadas a autonomia, corpo, sexualidade, sororidade, dentre outras.

Bordados

Bordados é uma narrativa biográfica, de autoria da iraniana Marjane Satrapi³, a história é uma espécie de colcha de retalhos, composta pelas muitas vozes femininas que compõem a família Satrapi e que se voltam a rememorar e contar suas experiências. Partindo das memórias da adolescência vivenciada pela autora quando ainda vivia no Irã, a narrativa é tecida em torno do ritual do samovar, que funciona enquanto polo aglutinador em torno do qual as mulheres se reúnem após o almoço e o jantar, enquanto os homens fazem a sesta. O samovar funciona como reterritorializador do espaço, abrindo em seu entorno um recorte através do qual as mulheres podem falar livremente entre si, sobre suas experiências.

Podemos situar a narrativa de *Bordados* a partir do que a crítica feminista e Michel Foucault definem como *escritas de si*, estas seriam registros escritos, como um exercício constante do sujeito de notar (-se), de escrever (-se) por meio da relação com o mundo e consigo mesmo, mobilizando e reinscrevendo a memória. (FOUCAULT. 1992. p.129-160).

Bordados tem como tema premente a questão da sexualidade a qual se encontra vinculada as ideias de casamento, divórcio e virgindade. Na narrativa entram em cena experiências íntimas narradas pelas mulheres da família Satrapi. Em meio as vozes dessas mulheres, vão surgindo outras narrativas que tocam e revelam experiências particulares e também aquelas compartilhadas coletivamente entre elas, como a ideia do casamento.

Os casamentos nas sociedade mulçumanas costumam ser acertados entre as famílias dos futuros cônjuges e geralmente se consumam tão logo chegue a primeira menstruação das meninas, sendo que o casamento entre jovens é visto como algo positivo, já que cumpriria a função de refrear o desejo sexual. Pela lógica religiosa o matrimônio funciona ainda como uma espécie de proteção para a mulher, sendo que “Os interesses da mulher estão supostamente salvaguardados pelo dote (mahr), dado pelo marido em dinheiro ou em bens equivalentes, caso ele opte por divorciar-se deixando-a materialmente segura.” (NEUMANN, 2006, p. 771).



Figura 1. SATRAPI, Marjane. *Bordados*. p.37.



Figura 2. SATRAPPI, Marjane. *Bordados*. p.124.

Mas para além do aparente peso da obrigação de seguir em uma relação escolhida pela família, há a possibilidade de anulação e do pedido de divórcio pelas mulheres. Na narrativa, uma das tias da Marjane relata, de maneira bem humorada, a sua experiência de casar ainda na infância com um homem muito mais velho e de ter, não só se recusado a consumar o casamento, mas também de conviver com ele, torcendo dia após dia para que algo acontecesse e ela por fim conseguisse o divórcio.

O casamento, como foi dito anteriormente, teria a funcionalidade de atuar como um freio ao exercício da sexualidade e também garantir a preservação da honra e do respeito feminino, para a qual a virgindade é vista como requisito. Dessa forma, a situação da mulher divorciada ocupa uma posição de singularidade, pois após a iniciação sexual as mulheres ficariam em um lugar ainda mais subalterno, sem muitas perspectivas de se lançar em um outro matrimônio.

Na figura acima, o diálogo retratado entre duas das tias da Marjane é revelador tanto desse temor de ocupar a posição de mulher divorciada, como também das diferentes formas pelas quais as mulheres, ainda que inseridas dentro de um mesmo



Figura 3. SATRAPI, Marjane. *Bordados*. p. 20-21.

contexto, lidam com as questões referentes ao corpo, autonomia e ao prazer. Assim, mesmo com todas as interdições no que se refere a sexualidade feminina, muitos dos das mulheres presentes na narrativa não se furtam a busca e ao exercício e controle efetivo sobre o seu prazer e sexualidade.

Na cena acima, a avó da Marjane relembra a maneira como ajudou uma amiga que havia mantido relações sexuais antes do casamento na criação de um estratégia para manter sua virgindade socialmente reconhecida e validada. O próprio título da narrativa, *Bordados*, faz referência à prática de cirurgias que visam “reconstituir” o hímen. Assim, se há toda uma interdição socialmente compartilhada com relação a iniciação sexual antes do casamento, muitas mulheres não se furtam a exercê-la e a buscar estratégias e apoio mutuo com o objetivo de ao menos, aparentemente, se manterem em conformidade com as regulações sociais.

O mundo de Aisha

O mundo de Aisha é uma narrativa gráfica de Ugo Bertotti que resultou da adaptação dos relatos de viagem da fotojornalista Agnes Montanari, também bio-

gráfica, a narrativa, a partir de relatos de diferentes mulheres, se volta para a representação das condições de vida das mulheres iemenitas. A narrativa pode ser inscrita através do conceito de *quadrinhos verdade*, já que estas são também

(...) histórias em quadrinhos que tem por finalidade serem um canal de comunicação de fatos ocorridos em contextos histórica e geograficamente localizados, levando-se em conta o ponto de vista do autor – assim como deve ser feito em relação a à visão de qualquer comunicador dos meios convencionais. (GONÇALVES, 2005, p. 6).

Através da narrativa de *O mundo de Aisha* percorremos a trajetória de sete mulheres iemenitas, de diferentes origens, idades e escolaridade, são elas: Sabiha, Hamedda, Aisha, Houssan, Ghada, Ouda e Fatin. Tocando em realidades muito diversas, a narrativa se volta para as questões relacionadas ao corpo, casamento, política, divórcio, trabalho, profissão e se encontra dividida em dez capítulos, sendo que podemos destacar um grande debate com relação a funcionalidade e os limites da experiência feminina pensada a partir da dinâmica público X privado.



Figura 4. BERTOTTI, Ugo. *O mundo de Aisha*. p. 92.



Figura 5. BERTOTTI, Ugo. *O mundo de Aisha*. p. 114.

No Iêmen é recomendado que as mulheres ao ocuparem os espaços públicos usem o *niqab*, um tipo de véu negro que cobre todo o corpo, deixando apenas os olhos à mostra. O uso do véu, assim como é posto na sequencia narrativa acima, é algo que causa profunda impressão, principalmente nas mulheres ocidentais, sen-



Figura 6. BERTOTTI, Ugo. *O mundo de Aisha*. p. 61.

do recorrentes os debates em meio ao feminismo ocidental sobre a sua utilização, sendo apontado por algumas feministas enquanto um símbolo máximo de opressão. Entretanto, tanto na narrativa quanto nas discussões tecidas pelas feministas islâmicas a utilização do véu possui uma outra gama de sentidos, sendo ela vista enquanto uma opção que teria como objetivo também desassociar os corpos femininos, ao cobri-los, da objetificação e sexualização que são impostas pelo machismo.

Uma outra questão que se evidencia na narrativa de *O mundo de Aisha* é que os debates em torno da utilização do *niqab* para as mulheres iemenitas, é visto como algo secundário, haja vista, que suas maiores demandas gravitam em torno da autonomia pessoal/profissional e também pela busca por participação e maior representatividade em cargos políticos. Apesar de já terem conquistados alguns avanços nesse sentido, ainda existem muitos entraves no que se refere ao acesso e continuidade da educação e conseqüentemente da profissionalização e inserção das mulheres no mercado de trabalho, principalmente respaldadas nos costumes da comunidade, fortemente marcados pelas tradições religiosas.

A sequência acima toca em algumas das dificuldades encontradas por Hamedda, com relação ao trabalho e a sua iniciativa de abrir um restaurante, já que mesmo

o trabalho feminino sendo algo regulamentado legalmente, ainda são muitos os entraves sociais postos, inclusive presentes no seio de sua própria família, com relação ao trabalho fora do lar. Mas a sua história, assim como as das outras mulheres que compõem *O mundo de Aisha*, são exemplares da resistência e da verdadeira revolução que elas empreendem cotidianamente e que lançam alguma luz para pensarmos a partir de outros vieses as experiências das mulheres muçumanas.

Salientamos por fim, que ambas as narrativas gráficas subvertem em grande medida os estereótipos que o ocidente construiu sobre o oriente e que são veiculados pela *mass media*, onde os femininos encontram-se tão somente relacionados a opressão e a violência, já que através desse mosaico de histórias conseguimos vislumbrar uma resistência que é construída e articulada cotidianamente, para além de toda a opressão.

Notas

1. Sobre as questões e desdobramentos da construção da ideia de Oriente é revelador o estudo de Edward Said (1996), *Orientalismo*, obra em que traça uma genealogia acerca desse noções.
2. Os termos Islamismo e muçumano referem-se à religião, sendo que “A palavra Islã em árabe significa submissão, estando etimologicamente relacionada a palavra salaam, paz. O muçulmano é aquele que se submete a Allah, revelado através das palavras do profeta Muhammad (Maomé). Há uma segunda definição empregada as pessoas que nascem em famílias muçumanas, independente da fé.” (NEUMANN, 2006, p. 762).
3. Marjane Satrapé é o nome artístico de Marjane Ebihamis, nascida no Irã em 1969 e radicada na França, Marjane é uma romancista gráfica, ilustradora, escritora infanto-juvenil e roteirista de audiovisual. Ganhou bastante notoriedade e diversos prêmios com a publicação da autobiografia em quadrinhos *Persépolis* (2000).

Referências

- BERTOTTI, Ugo. *O mundo de Aisha: A revolução silenciosa das mulheres no Iêmen*. São Paulo: Nemo, 2015.
- DUTRA, Antonio Aristides Correia. *Jornalismo em quadrinhos: a linguagem quadrinística como suporte para reportagens na obra de Joe Sacco e outros*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2003.

- FOUCAULT, Michel. Escritas de si. In: *O que é um autor?* Lisboa: Passagens, 1992.
- HOURANI, Albert. *Uma História dos Povos Árabes*. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- LEWIS, Bernard. *O Oriente Médio: do advento do cristianismo aos dias de hoje*. Rio de Janeiro: Zahar, 1996.
- NEUMANN, Mariana Menezes. Por trás dos véus: a mulheres mulçumanas e as revoluções turca e iraniana. In.: *Papel Político*. Bogotá (Colombia), Vol. 11, No. 2, 761-795, julho-diciembre 2006, ISSN 0122-4409.
- SAID, Edward. *Orientalismo*. São Paulo: Editora Schwarcz, 1996.
- SATRAPI, Marjane. *Bordados*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- _____. *Persépolis*. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
- SILVA, Maria Cardeira da. As mulheres, os outros e as mulheres dos outros: feminismo, academia e Islão. In.: *Cadernos Pagu*, n. 30, p. 137-159, jan./jun. 2008.

Mariana Souza Paim

Graduanda em História (2011) pela Universidade Estadual de Feira de Santana, Especialista em História e Humanidades (2015) pela Universidade Estadual de Maringá, Mestra em Estudos Literários (2014) pela Universidade Estadual de Feira de Santana e atualmente professora da Rede de Educação Básica do Estado da Bahia.

O RETRATO DO MAL: AS DUAS VERSÕES DE UM CLÁSSICO DOS QUADRINHOS BRASILEIROS

Márcio Mário da Paixão Júnior
FAV/UFG

RESUMO

Nascido em Portugal, Jayme Cortez (1926 – 1987) chega ao Brasil em 1947, onde desenvolve uma influente carreira nos campos da ilustração, publicidade e histórias em quadrinhos. O período compreendido entre as décadas de 1950 e 1980 é marcado pela popularidade do gênero terror nas histórias em quadrinhos nacionais – gênero este que tem em Cortez uma de suas maiores expressões. É de sua autoria a HQ *O retrato do mal*, que possui duas versões, uma publicada em 1961 e outra, mais conhecida, em 1974. Clássico dos quadrinhos brasileiros, esta segunda versão é tida por alguns pesquisadores como a obra-prima do autor e uma das HQs laminares do terror nacional. O presente artigo tem como proposta analisar profundamente as duas versões de *O retrato do mal*.

PALAVRAS-CHAVE: Histórias em Quadrinhos. Terror. Jayme Cortez.

ABSTRACT

Born in Portugal, Jayme Cortez (1926 – 1987) arrives in Brazil in 1947, where he develops an influential career in the fields of illustration, publicity and comics books. The period between 1950s and 1980s is marked by the popularity of the horror genre in national comic books – this genre that has in Cortez one of its greatest expressions. He is the creator of *The portrait of evil*, which has two versions, one published in 1961, and another, better known, released in 1974. A classic of Brazilian comics, this second version is considered by some researchers as the masterpiece of the author and one of the laminar horror comics created in Brazil. This paper aims to analyze deeply the two versions of *The portrait of evil*.

KEYWORDS: Comics. Horror. Jayme Cortez.

Jayme Cortez e os quadrinhos brasileiros de terror

Nascido a 08 de setembro de 1926 em Lisboa, Portugal, Jayme Cortez – nome artístico de Jaime Cortez Martins – publica seu primeiro desenho no suplemento *Pim Pam Pum* do jornal *O Século*. Tinha então 11 anos de idade. Antes mesmo de chegar

aos 20, já havia trabalhado na lendária revista semanal lusitana *O Mosquito*, ao lado de um dos gigantes dos quadrinhos portugueses (e mundiais): Eduardo Teixeira Coelho. Em 1947, muda-se para o Brasil, onde começa a atuar na *Gazeta Juvenil*.

A vinda de Cortez é curiosa. Ainda em Portugal, se espantava pelas publicações brasileiras que chegavam às suas mãos não apresentarem autores locais – apenas republicações de personagens e artistas de outras nacionalidades, principalmente dos Estados Unidos. A partir disso, ingenuamente inferiu que no Brasil não havia desenhistas, transformando o país em seu destino quando a crise do pós-guerra atingiu em cheio a Europa (RODRIGUES, 2014, p. 37).

Quatro anos após aportar em terras brasileiras, Jayme Cortez é um dos responsáveis pela Primeira Exposição Internacional de Quadrinhos, em São Paulo – reputada mundialmente como uma das pioneiras no gênero. Como quadrinista, capista e editor, passou por diversas editoras e estúdios do país, tais como La Selva, Continental, Outubro, Taika, Abril e Mauricio de Sousa. Em 1986, no Festival de Quadrinhos de Lucca, Itália, recebe o prestigiadíssimo prêmio Caran D’Ache pelo conjunto de sua obra.

A atuação de Cortez nem de longe se restringiu às histórias em quadrinhos. Ilustrou centenas de livros. Na publicidade, foi diretor de arte da multinacional Mc-Can Erickson. Criou inúmeros cartazes para o cinema brasileiro – onde, inclusive, trabalhou como ator. Lançou importantes obras técnicas sobre desenho e ilustração. Vítima de uma hemorragia, vem a óbito em 04 de julho de 1987.

O terror é dos mais marcantes gêneros brasileiros de HQ. Conforme atesta o Professor Álvaro de Moya em seu livro *História da história em quadrinhos* (MOYA, 1996, p. 192), em virtude do macartismo, na década de 1950 as editoras norte-americanas foram obrigadas a cessar sua produção de quadrinhos de terror, que eram renegociadas a baixos preços para republicação em outros países, inclusive o Brasil – o que gerava uma concorrência desleal com a produção nacional. A demanda

existente pelo gênero fez florescer, entre os anos 50 e 60, uma geração de grandes quadrinistas que trouxeram abordagens artísticas únicas e originais, genuinamente brasileiras. São nomes como Nico Rosso, Flavio Colin, Rubens Lucchetti, Julio Shimamoto e o próprio Jayme Cortez.

Os estertores do ciclo terrorífico do quadrinho brasileiro se deram em meados da década de 1980, quando as derradeiras revistas das editoras paulistas Press e D-Arte foram vitimadas, entre outros fatores, pela crise econômica que então varria o país. Hoje, todavia, os autores deste período são praticamente desconhecidos do grande público, posto que os quadrinhos de Mauricio de Sousa e os super-heróis norte-americanos reassumiram sua posição hegemônica no mercado nacional, agora também ladeados pelo mangá japonês.

Os gibis de terror brasileiros apresentavam como característica editorial a publicação de histórias curtas com desfechos surpreendentes, similares a contos – herança de seus predecessores norte-americanos. A opção pela impressão em preto e branco, por sua vez, se dava em virtude dos custos mais baixos de produção. Tais limites gráficos e editoriais terminaram por se converter em um campo de excelência para os quadrinistas nacionais. Artistas como Colin, Shimamoto e Cortez tornaram-se mestres nesta seara, tanto por sua capacidade de síntese, quanto pelo desenvolvimento de estilos absolutamente pessoais que não encontram contraparte em outros países do mundo. Ao longo de mais de três décadas, um manancial de pequenas obras-primas foi produzido no gênero. Dentre as mais celebradas, *O retrato do mal*, de Jayme Cortez.

Os retratos do mal

Crás! foi o nome da nova empreitada da Editora Abril no segmento das histórias em quadrinhos, em 1974. A proposta editorial era de uma sofisticada revista em cores e formato magazine (21 x 28 cm), nos moldes dos quadrinhos adultos então veiculados na Europa, como a francesa *Pilote* e a italiana *Linus*. Em seu primeiro

número, com destaque na capa, é publicado *O retrato do mal*, de Jayme Cortez. A HQ se tornaria um clássico dos quadrinhos brasileiros, com diversas reedições posteriores. Para muitos pesquisadores, é a mais importante história do gênero terror já produzida no país.

A curiosidade é que em 1961, pela Editora Outubro, Jayme Cortez havia apresentado uma primeira versão, com apenas três páginas, de *O retrato do mal*. A diferença de abordagem e estilo entre as duas HQs é notável.

Na versão original de *O retrato do mal*, o protagonista é o pintor Jules Gascon. Conforme atesta a primeira página da HQ, Gascon passara a vida no “mundo do mal”, devotando-se a toda sorte de vícios no intuito de criar, com a maior fidelidade possível, sua obra-prima absoluta. Nota-se de imediato um certo teor moralista na história, no qual uma existência dedicada aos vícios – seriam prazeres? – levaria o artista ao sinistro objetivo de retratar o mal em si.



Figura 1: *O retrato do mal* em sua versão original, de 1961.

Fonte: MORAES, F. (<http://jaymecortez.blogspot.com.br/>)

Ao finalizar o trabalho de longos 40 anos, o pintor se propõe um brinde. Vem então a surpresa: a pintura havia desaparecido da tela, deixando-a totalmente vazia. Gascon ouve então a voz do Demônio, que criara vida a partir da perfeição de sua obra.

Submerso nas densas sombras do atelier do artista, o Demônio nunca se dá a ver por completo. Amedrontado, Gascon afirma que sua única intenção era meramente retratar o mal em toda sua força, nada além disso. O Demônio, contudo, não aceita os argumentos do pintor e ameaça aniquilá-lo.

Desesperadamente, Gascon apanha uma espátula e se lança sobre a tela em branco, destruindo-a. Um grito lancinante cruza o ar. O Demônio desaparecera do atelier, ressurgindo como pintura na tela dilacerada. Gascon havia destruído sua obra máxima, porém salvo a própria alma. E sublinhando o caráter moralista da HQ de Jayme Cortez, o último recordatório vaticina: “E jamais Gascon voltaria a aprofundar-se nos sombrios caminhos que um homem não deve trilhar!...”

A versão publicada em 1961 pela Editora Outubro se configura, deste modo, como uma espécie de parábola de redenção. Existem caminhos que um homem não deve trilhar, sob pena de abrir mão de sua salvação pessoal. A influência do clássico da literatura fantástica *O retrato de Dorian Gray*, de Oscar Wilde, é gritante.

Graficamente, a HQ de Jayme Cortez é marcada por uma visualidade barroca e precioso uso da técnica *chiaroscuro* – que consiste no acentuado contraste entre luz e sombras na representação de um objeto. Densas áreas negras e complexas tramas de hachuras dominam as três páginas da narrativa. É notável a influência do mestre português Eduardo Teixeira Coelho sobre o desenho de Cortez.

Por fim, resta ainda uma particularidade no que tange ao título da clássica HQ de Jayme Cortez. Ao contrário da segunda versão, aquela publicada em 1961 tem seu título grafado da seguinte maneira: *...O retrato do mal!*, com reticências no início e ponto de exclamação ao final.

Em fevereiro de 1974, chega às bancas de norte a sul do Brasil a revista *Crás!*, idealizada por Cláudio de Souza na Editora Abril. O projeto da *Crás!* consistia em uma publicação de alta qualidade gráfica e editorial, apenas com autores brasileiros

em diversos gêneros de histórias em quadrinhos. O projeto não vingou, durando apenas seis edições – sendo que a partir da terceira, a revista adota o formatinho (13,5 x 19 cm) e passa a publicar apenas HQs de humor. A capa do nº 01, todavia, traz em destaque a nova versão de *O retrato do mal* – que logo se tornaria um marco dos quadrinhos brasileiros de terror.

Nesta nova versão, expandida para oito páginas, o que se vê é um Jayme Cortez maduro, no auge da forma, com o estilo que lhe deu reconhecimento internacional completamente consolidado. Não há mais sombras aparentes da influência de E. T. Coelho sobre seu traço.

Concebida originalmente em preto e branco, *O retrato do mal* foi publicado em cores na *Crás!*. Ainda que tenha acompanhado todo o processo de colorização –apresentando uma belíssima composição de cores planas e chapadas, que imediatamente remetem à *Pop Art* –, Cortez sempre ressaltou sua preferência pela versão P&B. No futuro, a HQ seria republicada diversas vezes nos moldes imaginados por seu criador.

Enquanto a versão de 1961 seguia uma abordagem narrativa eminente clássica e linear, Jayme Cortez lança mão de recursos metalinguísticos em sua nova investida sobre o tema. A primeira página da HQ é sintomática neste aspecto.



Figura 2: Página de abertura de *O retrato do mal*, versão de 1974.

Fonte: CORTEZ, J. *Saga de terror*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

A *splash page* – nome técnico dado às páginas de histórias em quadrinhos que se valem de um único quadro – utilizada pelo quadrinista para abrir a história funciona como um cartaz de cinema, ambientando a narrativa e convidando o leitor a adentrar o sombrio mundo do pintor Gascon. O pré-nome Jules foi abolido por Cortez nesta nova versão, ainda que o personagem mantenha as características físicas da HQ publicada pela Editora Outubro – e que, coincidência ou não, lembram as feições do próprio autor.

Voltando à página de abertura, o que se vê é um belíssimo painel, representando um decrepito palco de teatro, emoldurado por cortinas cênicas em frangalhos. Um feixe de luz desce do teto, iluminando o cavalete sobre o qual repousa a tela que contém o título da HQ. Aos pés da tela, um rato percebe a chegada de seu predador devido à sombra projetada sobre si. Ao fundo, demônios e assombrações se retorcem sob a fluidez dos traços de Cortez. A metalinguagem se faz presente uma vez que não estamos no atelier de Gascon, mas numa ribalta imaginária que condensa todos os aspectos da narrativa que se descortinará em seguida.



Figura 3: Página 02 de *O retrato do mal*, versão de 1974.
 Fonte: CORTEZ, J. *Saga de terror*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

A segunda página tem início na fusão da tela mostrada na página anterior com o cenário onde a história irá se desenvolver. Um gato preto persegue o assustado rato e atravessa este portal metalinguístico, entrando pela janela do atelier do pintor Gascon. Este gato preto, inexistente na primeira versão da HQ, desempenhará um papel crucial em *O retrato do mal*. Narrativamente, o felino será o interlocutor com o qual Gascon travará intenso diálogo. Por outro lado, traça-se um novo paralelo com a literatura fantástica, para além de *O retrato de Dorian Gray: O gato preto*, de Edgar Allan Poe.

As histórias em quadrinhos são um meio de comunicação dono de uma gramática ímpar. Diante da página de uma HQ, é impossível para o autor manter controle sobre o olhar do leitor. É impossível evitar que este, caso queira, não veja o último quadro da página, onde está situado o desfecho do bloco narrativo. Somente nos quadrinhos o espectador possui (a cada página) uma visão simultânea do presente, passado e futuro da ação que se desenvolve.

Do ponto de vista teórico, tal condição exclusiva das HQs traz sérias implicações. Os referenciais usualmente utilizados para a análise da imagem (provenientes da fotografia e das artes plásticas) não são adequados ao seu estudo.

Muitos dos conceitos utilizados para estudar os quadrinhos são provenientes da narrativa cinematográfica. Os quadrinhos são uma sequência de quadros, vinhetas, assim como o cinema. A diferença é que no cinema as imagens estão em movimento constante enquanto que nos quadrinhos elas são estáticas. (SILVA, 2001: 2)

É possível, deste modo, aplicar parte do vocabulário cinematográfico à análise das histórias em quadrinhos. Pode-se, sob este prisma, considerar enquadramentos, planos, cortes e tomadas. Contudo, na linguagem do cinema há um controle do diretor sobre o espectador, a determinar-lhe qual imagem será vista e por quanto tempo. O mesmo não acontece nos quadrinhos. Daí que, embora nos sejam úteis os instrumentos de análise da imagem cinematográfica, eles são incapazes de cobrir todas as particularidades das HQs.

O brilhante trabalho realizado por Jayme Cortez na versão de 1974 de *O retrato do mal* traz essa dicotomia. Pode-se perceber uma abordagem cinematográfica na

HQ, ao mesmo tempo em que vários de seus elementos são puramente quadrinísticos. A página 02 é exemplar para a análise destas questões.

Os três primeiros quadros que mostram a chegada do gato à janela de Gascon são virtualmente um plano sequência, da esquerda para a direita, acompanhando o trajeto e os movimentos do felino. Já os três quadros seguintes configuram um *zoom* sobre o pintor, culminando em um dramático *close* de seu rosto tomado pela excitação de ter concluído sua obra máxima. O quadro final, que ocupa praticamente a metade inferior da página, é um plano aberto de grande impacto gráfico.

Se na linguagem cinematográfica a janela de exibição possui invariavelmente as mesmas dimensões – variando apenas a proximidade daquilo que é mostrado –, nas histórias em quadrinhos o autor pode escolher livremente o tamanho de cada quadro, atribuindo a eles valores narrativos. Esse é o expediente que Jayme Cortez usa de forma primorosa ao longo de *O retrato do mal*. Uma vez que a referida HQ se caracteriza mais por diálogos que por ações, o modo encontrado pelo artista para manter a atenção do leitor foi estabelecer uma dinâmica onde cada final de página traz uma imagem graficamente forte, instigando-o rumo à página seguinte. Por esta via, a composição de cada página em *O retrato do mal* revela um profundo domínio da linguagem quadrinística. Não por acaso, Jayme Cortez é reputado como um mestre dos quadrinhos brasileiros e mundiais.

A segunda página de *O retrato do mal* traz ainda importantes dados gráficos que se repetirão ao longo da HQ. Cortez novamente lança mão de uma abordagem barroca e da técnica do *chiaroscuro* para representar o universo de Gascon. Todavia, as hachuras não se consolidam em áreas de preto sólido, como na versão original. As únicas manchas de preto chapado presentes nas oito páginas da história em quadrinhos são aquelas utilizadas para representar o gato – e, em menor medida, os tijolos externos do atelier do artista. Toda a gradação de sombras se dá através de complexos e elaborados cruzamentos de hachuras.



Figura 4: Páginas 03 e 04 de *O retrato do mal*, versão de 1974.
 Fonte: CORTEZ, J. *Saga de terror*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

Na página seguinte, Gascon toma o gato nos braços e lhe explica do que trata sua obra, enquanto esboça um demônio em um pedaço de papel. Assustado, o gato salta de seu colo, em outro quadro de grande potência gráfica, ocupando toda a extensão horizontal inferior da página. Trabalhar as páginas como blocos narrativos onde os últimos quadros devem funcionar como ganchos que levam a leitura adiante é a técnica utilizada com maestria pelo autor.

A página 04 demarca o ponto de virada da história. É nela que o Demônio se materializa, parecendo emergir do esboço feito há pouco por Gascon. Se na HQ de 1961 o Demônio jamais se dava a ver claramente, abrigado pelas sombras, aqui ele surge em translúcido esplendor.

Metalinguísticamente, Jayme Cortez apresenta uma solução gráfica de grande originalidade na representação do Demônio: enquanto Gascon e seu mundo são expressos de forma barroca, o Demônio se faz visível no estilo *Art Nouveau*. Se Gascon se constitui visualmente através das tramas de hachuras, o Demônio é evanescente, fluido, dinâmico, bruxuleante. Nenhuma das sinuosas linhas que o constituem se cruzam. Etéreo e



Figura 5: Páginas 05 e 06 de *O retrato do mal*, versão de 1974.
 Fonte: CORTEZ, J. *Saga de terror*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

fantasmagórico, não se sabe onde termina a carne e começam as chamas (ou vapores) que o envolvem. A versão em cores publicada em *Crás!* ressalta este aspecto: o Demônio é mostrado invariavelmente com a mesma cor utilizada no fundo dos quadros.

A sequência da HQ mostra o embate entre Gascon e o Demônio. Na curta narrativa de 1961, o Demônio já surgia com a intenção de destruir o pintor. Aqui, ele se põe a seduzi-lo com fama e riqueza. A contrapartida exigida, contudo, é tão terrível que, ao sussurrá-la aos seus ouvidos, deixa Gascon em completo pânico. Décadas de clichês de narrativas de terror não deixam margem de dúvida de que o que o Demônio deseja do pintor é sua alma – algo que será confirmado ao final da história. Todavia, mesmo que de antemão tal pacto seja facilmente dedutível, o recurso de não explicitá-lo em palavras confere uma certa sofisticação ao texto de Cortez.

A página 06 dá prosseguimento à disputa entre os personagens. Graficamente, o barroco de Gascon se vê oprimido e confinado pela *Art Nouveau* do Demônio. O pintor resiste ao pacto secretamente proposto, enquanto o Demônio ameaça dar vida à pintura, colocando-a contra seu próprio criador. Eis então uma nova diferen-



Figura 6: Página 07 de *O retrato do mal*, versão de 1974.
Fonte: CORTEZ, J. *Saga de terror*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

ça em relação à HQ original, onde o Demônio surgia deixando a tela vazia. Isto não ocorre na presente versão. Em momento algum a pintura some da tela. Entretanto, Jayme Cortez opta por jamais mostrar o quadro de frente, deixando para a imaginação do leitor a obra mais perturbadora e aterrorizante que este possa imaginar.

Gascon encontra uma solução limítrofe para o seu drama na página 07. Apoiado sobre uma mesa com pão e vinho, apanha uma faca e se atira sobre a tela, retalhando-a com violência. Os dois quadros que descrevem esta cena são amplos e horizontais, ocupando 2/3 da página, e estão separados não pela tradicional sarjeta quadrinística, mas pelo grito desesperado do Demônio, indicando sua derrota iminente.

Ao contrário da versão da Editora Outubro, os cenários deste novo *O retrato do mal* são apenas sugeridos. Cortez abdica de uma representação espacial mais concreta em nome de um expressionismo gráfico facultado pela própria linguagem das histórias em quadrinhos. Mais do que determinar com precisão os objetos ceno-



Figura 7: Página final de *O retrato do mal*, versão de 1974.

Fonte: CORTEZ, J. *Saga de terror*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

gráficos, o artista busca criar espaços atmosféricos subjetivos, onde esses mesmos objetos só aparecem quando a cena assim exige.

A página final é uma *splash page* que pode ser decupada em dois momentos gráfico-narrativos. No primeiro, a silhueta de Gascon apunhala a tela, em meio a uma espiral de criaturas diabólicas a se desvanecerem. Em seguida, recostado ao que restou do quadro, Gascon se apresenta absolutamente extenuado, com o gato negro aconchegado à sua perna direita. Ao fundo, a sugestão de um alvorecer, com raios de Sol atravessando a janela e iluminando o atelier.

O fato da metade superior da página 08 ser sombria e carregada, enquanto a inferior – que conclui a HQ – ser clara e luminosa indica a vitória da luz sobre as trevas. O teor moralista presente em 1961 reaparece nesta nova versão de *O retrato do mal*. O recordatório final não deixa dúvidas: “Assim Gascon destrói o que tinha

considerado sua maior obra. Entretanto, dessa maneira, Gascon consegue salvar o que tinha de mais importante... A SUA ALMA!”

Enquanto a versão lançada pela Editora Outubro em 1961 permanece desconhecida da maioria dos leitores e pesquisadores de histórias em quadrinhos, a HQ que veio à luz em 1974 terminou por se converter em um reconhecido clássico do quadrinho nacional. Desde então, foi republicada diversas vezes, todas em preto e branco – a primeira delas no n° 02 da revista *Spektro* (Editora Vecchi), em 1977. Em 1988, *O retrato do mal* foi o carro chefe do álbum *Saga do Terror*, dedicado a Cortez e publicado logo após sua morte pela Editora Martins Fontes. Na Itália, a HQ saiu na prestigiada revista *Sgt. Kirk*, enquanto em Portugal ocupou as páginas de *Quadrinhos e Ploc*.

Uma das reedições mais interessantes de *O retrato do mal* se deu em 1978 na edição *O Grande Livro do Terror*, da Editora Argos. Ali, o próprio Cortez decupou por completo a HQ, explicando todas as decisões criativas tomadas em sua construção. Atualmente, encontra-se em produção uma edição de luxo compilando o material produzido pelo artista no gênero terror. O lançamento está previsto para 2017 e o título será justamente *O retrato do mal*.

Ainda que o roteiro transite por clichês de gênero, a originalidade gráfica e experimentação da linguagem quadrinística tornam *O retrato do mal* um marco indelével da portentosa tradição que o Brasil tem nas histórias em quadrinhos de terror. Ou melhor, um marco indelével na própria História das histórias em quadrinhos brasileiras.

Referências

CORTEZ, J. *Saga de terror*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

_____. *Curso completo de desenho, 4 vols.* São Paulo: Divi Artística, s. d.

EISNER, W. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.

MCCLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1994.

MORAES, F. *Jayme Cortez*. Disponível em: <http://jaymecortez.blogspot.com.br/> Blog visitado em 09/09/2016.

MOYA, A. *História das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1996.

RODRIGUES, T. *MEMO - a revista da memória gráfica nº 5*. São Paulo, 2014. Disponível em: <http://memomagazine.com.br/> Site visitado em 10/09/2016.

_____. *MEMO - a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015. Disponível em: <http://memomagazine.com.br/> Site visitado em 10/09/2016.

SILVA, N. *Elementos para a análise das Histórias em Quadrinhos*. (Trabalho apresentado na Intercom, 2001). Campo Grande: Intercom, 2001.

Márcio Mário da Paixão Júnior

Mestre em Comunicação pela UnB e Doutorando em Arte e Cultura Visual pela UFG. Lançou, em 2015, o livro *COMICZZZT!: Rock e quadrinhos - possibilidades de interface*. Produtor cultural, foi sócio-fundador da Monstro Discos e Escola Goiana de Desenho Animado. Dirigiu *O ogro* e produziu *Faroeste: um autêntico western*, premiadas animações. É criador e coordenador da TRASH – Mostra Internacional de Cinema Fantástico.

VIDEOHQESCULTURAS DE UM TERGIVERSO FICCIONAL

Fábio Purper Machado
FAV-UFG

RESUMO

As videoHQesculturas são narrativas em movimento entre as linguagens artísticas da escultura, da história em quadrinhos e do vídeo. Nelas são comuns atos de tergiversar atribuídos a esculturas em ferro e papel, rodeios discursivos com palavras abstratas ou inventadas em seus balões de fala, que se constituem então como bases para um universo ficcional em construção, denominado “Tergiverso Ficcional”. Entre seus referenciais, são aqui abordadas o ga-nime “H.P. Lovecraft’s Dunwich Horror and Other Stories” (Toei, 2007), onde esculturas em argila atuam em sua estaticidade como personagens de contos de horror, e os “Aguagramas” da artista chilena Patricia Claro (2013), onde figuram caligrafias extraídas de reflexos de água corrente, num diálogo entre uma linguagem escrita intraduzível e durações de tempo videográficas.

PALAVRAS-CHAVE: Vídeo. História em Quadrinhos. Escultura. Tergiversar. Universo ficcional.

ABSTRACT

VideoComicSculptures are narratives in movement between the artistic languages of sculpture, comics and video. Common to them are acts of tergiversation attributed to sculptures of iron and paper, discursive rodeos with abstract or invented words inside their speech bubbles, that constitute themselves as bases for a fictional universe in progress, named “Fictional Tergiverse”. Amongst its references, here we focus on the ga-nime “H.P. Lovecraft’s Dunwich Horror and Other Stories” (Toei, 2007), where clay sculptures stactically act as horror tales’ characters, and the “Aguagramas” by chilean artist Patricia Claro (2013), where calligraphies are extracted from reflexes on running water, on a dialog between an untranslatable written language and videographic time durations.

KEYWORDS: Video. Comics. Sculpture. Tergiverse. Fictional universe.

VideoHQescultura

Quando um artista empreende criações narrativas em série ele está sujeito a tecer, mesmo sem querer, relações entre elas. Às vezes é uma forma que se repete, em outros momentos é um cenário, uma tonalidade de cor, um detalhe, uma ideia.

Certos criadores, a partir de uma noção ampliada dessas relações, as estruturam em função da elaboração do que se pode chamar universos ficcionais. O caso estudado nesse texto está dentro de minha poética atual, uma pesquisa em arte onde se fundem as linguagens da escultura, da história em quadrinhos (HQ) e do vídeo, tendo como elemento comum a presença de rodeios discursivos – tergiversares – que compõem o que chamo de “tergiverso ficcional”.

A poética que venho empreendendo nos últimos três anos¹ consiste na continuação de uma trajetória que se iniciou ao perceber que meu desenho só alcançava resultados que considerava satisfatórios quando baseado na observação de referenciais tridimensionais – modelos vivos e, principalmente, esculturas. Para minhas criações individuais ou colaborativas em quadrinhos, esta prática se tornou um alicerce, vindo a culminar no uso de fotografias das próprias esculturas como cenas de HQs e na adoção de uma evidenciada narratividade pela introdução de balões de fala em peças únicas tridimensionais². No momento presente, o vídeo se soma a esses movimentos, gerando produções em que o tridimensional e a narratividade adentram a linguagem das imagens em movimento.

Discursos de significação aberta

Expressões corporais ligadas à oratória são características presentes em diversos personagens das narrativas que compõem essa trajetória artística. Delineia-se uma relação com a retórica, a eloquência, a ação (*movere*) que convence: “o auge da eloquência coincide, estranhamente, com um silêncio em que o corpo só se exprime através da linguagem muda de suas posturas e de sua figura” (LICHTENSTEIN, 1994, p.95).

Mesmo sem se mover e sem dizer palavra alguma, uma escultura pode ser dotada de qualidades oratórias. Nesse sentido, a escultura-HQ “Filactério”³ pode ser considerada um dos primeiros *tergiversadores* dentro de minha poética. Chama-se tergiversar o ato de proferir discursos que se prolongam sem que se chegue a conclusões ou encaminhamentos concretos. O embrião deste trabalho foi a criação, ainda



Figura 1: Fábio Purper. Detalhes da escultura-HQ “Filactério” (ferro e papel, 20cm, 2012) e das videoHQesculturas “Diálogos Pálidos” (ferro, papel e projeção de vídeo) e “A Epopeia do Dr. Tergiverso” (ferro, papel e tela de vídeo, 45cm), 2014. Fonte: acervo do autor.

sem objetivo preciso, de um ser obeso com braços e pernas finos, dedos compridos e cabeça semelhante à de um pássaro. Durante esse processo os braços da figura, que mantinha abertos para facilitar a modelagem do restante do corpo, pareceram assumir o expressivo gesto de quem entoava uma profecia, de quem chama a atenção para anunciar de uma grande descoberta. Embora tenha sido uma escolha consciente minha, aprecio conceber que esta era a posição que esses braços queriam ficar, pois eles de certa forma me diziam algo de mim mesmo, e o restante dos elementos narrativos que ali incluí acabou sendo consequência disso. Para seu balão de fala, encontrei uma solução em ilustrações medievais, a bandeirola chamada “filactera”, que transformei numa fita de papel estruturada com arame circulando caoticamente em torno do personagem. Diferenciando-se dos balões canônicos dos quadrinhos (elementos de aparência geralmente destoante em relação à cena narrada), a filactera entra na composição com materialidade semelhante à da própria figura humana, e interage não apenas apontando para sua cabeça, mas também sendo segurada por ele com uma das mãos, o que é um recurso também usado nas referências medievais.

“A Epopeia do Doutor Tergiverso”⁴ e “Diálogos Pálidos”⁵ estão, em minha trajetória artística, entre as primeiras videoHQesculturas, tendo sido realizadas antes que escolhesse me focar em arquivos de vídeo como produtos finais. A construção dos personagens que as compõem se deu de forma semelhante à do “Filactério”, porém já com o objetivo de que eles estivessem em posições de oratória. São insta-



Figura 2: Patricia Claro. Instantânea do vídeo “Cartas de Água 01” (2016) e registros de processo de extração de formas de água (2013). Fonte: patriciaclaro.com.

lações escultóricas cujos balões de fala ocorrem através do vídeo a elas incorporado, respectivamente nas formas de uma tela e de uma projeção de vídeo.

178

Esses três trabalhos tiveram como objetivo em comum fazer com que esculturas falassem, discursassem, mas sem que fosse atribuída uma mensagem unívoca ao que essas falas comunicariam. A filacteria da escultura-HQ se inicia com as palavras escritas a nanquim “Eis a verdadeira profecia:”, e segue com um amontoado de linhas que se assemelha a uma estrutura de escrita, mas nada significa. De maneira semelhante, o que é dito nas falas das videoHQesculturas foge a padrões de significação, sendo que na tela do “Dr. Tergiverso” há construções frasais características da língua portuguesa com uma maioria de palavras inventadas, e na projeção dos “Diálogos” o alfabeto ocidental se intercala com ícones, ideogramas japoneses e filmagens de água, chuvas e nuvens.

Um referencial para estas experiências é a obra da artista chilena Patricia Claro. Ela extrai, de fotografias da água fluvial, o que chama de “Aguagramas”, uma caligrafia sem a necessidade de significados, mas que dialoga com a estética de ideogramas orientais – um exercício de desenho onde o ser humano extrai da natureza formas de compreendê-la. Especialmente em sua série de vídeos “Cartas de Água” (2016), imagens da água são justapostas a composições que remetem à escrita chinesa, com os aguagramas se deslocando suavemente pela superfície da tela como se estivessem sendo conduzidos por uma leve correnteza.

A água corrente de Patricia Claro também tergiversa, expressando com suas formas um discurso onde nos detemos por determinado período de tempo sem a necessidade de que ele nos diga algo objetivo. A água não expressa outra coisa além de si, ela apenas é, apenas flui. É notório, em dados biográficos da artista, o guiar-se por uma preocupação ecológica em relação a como as águas fluviais tem sido tratadas na cultura do consumo em que vivemos, porém esta interpretação, nas obras em questão, é apenas sugerida, não imposta ao público.

A comunicação por palavras caminha nos limites do abstrato nesses exemplos, mas se relaciona visualmente a outros recursos oratórios. Cada uma das três “Cartas de Água” de Claro ocupa o espaço de um par de telas verticais numa composição visual característica de uma carta escrita, com linhas horizontais ou verticais (modo tradicional da escrita chinesa) compostas por agrupamentos de aguagramas que evocam esta forma de comunicação. Alguns caracteres deslizam, lentamente se desprendendo ou se aproximando desta estrutura, se movimentando na direção favorável ou oposta às filmagens de água que habitam a região inferior da tela, mas a estrutura está ali, e de certa forma evoca a comunicação através da palavra escrita sobre papel.

Nas esculturas-HQ e nas videoHQesculturas aqui mostradas, as palavras estão em balões ou numa filacteria, mas também não são os únicos recursos comunicacionais usados, elas coexistem com a gestualidade das mãos dos tergiversadores. É reconhecida desde a antiguidade a grande influência que as mãos exercem sobre a retórica, como vemos nas escritas do romano Quintiliano (século I):

Seria difícil dizer quantos movimentos elas podem fazer, já que quase igualam o próprio número de palavras. As outras partes do corpo ajudam efetivamente aquele que fala; mas ousa dizer que as mãos falam por si mesmas (QUINTILIANO *apud* LICHTENSTEIN, 1994, p.105).

Este aparente elogio ao gesto manual ocorre dentro de uma discussão sobre o quanto o uso de recursos não verbais poderia numa argumentação ser considerado uma retórica que sufoca a eloquência, distrações que ocultam a falta de sustentação das ideias apresentadas. Em diversos momentos da história tal conflito entre a ra-

ção e o sensível foi tema de controvérsias, dentre as quais cabe destacar a crítica à teatralidade das pinturas de Nicolas Poussin (s. XVII) nas escritas de Roger de Piles. Para este, segundo Jacqueline Lichtenstein (1994, p.207), “o nervo da eloquência não é a razão, mas sim a paixão; sua ação é mais afetiva do que espiritual; ela não busca convencer-nos, mas perturbar-nos”.

São exemplos que podem então nos induzir a uma noção de que a prioridade dada à expressividade dos gestos dos personagens apela às sensações do público, enquanto uma precisão comunicacional da cena se direcionaria a seu intelecto. Mas a via das sensações e a do raciocínio não são polos opostos, eles se entrecruzam e alimentam um ao outro, e é a partir dessas relações que proponho minhas narrativas como uma vivência de tergiversares tanto na escrita quanto na taticidade escultórica.

Sensações hápticas

Esculturas estruturadas em arame e revestidas em papel habitavam histórias em quadrinhos numa etapa anterior dessa investigação, e hoje povoam vídeos. A materialidade rugosa de suas peles de papel colado e as sombras geradas pela geometria irregular de suas ossaturas de ferro são características que busco valorizar, respectivamente através da fotografia e da filmagem, ambas contando com um trabalho com a luz.

A narrativa “A Quem”⁶ acontece no momento em que escolho priorizar o arquivo audiovisual como produto final das videoHQesculturas, e também contém em si personagens que tergiversam, através de palavras rimadas escritas a pinceladas de nanquim sobre papel e incluídas digitalmente no processo de edição de vídeo. Um dos tergiversadores de “Diálogos Pálidos” aparece novamente, tendo seu repertório renovado para palavras terminadas em “ente” e dialogando com outro novo ser cujas palavras terminam em “em”. O contorno dos balões de fala deixa de estar presente, dando lugar a agrupamentos textuais geralmente posicionados próximos à região das cabeças das esculturas, numa relação mais indireta, mas ainda evidente, com a linguagem da HQ. As escritas fazem um pouco mais de sentido do que as

anteriores, demonstrando com mais clareza serem originadas de questionamentos sociais, mas ainda assim se dão em rodeios, com certa lentidão que dialoga com um alternar entre momentos de escuridão e luzes pulsantes.



Figura 3: Fábio Purper. Detalhes da videoHQescultura “A Quem” (5min 14s, 2015). Acervo do autor.

Exploro em algumas cenas um tremeluzir de filmagens de relâmpagos reproduzidas num monitor posicionado lateralmente a uma das esculturas, propondo uma experiência em que o sentido da visão evoca o do tato. Trabalho com esta luz lateral na intenção de valorizar a textura rugosa do papel colado, acentuar sua expressividade. O cineasta espanhol José Val del Omar explorava essas relações lumínicas em sua “Teoria da Visão Tátil”, que servia como base para um experimentar com luzes pulsantes alternadas de diferentes ângulos sobre objetos inanimados, atribuindo-lhes assim um tipo de temperatura vital.

Val del Omar se relacionava com a tradição da pintura cubista, que fazia interagir no mesmo ponto de vista diferentes planos de referenciais tridimensionais. Em cada direção na qual uma luz é focada é proposta uma sensação tridimensional específica através da presença de determinadas sombras. Quando esta luz se alterna rapidamente com outras vindas de direções diferentes, a experiência com a tridimensionalidade do objeto iluminado se multiplica através dos diferentes ângulos que visualizamos. Um cubismo luminoso se estabelece então, especialmente nos filmes “Fuego en Castilla (Tactilvisión del Páramo del Espanto)” e “Acariño Galaico” (de Barro) (este completado após a morte do autor, a partir de roteiro e filmagens deixadas por ele).

Em escritas sobre o conceito de imagem-tempo, Gilles Deleuze (2005) demonstra a possibilidade de o cinema expandir seus objetivos, da narração de eventos da ordem do sensório-motor para uma experimentação com realidades materiais no tempo. O autor descreve um fenômeno que chama de “tactisigno” (2005, p.22-23), adaptado da noção de função “háptica” de Aloïs Riegl, um borrar de limites entre sentidos como o tato e a visão:

Riegl teria considerado o termo tátil demasiado limitado e propôs, então, o háptico para definir a taticidade da visão. Deleuze apropriou-se do termo e expande-o. Este considera o espaço háptico como o sentido tátil do olho; uma visão aproximada, composta de sensação e arrebatamento, em oposição à distância calculada da representação. Para Deleuze, no espaço háptico os órgãos sensoriais não se opõem uns aos outros, antes deixam supor que as suas funções transbordam os limites que lhes são comumente atribuídos (SILVA, p.127).

A partir de cenas de filmes de Robert Bresson e Werner Herzog, Deleuze descreve como a visão e a audição, sentidos principais solicitados pela experiência audiovisual, podem ser induzidos a uma sensação tátil. A ênfase de Bresson nas mãos dos atores e os diferentes contatos que elas travam entre si e com os objetos cênicos dos filmes é acentuada por um trabalho com luz e sonoplastia. Acrescento o caso das experiências de Val del Omar, em que áudio e iluminação febris proporcionam uma tensão narrativa e uma aproximação do público à materialidade dos entalhes em madeira e dos modelados em argila que figuram em suas narrativas.

Tanto a visão tátil quanto a imagem-tempo e a função háptica são, portanto, referências balizadoras para a criação das videoHQesculturas, e contribuem com características para sua estruturação dentro de um possível universo ficcional.

A criação de universos ficcionais

Ainda que em algumas cenas de videoHQesculturas mais recentes esteja ocorrendo o uso de técnicas da animação em *stop-motion*, predomina nesta pesquisa a filmagem de esculturas estáticas. São priorizados nestes processos de criação um experimentar de imagens-tempo em que elementos característicos da materialidade

das esculturas são valorizados por posicionamentos e movimentos de câmera e luz. A partir daí, é possível comentar um diálogo de minhas narrativas com o curta-metragem “H.P. Lovecraft’s Dunwich Horror and Other Stories”, produzido pelo estúdio japonês Toei em 2007, dentro de uma série de animações com imagens paradas chamadas “Ga-nimes”. Dirigida por Ryo Shinagawa, a obra reimagina três contos de horror do escritor estadunidense Howard Phillips Lovecraft, a partir de esculturas feitas por Shohei Yamashita. Estas histórias são contadas sem que as esculturas em argila sejam animadas, a cada cena elas são filmadas em poses estáticas, sendo o movimento efetuado pela câmera ou pelas luzes de chamas que por vezes habitam os meticulosos cenários construídos artesanalmente.

Dentro da ficção de H.P. Lovecraft, publicada em revistas de pequena projeção em seu tempo (em torno da década de 1920) e hoje em dia tendo seu valor literário amplamente reconhecido, uma série de histórias ocorre dentro de um mesmo universo ficcional. Geralmente ambientadas na região da cidade de Providence, na costa oeste dos Estados Unidos, giram em torno da deterioração da psiquê de seres humanos no contato com dimensões paralelas e criaturas abissais, de grande poder, anteriores à história como a conhecemos. Apesar de fazerem sentido independentemente uns dos outros, cada conto ou novela vai complementando os demais, sendo desenvolvidos novos detalhes desta mitologia fundadora de um gênero literário atualmente conhecido como “horror cósmico”.

Alguns universos ficcionais contemporâneos ocorrem numa multiplicidade simultânea de formatos que podemos chamar “narrativa transmídia”. Exemplos canônicos desse conceito são as narrativas “Guerra nas Estrelas”, de George Lucas, e “Matrix”, das irmãs Wachowski, com histórias iniciadas em obras cinematográficas e continuadas ou complementadas em mídias diferentes, como os quadrinhos, a animação, a literatura em prosa, os jogos de *videogame*. Diferente de uma adaptação, onde a mesma história é recontada numa mídia diferente (mesmo que com nuances ou detalhes diferenciados), na narrativa transmídia uma mídia cobre uma parte daquele universo ficcional a qual a outra não se dedicou, ou deixou propositalmente lacunar:

por exemplo, a animação introduz os primeiros passos de um personagem que já vai aparecer formado no filme, o romance escrito contextualiza um local que só aparece de passagem na HQ, etc. Essa prática costuma receber críticas ferozes de quem considera que uma obra principal entre elas estaria perdendo sua autonomia, ou de que as periféricas seriam apenas “bugigangas” descartáveis feitas no intuito de promover um produto principal. Uma visão que remonta a valores essencialistas, questionáveis com a pluralidade que encontramos, por exemplo, no pensamento pós-moderno. Autores como Henry Jenkins (2009), no desenvolvimento do conceito de narrativa transmídia, apontam para o contexto destas narrativas contemporâneas como um aproveitamento tanto da lógica de mercado quanto das próprias transformações nas inclinações de apreciação ou participação dos diferentes públicos.

Cada vez mais, as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia. O universo é maior do que o filme, maior, até, do que a franquia – já que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções (JENKINS, 2009, p.161-162).

Um dos pesquisadores em arte brasileiros que também lidam com essas questões é Edgar Franco. Na introdução de seu álbum “BioCyberDrama Saga” (2013), cujas histórias contam com o desenho de Mozart Couto, o autor comenta sobre seu universo de ficção científica em expansão chamado “Aurora Pós-Humana”: “A idéia de propor um universo ficcional amplo, não apenas uma narrativa restrita, surgiu pela abertura que ele promove para a realização de múltiplas obras de arte em diversos suportes” (FRANCO, 2013, p.21). O artista se refere, então, a suas criações como ligadas por uma base narrativa, por uma ambientação histórica, social, tecnológica que suporta diferentes ramificações.

Rumo ao Tergiverso Ficcional

Tendo em vista que o universo ficcional pode tanto ser um cenário físico quanto uma outra linha de coerência qualquer, e considerando que parte de minhas narrativas



Figura 4. Fábio Purper. Detalhes das videoHQesculturas “A Epopeia do Dr. Tergiverso” (2014) e “A Quem” (2015). Acervo do autor.

conta com a presença constante do ato de tergiversar, é possível chamar esta construção em processo de “Tergiverso Ficcional”. Está estabelecido nesses trabalhos a incompreensibilidade, o discurso que dificilmente chega a algum lugar, seja por se dar em rodeios, seja por simplesmente não haver possibilidade de decodificação de significados.

185

São esculturas que se expressam corporalmente com toda uma eloquência, mas proferindo palavras ou imagens cujo conteúdo é propositalmente vago. Elas povoam narrativas onde, em vez da transmissão de mensagens unívocas, é priorizada a proposição de um experimentar háptico ou de visão tátil. Assim como as escritas a elas associadas, suas formas e texturas não comunicam com clareza quem são, de onde vem, deixando ao espectador a liberdade de construção de significações. É um tergiverso em formação, dentro do qual ainda há muito o que ser explorado, tanto dentro destes parâmetros de incomunicabilidade já estabelecidos quanto em possíveis novas situações a serem inventadas.

Notas

1. Investigação vinculada ao Doutorado em Arte e Cultura Visual (PPGACV) na UFG com orientação da professora/cineasta Rosa Berardo.
2. Respectivamente denominadas HQ-escultura e escultura-HQ, estas experiências foram o tema de minha dissertação de mestrado em Artes Visuais na UFSM, orientado pelo professor/artista visual Paulo Gomes.
3. “Filactério” foi exposta junto a outras esculturas-HQ e HQs-escultura na mostra individual “Mi-

cronarrativas de Papel”, no Museu de Arte de Santa Maria (MASM), em 2012

4. “A Epopeia do Doutor Tergiverso” foi exposta nas duas edições da coletiva “{ENTRE} Processos Poéticos”, com curadoria das profas. Eliane Chaud e Anahy Jorge, em 2014 no Expolab (FAV-UFG) e em 2015-16 na Galeria Antonio Sibasolly, em Anápolis, Goiás.

5. “Diálogos Pálidos” foi apresentada durante a disciplina “Tópicos Especiais em Arte e Visualidades: Arte e Tecnologia”, ministrada pelo prof. Edgar Franco em 2014, no PPGACV-FAV-UFG.

6. “A Quem” foi apresentada na seção de Narrativas Visuais do VIII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual, (FAV-UFG, 2015) e no Festival de Arte ReFluxo (Vila Cultural Cora Coralina, Goiânia, 2016).

Referências

DELEUZE, Gilles. *Cinema 2: A Imagem-Tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2005.

FRANCO, Edgar; COUTO, Mozart. *BioCyberDrama Saga*. Goiânia: Editora UFG, 2013.

H.P. Lovecraft's The Dunwich Horror and Other Stories. Direção de Ryo Shinagawa, esculturas de Shohei Yamashita, música de Jim O'Rourke. Série Ga-nime, Toei Animation, 2007. Cor, 46 min. Disponível em <www.dailymotion.com/video/x12syj>, acesso em 16.mar.2015.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

LICHTENSTEIN, Jacqueline. *A Cor Eloquente*. São Paulo: Siciliano, 1994.

LOUCKS, Donovan. *The H.P. Lovecraft Archive*. 1998–2016. Disponível em <www.hplovecraft.com>, acesso em 30.set.2016.

SILVA, Salif. Do paradigma do olhar ao do tocar. O Devir Háptico na Criação Artística Contemporânea. *DeForma*, nº 3. Valência: Sendema, 2012. Pp.126-133.

VAL DEL OMAR, José. Cubismo Luminoso. In: *Filmespaña*, suplemento nº 3, 1961. Disponível em <www.valdelomar.com/cine3.php?lang=es&menu_act=5&cine1_cod=6&cine2_cod=15&cine3_codi=67>, acesso em 10.nov.2014.

Vídeos. Patricia Claro. Disponível em <http://patriciaclaro.com/wp/?page_id=1198>, acesso em 15.nov.2016.

Fábio Purper Machado

Doutorando em Arte e Cultura Visual na Faculdade de Artes Visuais da UFG, Licenciado, Bacharel e Mestre em Artes Visuais pela UFSM. Membro do GEPAEC, do G.P. Momentos-Específicos e do G.P. em Cinema, Animação, Identidade Cultural e Novas Tecnologias. Página pessoal: <fabiopurper.blogspot.com>

QUADRINHOS VISIONÁRIOS

Matheus Moura Silva
PPGACV – UFG

RESUMO

O trabalho aqui exposto é um trecho da tese, desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual na UFG, sobre processos criativos em quadrinhos visionários. Nele verso a respeito da interseção entre o conceito de Arte Visionária, desenvolvido por Laurence Caruana, no Primeiro Manifesto da Arte Visionária (2001), com o de histórias em quadrinhos. Para tanto, são feitas aproximações e distanciamentos entre autores de HQs como Alan Moore, Grant Morrison, Rick Veitch, Robert Crumb, dentre outros, com os parâmetros propostos pelo artista, dividindo-os em três categorias: visionários verdadeiros; quase visionários; e falsos visionários. O intuito foi determinar quais autores de quadrinhos podem ou não ser tidos como pertencentes ao movimento. Apesar de usar critérios estanques nas definições de Caruana, a tabela criada não é determinante, sendo passível de ajustes baseados em novas informações a respeito dos processos criativos dos autores selecionados. No artigo a pergunta básica foi: quais obras de quadrinhos (e seus autores) podem ser tidas como visionárias (dentro do crivo de Caruana)? Para responder a esta pergunta, foi necessário seguir a estrutura de análise apresentada por Caruana e submeter obras e artistas aos mesmos padrões de análises, dividindo-os nas três categorias citadas. Como resultado cheguei a uma lista preliminar com 21 artistas visionários, 15 quase visionários e 19 falsos visionários – na maioria estrangeiros, mas com significativa participação de autores brasileiros. O estrato de análise, inicialmente foi determinado dentre 1970 e 2015, uma vez que não existem muitos autores de quadrinhos visionários. Porém, um criador fugiu a regra, Winsor McCay (1871-1934), com o trabalho *Little Nemo*, publicado entre 1905 e 1913, nos EUA. Nas considerações saliento o quão importante é aglutinar os autores de histórias em quadrinhos que utilizam de estados não ordinários de consciência (ENOC) para criarem. Sendo esta mais uma possibilidade aberta de interpretação sobre as obras e processos dos próprios artistas destacados e de outros por vir.

PALAVRAS-CHAVE: processo criativo; arte visionária; estado não ordinário de consciência; quadrinhos

ABSTRACT

O trabalho aqui exposto é um trecho da tese, desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual na UFG, sobre processos criativos em quadrinhos visionários. Nele verso a respeito da interseção entre o conceito de Arte Visionária, desenvolvido por Laurence Caruana, no Primeiro Manifesto da Arte Visionária (2001), com o de histórias em quadrinhos. Para tanto, são feitas aproximações e distanciamentos entre autores de HQs como Alan Moore, Grant Morrison, Rick Veitch, Robert Crumb, dentre outros, com os parâmetros propostos pelo artista, dividindo-os em três categorias: visionários verdadeiros; quase visionários; e falsos visionários. O intuito foi determinar quais autores de quadrinhos podem ou não ser tidos como pertencentes ao movimento. Apesar de usar critérios estanques nas definições de Caruana, a tabela criada não é determinante, sendo passível de ajustes baseados em novas informações a respeito dos processos criativos dos autores sele-

cionados. No artigo a pergunta básica foi: quais obras de quadrinhos (e seus autores) podem ser tidas como visionárias (dentro do crivo de Caruana)? Para responder a esta pergunta, foi necessário seguir a estrutura de análise apresentada por Caruana e submeter obras e artistas aos mesmos padrões de análises, dividindo-os nas três categorias citadas. Como resultado cheguei a uma lista preliminar com 21 artistas visionários, 15 quase visionários e 19 falsos visionários – na maioria estrangeiros, mas com significativa participação de autores brasileiros. O estrato de análise, inicialmente foi determinado entre 1970 e 2015, uma vez que não existem muitos autores de quadrinhos visionários. Porém, um criador fugiu a regra, Winsor McCay (1871-1934), com o trabalho *Little Nemo*, publicado entre 1905 e 1913, nos EUA. Nas considerações saliento o quão importante é aglutinar os autores de histórias em quadrinhos que utilizam de estados não ordinários de consciência (ENOC) para criarem. Sendo esta mais uma possibilidade aberta de interpretação sobre as obras e processos dos próprios artistas destacados e de outros por vir.

KEYWORDS: creative process; visionary art; non-ordinary state of consciousness; comics

1. Quadrinhos visionários

De maneira direta, como explicitado anteriormente, arte visionária é todo produto artístico que visa retratar visões advindas de estados não ordinários de consciência. Os quadrinhos visionários seguem a mesma premissa. São HQs que procuram narrar experiências com ENOC. O referido Primeiro Manifesto da Arte Visionária, de Laurence Caruana (2013), trabalha justamente a conceitualização desse tipo de arte e deixa claro ao leitor que os ENOC são alcançados sem o uso de substâncias extracorporais. Não há necessidade do uso de nenhuma substância química (mesmo que natural) para se ter visões. Como é o caso da mencionada Respiração Holotrópica, do jejum para a *Vision Quest* Lakotas, ou mesmo os sonhos. Faço questão de reforçar a não necessidade de uso de alcaloides para não ocorrer ao leitor que para se fazer arte visionária é preciso usar alguma substância. Eu mesmo, para a construção da poética da tese, irei lançar mão de métodos que não utilizam alcaloides, como os sonhos lúcidos e a Respiração Holotrópica.

Mas também é bom salientar que o uso de substâncias expansoras da consciência, como LSD, DMT, mescalina, psilocibina, LSA, MDMA, e outras, é comum entre os mais diversos artistas. As principais obras do cenário da arte visionária são compostas por trabalhos derivados de visões de algumas dessas substâncias. Pablo Amaringo, por exemplo, é notório pelo uso de ayahuasca (DMT), assim como Alexandre Segrégio

(MIKOSZ, 2014); Alex Grey, frisa como as visões de LSD foram e são importantes para ele (TEDS TALKS, 2015), da mesma maneira para Alan Moore (MILLIDGE, 2012), Philippe Druillet (SILVA, 2013), Christian Rätsch, Mark Henson (MIKOSZ, 2014) e tantos outros. No fim, o primordial é como retratar tais visões.

Caruana (2013) divide as visões em dois tipos básicos: as de luz e as de trevas – bem como Huxley em *As portas da percepção: Céu e Inferno* (HUXLEY, 2002). O primeiro é repleto de sentidos positivos e geralmente está envolto em cunho transcendental (CARUANA, 2013). O segundo já parte para o mundo do obscuro. São visões do submundo, de coisas grotescas e até mesmo infernais. São o lado sombra (JUNG, 2002) do sujeito a se aflorar para ele durante a jornada psicodélica. No livro *The Psychedelic Experience: A Manual Based on the Tibetan Book of the Dead*, adaptado por Timothy Leary, Ralph Metzner e Richard Alpert (2000), é possível encontrar a mesma dualidade com a diferença das trevas serem tidas como tentações – provações que o indivíduo deve passar para alcançar a evolução do ser. As imagens de criaturas monstruosas seriam demônios que visam distanciar o viajante do caminho para a iluminação – metáfora para o ego a lutar contra a sua dissolução e integração do indivíduo com o todo. Na própria ideia de xamanismo a dualidade parecida, mas sem a carga polarizada entre negativo e positivo – geralmente ainda há um terceiro elemento: o mundo material, humano, ou mesmo uma estratificação em diversas camadas (LEWIS-WILLIAMS; CLOTTES, 2009).

A partir da separação nesses dois tipos de visões, Caruana (2013) classifica ainda os principais temas vistos durante os ENOC. Por exemplo: criação, paraíso, a queda, o triunfo da morte, seres míticos, monstros, loucura, arquiteturas impossíveis, dentre outros. São tantos os temas que o próprio autor menciona o quanto as fronteiras entre escolas e movimentos da artes se tornam nebulosas na busca por caracterizar o que seria ou não arte visionária. A história da arte em si é revisitada no manifesto em busca de mapear artistas e obras que se enquadrem nos termos da arte visionária. Para Caruana (2013), toda a história da arte – independentemente

da cultura – possui representações de visões. Mikosz (2014) inclusive percebe a arte visionária como uma presença constante em vários movimentos artísticos como no Renascimento, no Maneirismo, no Romantismo, nos Pré-rafaelitas, no Simbolismo e na *Art Nouveau*, no Abstracionismo, no Surrealismo, na *Art Brute* no Psicodelismo. A fim de demarcar tal fronteira, Mikosz (2014) identifica a arte visionária como sendo mais explícita quanto ao uso de estados não ordinários de consciência para a criação artística, diferentemente dos movimentos citados.

O conjunto de visões elencadas por Caruana (2013), e categorizadas em dois grupos principais, forma o que ele denomina de “qualidades visionárias originais”¹. Longe de ser algo estanque, os exemplos citados por Caruana servirão para direcionar e facilitar a identificação de motivos e abordagens dadas pelos artistas visionários a serem destacados. Para minimizar as dúvidas – apesar da subjetividade (MIKOSZ, 2014) – de quais seriam os autores genuínos ou não de arte visionária ao longo da história da arte, é elencada uma tabela (CARUANA, 2013, p. 9) dividida em três categorias: 1) visionários verdadeiros; 2) quase visionários; e 3) falsos visionários.

Para Caruana (2013), os artistas classificados como visionários verdadeiros são aqueles que buscam retratar o mais fiel possível suas visões. Não importa se há perícia técnica do artista ou não, desde que a visão seja o foco principal da obra. Geralmente buscam um sentido transcendente ou ao menos está repleto do “estilo atemporal dos arquétipos; o estilo primordial que se manifesta desde o princípio” (CARUANA, 2013, p. 6), como nas pinturas xamanicas. Os quase visionários, apesar de flertarem com temas e motivos semelhantes dos artistas tidos como verdadeiros, se diferenciam por primarem em dar destaque às técnicas e materiais artísticos em detrimento da visão – a qual não necessariamente tiveram ou a retratam exatamente como visto. Assim, a maestria técnica exacerbada acaba por chamar mais atenção do que a imagem/visão representada na obra. Por outro lado,

(...) a pintura visionária busca perfeição e delicadeza no acabamento. A razão disso é não dar ênfase à expressão gestual, como marcas de pinceladas, pontilhismos, materiais utilizados, tão valorizadas no

impressionismo, expressionismo, entre outros, pois se procura justamente o contrário. Se no passado um quadro podia ser visto como uma janela para o mundo, mais tarde, nos movimentos modernos, deixou de ser essa janela para se tornar um objeto de arte autossuficiente. (...) Para os visionários, sua obra é como uma janela para o mundo interior ou para outros mundos. Valorizar as pinceladas, os materiais utilizados, por exemplo, seria como admirar os riscos nos vidros ou a própria janela. (MIKOSZ, 2014, p. 95-96)

Caruana (2013) e Mikosz (2014) não determinam quais seriam as características dos artistas enquadrados como “falsos visionários”. Ao analisar obras dos autores citados na categoria compreendo que: tais artistas, além de não terem tido, necessariamente, experiências com visões/ENOC para retratar, buscam pintar elementos genéricos encontrados nas pinturas dos verdadeiros visionários. Seriam autores que criam a partir de referências dadas por outros artistas ou movimentos, daí serem tidos como “falsos”. Os trabalhos “verdadeiros” exaltam a visão, ela acaba por dominar o observador, o que não é percebido (está aí a subjetividade mencionada anteriormente) em trabalhos derivados. Ou seja, se não se retrata uma visão genuína, não há como ser arte visionária, pois a imagem acaba por não passar ao fruidor uma sensação legítima da experiência com ENOC. Para os quadrinhos parto de princípio similar, separo-os nas três categorias propostas por Caruana (2001) e busco avaliá-los a partir dos dados levantados por ele.

Não há intenção aqui de determinar todos os autores de quadrinhos visionários espalhados pelo globo. Até porquê a maioria deles acaba por ser desconhecida fora dos círculos aos quais trafegam. Darei, no máximo, o ponto de partida para novos levantamentos. Ressalto ainda que a lista a seguir não é fechada ao ponto de não permitir o trânsito dos artistas entre as categorias. Basta serem levantadas novas informações a respeito dos processos criativos envolvidos para se atualizar a classificação.

quadrinistas Visionários Verdadeiros	quadrinistas Quase Visionários	quadrinistas Falsos Visionários
Alan Moore	Caza	Charles Burns
Moebius	Steve Clay Wilson	Neil Gaiman
Phillipe Druillet	Robert Williams	Gilbert Shelton
Sérgio Macedo	Victor Moscoso	Jim Franklin
Xalberto	Robert Crumb	Angeli

Laudo	Glauco	Laerte
Vinícius Posteraro	Mozart Couto	Michel Quarez
Edgar Franco	Gazy Andraus	Jayme Cortez
Alain Vozz	Fabio Cobiaco	Flávio Colin
Jim Woodring	Peter Max	Jesse Reklaw
Rick Veitch	Jim Starlin	Steve Ditko
Frank Frazetta*	Mary Fleener	Jack Kirby
Michael Kaluta*	M. Maraska	Lourenço Mutarelli
Barry Windsor-Smith*	Alias	Irmãos Matuck
Berni Wrightson*	Rick Griffin	Paul Mavrides
Richard Corben*	Steve Engleheart	
Grant Morrison	Frank Brunner	
Alejandro Jodorowsky	Alan Weiss	
Mister Strange	Winsor McCay	
Julie Doucet		
Aleksandar Zograf		

Todos os autores citados acima trabalharam, de uma maneira ou de outra com ENOC. Seja de modo direto, como a maioria dos quadrinistas visionários verdadeiros, ou por meio de pesquisa sobre o tema, a exemplo de Fávio Colin. Este autor em especial, juntamente com Jayme Cortez, está na lista como quadrinista falso visionário por conta de uma história em particular de cada. Ambos os autores, Colin e Cortez, são criadores tradicionais de HQs. Eles nunca tiveram pretensões de expressar visões com ENOC que, por acaso, viessem a ter. Na realidade, Colin criou uma HQ, chamada DAIME, publicada na revista *Pesadelo* # 4, em 1981, que trata sobre ayahuasca e, em algumas páginas, representa o que seriam as mirações das personagens. Porém, na biografia do autor (JUNIOR, 2009) não há menção dele já ter usado o chá para poder representar visões verdadeiras. Da mesma maneira Jayme Cortez na história *Zodiako*, publicada originalmente em 1974 e relançada em 2014 em comemoração aos 40 anos da personagem. *Zodiako* narra as aventuras metafísicas e existencialistas do herói homônimo. Mesmo não sendo fruto de alguma visão (MORAIS, 2014), graficamente *Zodiako* é tão chamativo que o editor da primeira versão – revista *Crás!* – publicou a história colorida com tons psicodélicos (MORAIS, 2014).

No caso de Jack Kirby e Steve Ditko, não há indícios deles terem usado substâncias expansoras da consciência ou fazerem uso de qualquer técnica natural para tanto. Na prática, as informações apontam para eles terem sido avessos aos ENOC (HERR,

2012). Graficamente, acredito que ambos foram influenciados pela *Pop Art* e Psicode-lismo – uma vez que as obras levadas em consideração aqui foram criadas, principal-mente, na década de 1960. Em contrapartida, quadrinistas como Michel Quarez, Jim Franklin, Gilbert Shelton e Paul Mavrides, também criaram no mesmo período e até chegaram a usar LSD e outras substâncias expansoras. Mesmo assim, não identifiquei no trabalho ou em textos sobre os processos criativos deles menção direta a represen-tações de imagens derivadas de ENOC. Alguns, como é o caso de Shelton e Mavrides, chegam a abordar o uso de drogas de modo explícito, mas sempre de maneira extrema e chocante. A ideia desses autores, que faziam parte da contra cultura estadunidense, era de realmente abalar os padrões do *american way of life*, ou seja, desconstruir a sociedade de então – e não representar suas visões advindas dos ENOC.

Charles Burns, Neil Gaiman, Jesse Reklaw, Angeli e Laerte flertam com temas comuns entre os visionários, mas, como os outros, não expressam visões. Burns possui um álbum, chamado *Black Hole* (2007), o qual a trama é focada em uma am-bientação doentia. Gaiman, na série *Sandman* (2005), aborda o reino dos sonhos de modo lírico e poético. Cada um a seu modo usa de recursos gráficos encontrados em obras visionárias, mas sem retratar suas próprias visões. Jesse Reklaw, em especial, produziu um série de tiras, intitulada *Slow Wave* (mais tarde lançadas nos livros *Dreamtoons*, de 2000, e *The Night of Your Life*, de 2008, ambos inéditos no Bra-sil), a narrar os sonhos dele ou mesmo de leitores. Mas a maneira como trabalha os sonhos foge da descrição da cena onírica em si, a ir para um espécie de reordenação narrativa para dar coerência a tirinha – o que, ao meu ver, acaba por se distanciar da visão original. Já Angeli e Laerte, são influenciados pelos quadrinhos de Crumb, Shelton dentre outros, publicados na antologia *Zap Comicsem* 1968. Angeli, princi-palmente, possui diversos personagens, da década de 1980, derivativos dos criados por Crumb – tanto na estética quanto na temática das histórias. Lourenço Mutarelli e os Irmãos Matuck seguem caminho similar. Mutarelli, durante a década de 1980, sofreu de profunda depressão e passou a criar quadrinhos para se curar (SILVA, 2013). Deu certo, no entanto, apesar de tratar do seu estado mental do momento, ele

não utiliza visões. Já os Irmãos Matuck, lançaram a HQ *As Aventuras de Sir Charles Mogadom & do Conde Euphrates de Açafrão* (2010), com ambientação onírica e narrativa fragmentada, porém sem haver representações de sonhos reais.

Os quadrinistas da lista dos quase visionários, com exceção de Mozart Couto, Gazy Andraus, Winsor McCay, Caza e Fabio Cobiaco, possuem vasta experiência com psicodélicos em geral. A maioria deles, a saber: Steve Clay Wilson, Robert Williams, Victor Moscoso, Robert Crumb, Peter Max, Jim Starlin, Mary Fleener, M. Maraska, Alias, Rick Griffin, Steve Engleheart, Frank Brunner e Alan Weiss, foram bastante influenciados pelo uso do LSD. Entretanto, tal influência se deu na abertura criativa, no rompimento com possíveis amarras estéticas que estes autores teriam antes do contato com o LSD. Wilson, Williams, Moscoso, Crumb e Griffin seriam os principais desta listagem a exporem tal fato (CAMPOS, 2005), mas deixando claro que a influência se limitava a ampliação das possibilidades criativas deles de até então. Crumb, em particular, escreveu vários textos, publicados no Brasil no livro *Minha Vida* (CRUMB, 2010), em que narra suas experiências com LSD. Apesar dele dizer que “durante dez anos, meu trabalho foi alimentado por visões psicodélicas” (CRUMB, 2010, p. 107), sou inclinado a distanciar-lo dos verdadeiros visionários por não identificar representações específicas de visões – como as exemplificadas por Caruana (2013). “O LSD me libertou do ego por um breve período. Todos os meus desenhos vinham de dentro...uma visão interna...miraculosa. Foi a maior liberdade do subconsciente que tive na vida. De novembro de 1965 a abril de 1966, flutuei por aí sem ego, totalmente passivo” (CRUMB, 2005, p. 51). Mesmo após o comentário anterior de Crumb, o que percebo no trabalho dele é a liberdade gráfica de alguém que perdeu o pudor e não necessariamente a exposição de visões.

Com o intuito de elucidar como se deu a influência do LSD na criatividade de Robert Crumb, o pesquisador Matthew T. Jones (2007) desenvolveu o estudo intitulado *The Creativity of Crumb: Research on the Effects of Psychedelic Drugs on the Comic Art of Robert Crumb*. Referencial básico parte dos resultados obtidos pelos doutores Oscar e Marlene Dobkin de Rios (2012) no livro *LSD, Spirituality, and the*

Creative Process –o qual será abordado mais adiante. A hipótese central levantada por Jones (2007) é de poder ser percebida a mudança de estilo gráfico e a ampliação imaginativa de Crumb ao comparar os trabalhos dele antes, durante e após o uso do LSD. A metodologia usada foi cruzar as 11 categorias de técnicas de alterações perceptuais, criadas por Janiger, com as técnicas de criação de quadrinhos descritas na literatura referente aos quadrinhos arte (JONES, 2007). Para a amostra, foram usadas as histórias disponíveis no livro *The Complete Crumb Comics*. Como resultado, Jones (2007) chegou a conclusão de que após o uso de LSD, Crumb passou a usar mais recursos gráficos que se enquadram nas técnicas de alterações perceptuais. O interessante, na verdade, é que o período pós LSD, algo de ao menos dois anos depois de parar de usá-lo, Crumb passou a empregar mais intensamente os elementos que compõe as 11 técnicas.

Returning to the initial hypothesis, it can be concluded that Crumb's post-LSD work (1977/1978 in the sample), though not created under the direct influence of psychedelic agents, still draws upon perceptual alterations to gain access to the fluidity of consciousness that facilitates blind variation and random combination. (JONES, 2007, p. 290) (COLOQUE AQUI O TEXTO TRADUZIDO POR VC E EM NOTA DE RODAPÉ A VERSÃO EM INGLÊS!)

Chama atenção na conclusão de Jones, destacada acima, quando ele diz que Crumb continuou a usar as alterações perceptuais para acessar a fluidez da consciência que facilita a variação cega e a combinação aleatória de imagens – duas das técnicas de Janiger. Ou seja, de acordo com o observado por Jones (2007), os psicodélicos beneficiaram Crumb basicamente em permitirem-lhe acesso mais efetivo a variações cegas e combinações aleatórias de temas para seus desenhos. Não há aí indicação explícita em representações de visões específicas. Crumb, mesmo nos referidos artigos, não mencionada nada do tipo.

Para ficar claro o modo como o artista tratava suas práticas com LSD, destaco a história “Minha primeira viagem de ácido”, de 1973 e publicada no Brasil na coletânea *Minha Vida* (2010). Nessa HQ de uma página, Crumb explicita bem a abordagem dada as suas experiências psicodélicas, sendo elas mais descritivas/analíticas

do que necessariamente representativas dos estados mentais – como é possível conferir na imagem acima. Para a narrativa, Crumb prefere se ater aos efeitos visuais – causados de olhos abertos – ao invés de evidenciar as imagens internas, obtidas de olhos fechados. Quando decide tratar dos *insights* alcançados durante os ENOC, ele os descreve em texto e não em imagens, numa tentativa de zombar da situação. Uma postura totalmente contrária dos verdadeiros artistas visionários, os quais têm nas visões de ENOC um apreço especial, por compreendê-las como aberturas extrassensoriais para outros mundos (MIKOSZ, 2014).

Os demais artistas que estão na lista de quase visionários tendem a, também, usufruírem mais das novas qualidades gráficas descobertas com os ENOC do que necessariamente representar suas visões. Jim Starlim, por exemplo, na década de 1970 acabou por se beneficiar bastante dos motivos psicodélicos vistos durante o período em que usou LSD (HOWE, 2013) em séries como Warlock (1974), Dr. Estranho (1973) e Dreadstar (1982). Especialmente no caso de Glauco, cartunista brasileiro morto em 2010, membro-fundador de uma igreja do Santo Daime, chamada Céu de Maria, criou personagens de tiras influenciados pela ayahuasca. Ao todo são três. Miraldinho, corruptela de “miração”, termo usado na comunidade ayahuasqueira como forma de se referir às visões obtidas durante os efeitos do chá. Miraldinho foi publicado em 1998 no Jornal do Céu, criado pela igreja Céu de Mapiá, no Acre, somente para adeptos da igreja. Os outros dois personagens são: Cacique Jaraguá e Mestre Alfa, ambos publicados na Folha de São Paulo.

Com relação aos quadrinistas visionários verdadeiros, cinco nomes marquei com asterisco por terem sido dados como exemplo de quadrinistas visionários pelo próprio Caruana (2013) no seu Manifesto. No caso de Grant Morrison, um dos principais roteiristas ingleses do século XXI, confessa ter criado algumas de suas obras mais famosas, como *Flex Mentaloe Os Invisíveis*, a partir da influência de psicodélicos.

I loved the psychedelic drugs which could twist my head, erase my name and address, open up my subconscious and turn my brain into a super-conductor, so I dosed like a madman for ten years, studied

the effects and wrote it all down in *The Invisibles* and *Flex Mentallo* in particular. Zenith, Animal Man and Arkham Asylum are pretty straight edge and Doom Patrol shows the influence of shrooms from around the time of those Insect Mesh issues but I was mostly doing it straight. The 90s work emerged from the cockpit of a rocket-driven rollercoaster of LSD, cannabis, mushrooms, DMT, 2CB, ecstasy and champagne. (MORRISON, 2005)

A sequência inicial de *Flex Mentallo* (2013) é bem significativa (ilustração 19). Ela começa com um homem a lançar uma bomba que explode e dá início ao universo. As imagens seguem e o corte narrativo volta para o homem e dele para um ovo. Tal fluxo de imagens se assemelha muito com a sensação de plenitude com o todo proporcionada pelos ENOC, seria a sensação do numinoso, da integralidade individual com o cosmos – particularmente, já tive sensação similar e o resultado foi uma HQ intitulada *O Todo* (SILVA, 2013). Crumb menciona algo parecido na história “Minha primeira viagem de ácido” (ilustração 18), precisamente no primeiro quadro da quarta coluna. No caso de Crumb ele diz na HQ: “Estou enxergando de verdade pela primeira vez!! Tudo é cósmico” (CRUMB, 2010, p. 53). Na imagem, como é possível notar, Crumb se coloca como uma espécie de doente, agachado, abraçado às próprias pernas e com o olhar vazio. Morrison, ao contrário, em sua HQ resolve mostrar, dar um vislumbre, ao leitor do que seria essa noção de “tudo ser cósmico” – sendo essa, sim, a função do verdadeiro artista visionário.

Alejandro Jodorowsky, outro importante artista visionário, mais do que quadrinista também é ator, diretor de cinema e teatro, além de literato e mago. Porém, a mágica que desenvolve é de outro tipo. Como Jodorowsky mesmo diz, é uma psicomágica ou psicoxamanismo – um tipo especial de magia baseada na criação artística. No livro *A dança da realidade* (2009) ele trata do assunto e discorre sobre o quanto os sonhos lúcidos foram e são importantes para ele no fazer criativo.

Eu estava com mais de 50 anos quando, graças ao sonho lúcido, resolvi tentar o maior dos meus encontros: com o meu deus interior. (...) Tive a sensação de cair lentamente enquanto me sentia dissolver como se a luz fosse ácido. No final, com um grito que misturava euforia e paz abandonei minha última migalha de consciência individual e integrei-me ao centro. Explodi numa inconcebível sucessão de

formas geométricas, milhares, milhões. Aquilo tudo formava mundos que evaporavam em oceanos de cores, palavras, frases, discursos em incontáveis idiomas que se cruzavam em colossais labirintos, o tempo transformado num instante eterno, palpitando e abrindo-se numa infinidade de futuros possíveis. Eu era o centro criador de tudo, explodindo sem cessar e sem fim, sem lacunas, em incontáveis, metamorfoses. (...) Depois dessa visão radical, que de certa maneira foi utilizada mais tarde na criação das histórias de *Incal* [feita em parceria com o também visionário Moebius], demorei muito tempo para sonhar de novo. (JODOROWSKY, 2009, p. 196; 200-201)

Julie Doucet e Aleksandar Zograf, seguem por caminhos similares. Doucet, a única autora apontada aqui, é canadense e publicou em 2006 o livro *My most secret disere*, no qual aborda os próprios sonhos – geralmente bizarros (visões das trevas na interpretação de Caruana). Zograf, quadrinista sérvio, também transpõe sonhos para as HQs. Talvez um dos mais conhecidos trabalhos de Zograf esteja na coletânea *Flock of Dreamers – An anthology os dream inspired comics*, publicado em 1997. Nesta antologia, todos os autores se dedicam a representar sonhos. Uns mais que outros podem ser tidos como visionários, como o caso de Zograf, Woodring e Veitch, porém, a maioria dos autores ali são interpretados por mim como quase visionários. No tocante a Zograf, na história dele inserida na coletânea, o autor narra parte do próprio processo criativo, a demonstrar como os quadrinhos, ou melhor tiras, formam sonhos e em qual estado de sono se encontrava para vê-las – uma vez que ele deixa bem claro a diferença entre sonho lúcido, sonho e alucinações hipnagógicas. Em *Flock of Dreamers*, participa ainda como editor, todavia assina com o nome verdadeiro: SašRakezić. Outras obras do autor a incluírem sonhos são: *Pszichonaut*(2006), *Dream Watcher*(1998) e a série de zines chamada *Hypnagogic Review*, atualmente no sexto volume (no site oficial não foi possível identificar a data de lançamento) e ainda em produção.

Alan Moore, quiçá, um dos autores de quadrinhos mais importantes dos últimos 30 anos é também um dos principais visionários da listagem. Após o primeiro contato com o LSD, ainda na adolescência, Moore mudou radicalmente sua compreensão de mundo (MILLIDGE, 2012). Tal revolução intelectual persistiu no autor

depois de adulto. Ao fazer 40 anos, chegou a se declarar mago, sua magia, a escrita. O ritual para tanto inclui o uso de psicodélicos como *Psilocybe cubensis*, vulgo cogumelo mágico, e *Cannabis sativa*, além de técnicas meditativas (MOORE, 2003). A respeito ele diz:

You need something to get you there. It doesn't have to be drugs. Drugs are one of the time-honored and original ways of getting you into that space, but there are lots of others as well: meditation, fasting, I suppose in extreme cases scourging, dancing or rhythmic drumming. Anything that will derange the senses, which all of those things will do if taken far enough. Now, for me, having grown up in the '60s and psychedelic drug culture having been something that I've always been very used to and comfortable With, it seemed like psilocybin mushrooms, which do have a very honorable magical pedigree going back to the first shamans in the cave, they seemed to be the mode of choice. How to actually propel myself into the magical space. (MOORE, 2003)

Vários dos trabalhos escritos por ele possuem aspectos que se enquadram no visionário, como em *Monstro do Pântano*. Na história *Abandonadas Casas* (2015), publicada originalmente em 1985, ao final as personagens principais, o Monstro e sua namorada, protagonizam cenas de sexo psicodélico. A ação se inicia com o Monstro a dar a ela um tubérculo alucinógeno que cresce em seu corpo. Ela come e ascende ao mundo transcendental. Imagetivamente é nítido para o leitor que as cenas retratadas ali são psicodélicas a remeterem a década de 1960. Mesmo sabendo do contato de Moore com os ENOC, não há como afirmar que as imagens em *o Monstro do Pântano* sejam, de fato, visionárias. Se essas imagens são incapazes de validar uma representação visionária verdadeira por parte de Moore, ao menos ensejou novas empreitadas no campo. Em *Promethea* (2015), lançada entre 1999-2005, Alan Moore desenvolve uma trama envolta em magia, criatividade e misticismo, de modo a explorar o próprio viés mágico. No depoimento abaixo ele explica, mesmo que superficialmente, o processo criativo de *Promethea*.

I find that whereas once I would have used drugs to explore all of the various spheres that I explore in Promethea's Kabbalah series—I mean, indeed I did use drugs to explore the lower five sephiroth, but above that, I'm using my own mind, I'm using I suppose it's what you'd call meditation, although it's exactly what any writer does when they're trying to get into a story, it's just that the story in these instances is deeply concerned with these kabbalistic states,

so getting into the story is almost the same as getting into the state. I find that that, in terms of the experience and the information, works just as well these days. (MOORE, 2003)

A história desenvolvida em *Promethea* é tão complexa que abordá-la, por si só, demanda uma tese a parte. Como a feita por Carlos Manoel de Hollanda Cavalcanti, no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/EBA/UFRJ, intitulada *O Reencantamento do Mundo em Quadrinhos: uma análise de Promethea*, de Alan Moore e J. H. Williams III, defendida em 2013. Nela, Cavalcanti examina detalhadamente a parte gráfica, conceitual, filosófica e narrativa da HQ. Chega a destacar, mesmo que brevemente, a influência dos ENOC na criação de *Promethea*.

A arte psicodélica visa reproduzir, até onde possível, as sensações visuais provocadas pelo uso do LSD. Como dito acima, a saturação das cores e a fadiga visual, os intensos contrastes, a dificuldade de dissociação entre figura e fundo, as distorções, incluindo-se as formas e padrões flutuantes causadores de sensações estonteantes. A perturbação ali também possui função narrativa. Trata-se da alusão ao estado de transição entre o mundo sensível e o racional, seguido do metafísico. O que sobra, nesse ponto intermediário são os conteúdos que transitam na imaginação e no repertório sógnico dos leitores. (CAVALCANTI, 2013, p. 162-163)

Concordo com o exposto na citação acima de Cavalcanti, mas com um adendo. Mais do que usufruir da estética da arte psicodélica, a qual “visa reproduzir as sensações visuais provocadas pelo LSD” (CAVALCANTI, 2013, p. 162), Moore, em *Promethea*, visou criar sensações nos leitores. O artista visionário consegue, de uma maneira ou de outra, levar o fruitor a experienciar um estado não ordinário de consciência por meio da arte (BESERRA, 2014). Foi algo assim que Moore fez, ele provocou sensações nos leitores, as quais Cavalcanti identificou como “estonteantes”, o que vai além de apenas reproduzir um efeito visual. Como Alan Moore explica na citação anterior, *Promethea* foi construída a partir de estados cabalísticos e adentrar a história e quase como adentrar o estado metal no qual ela foi concebida.

Em relação aos outros autores visionários classificados como verdadeiros, Philippe Druillet, francês, contemporâneo de Moebius, já foi discutido por mim na disser-

tação (SILVA, 2013) e será mencionado adiante no texto sobre Sérgio Macedo. Alain Vozz, autor franco-brasileiro, amigo pessoal de Macedo, foi com ele para a França na década de 1970 e juntos publicaram na antológica revista *Metal Hurlant* lado de Druillet, Moebius, Caza e tantos outros. Mister Strange, é um quadrinista estadunidense que publicou de modo independente uma HQ chamada *DMT Psychonautica – the cosmic comics* (2014). Na abertura do livro *Strage* deixa claro a intenção da história: “*Psychonautica is a series of postulations made after experiences with DMT in an attempt to record the journey in as much detail as possible and dissect the experience by drawing correlations between this world and that of the psychedelic in which reality takes on a whole new meaning*” (STRANGE, 2014, p. 4).

Edgar Franco, orientador desta pesquisa, já publicou algumas histórias – em especial na edição # 7 da revista *Artlectos e Pós-Humanos*, a história *Integral* –, inclusive uma das HQs dele que representa visões é em parceria comigo. Na pesquisa no mestrado sobre processos criativos em quadrinhos poéticos, acabei por realizar uma história influenciada por ENOC, podendo ser classificada como uma HQ visionária. Produzi ainda outras histórias baseadas em sonhos lúcidos, como *Som das Águas* (2013) e *Pela Estrada Afora* (2013). Vinicius Posteraro, já há alguns anos se dedica a quadrinizar sonhos, com o propósito de serem o mais fiel o possível do sonho original – seus trabalhos podem ser vistos na revista *Camiño di Rato* e *Zona Gráfica* (de Portugal). Moebius, Sérgio Macedo, Xalberto, Jim Woodring, Rick Veitch e Laudo serão analisados individual e detalhadamente no decorrer do capítulo.

2. Considerações finais

No início deste artigo apresento a conceituação de Arte Visionária, cunhada por Laurence Caruana (2001). E por meio dela determino o limite padrão do que venha a ser arte visionária, ou não, para poder aplicá-lo na análise de histórias em quadrinhos. Dentro do proposto, separo os quadrinistas – de diversos períodos de tempo, desde 1905 a 2015, que possuem em seus trabalhos relações com ENOC

– entre visionários, quase visionários e falsos visionários. Ressalto ainda que a classificação não é determinista e está sujeita a atualizações. Seria arrogância estipular como regra fechada a manutenção dos nomes de qualquer um dos artistas em qualquer uma das classificações. Não é por uma ser tratada como “falsa” que há desmerecimento dos trabalhos dos autores mencionados. Longe disso. Serve apenas como uma leitura possível para as obras deles. Até porque, principalmente os “quase e falsos visionários”, nunca se declaram como tais. Ao contrário dos verdadeiros visionários. Nem todos, mas a minoria deles se auto denominam ou são chamados por outros de “visionários”.

Um dos aspectos da pesquisa com quadrinhos visionários (tese em desenvolvimento) é buscar, por meio dos limites determinados, indicar quais são os quadrinhistas que fazem parte do movimento artístico estruturado por Caruana (2001). Geralmente os próprios autores não se interessam por classificações como essa ou mesmo não se veem como participantes do movimento. Talvez, os autores e acadêmicos, que dirigem o centro de formação *The Vienna Academy of Visionary Art*, na Áustria, também não reconheçam os quadrinhistas citados aqui como autores de Arte Visionária. Mas não importa.

O objetivo é muito mais levantar possibilidades de interpretação e apontar novas vias de percepção das obras dos quadrinhistas citados, do que simplesmente fechá-los dentro de uma categoria artística. O importante é aglutinar os autores de histórias em quadrinhos que utilizam de estados não ordinários de consciência para criarem – seja por meio de suas próprias experiências, ou ao retratarem as visões de outros. No fim, esta também é uma forma de ampliar o entendimento do leitor a respeito das obras de determinados autores. Talvez seja ainda uma contribuição para se dissipar os preconceitos infundados e mitológicos no tocante aos ENOC.

Notas

1. Tais qualidade visionárias originais incluem até mesmo uma técnica de pintura chamada *Mischtechnik*, desenvolvida por Ernst Fuchs (CARUANA, 2013). A *Mischtechnik* consiste em criar efeitos de

transparência e cor além de um acabamento refinado, que acaba por mascarar aspectos da execução do desenho, a dar-lhe um ar de realidade, quase fotográfico.

2. Aqui há uma observação. Na tabela que criei para categorizar os autores, incluí nos “quase e falsos visionários” artistas que tiveram, sim, experiências com ENOC. Porém, não representaram visões propriamente ditas em seus quadrinhos, apesar de terem sido influenciados graficamente.

Referências

BESERRA, Fernando Rocha. *Experienciando a Arte Visionária: uma compreensão junguiana da interação de estudantes com a obra de Alex Grey*. 2014. 195 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Clínica) – Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2014.

CARUANA, Laurence. *O primeiro Manifesto da Arte Visionária*. Curitiba: Ordem Rosacruz, 2013.

CAMPOS, Rogério de. *Alter América, Alter Heros*. In: CRUMB, Robert. *Zap Comics*. São Paulo: Conrad, 2005.

CAVALCANTI, Carlos Manoel de Hollanda. *O reencantamento do mundo em quadrinhos: uma análise de Promethea, de Alan Moore e J. H. Williams III*. Tese (Doutorado em Artes Visuais) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2013.

COLIN, Flavio. DAIME. In: BARROS, Otacilio D’Assunção (Org). *Pesadelo*, 4, vl. 1, 113-132, 1981.

CRUMB, Robert. *Zap Comics*. São Paulo: Conrad, 2005.

CRUMB, Robert. *Minha Vida*. São Paulo: Conrad, 2010.

DOBKIN DE RIOS, Marlene. *LSD, spirituality and creative process*. Vermont: Park Street Press, 2003

HOWE, Sean. *Marvel Comics – A história secreta*. São Paulo: LeYa, 2013.

HUXLEY, Aldous. *As portas da percepção: Céu e Inferno*. São Paulo: Globo, 2002.

HEER, Jeet. *Jack Kirby: Hand of Fire Roundtable*. Disponível em: <<http://www.tcj.com/jack-kirby-hand-of-fire-roundtable-part-2/2/>>. Acesso em: 01 jan. 2016.

JODOROWSKY, Alejandro. *A dança da realidade – psicomagia e psicoxamanismo*. São Paulo: Devir, 2009.

JUNG, Carl Gustav. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

JUNIOR, Gonçalo. *Vida traçada: um perfil de Flavio Colin*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2009.

JONES, M.T. *The Creativity of Crumb: Research on the Effects of Psychedelic Drugs on the Comic Art of Robert Crumb*. *Journal of Psychoactive Drugs*, 39, 3, 283-291, 2007.

- LEWIS-WILLIAMS, David; CLOTTE, Jean. *Los chamanes de la prehistoria*. Barcelona: Ariel Prehistoria, 2009.
- LEARY, Timothy; METZNER, Ralph; ALPERT, Richard. *The Psychedelic Experience - A Manual Based on the Tibetan Book of the Dead*. New York: Citadel Underground, 2000.
- MILLIDGE, Gary Spencer. *Alan Moore - o Mago Das Histórias*. São Paulo: Mythos Editora, 2012.
- MOORE, Alan. *MAGIC IS AFOOT: A Conversation with ALAN MOORE about the Arts and the Occult*. Portland, Arthur Magazine, 04 maio, 2003. Entrevista a Jay Babcock.
- MOORE, Alan. *A Saga do Monstro do Pantano livro dois*. São Paulo: Panini, 2015.
- MOORE, Alan. *Promethea edição definitiva volume um*. São Paulo: Panini, 2015
- MORAIS, Fábio. *Zodiako Premium*. São Paulo: Opera Graphica, 2014
- MATUCK, Artur; MATUCK, Carlos; MATUCK, Rubens. *As Aventuras de Sir Charles Mogadom & do Conde Euphrates de Açafirão*. São Paulo: Terceiro Nome, 2010.
- MORRISON, Grant. *Flex Mentalo – o homem dos músculos mistério*. Barueri: Panini Books, 2013.
- SILVA, Matheus Moura. *Processos criativos de histórias em quadrinhos poético-filosóficas: investigação teórica e produção poética*. 2013. 232 f. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Visual) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2013.
- STRAGE, Mister. *Psychonautica: DMT: A Graphic Novel*. Middletown: Independente, 2014.
- TEDX TALKS. *Cosmic creativity how art evolves consciousness: Alex Grey*. Disponível em: <<http://tedxtalks.ted.com/video/Cosmic-Creativity-How-Art-Evolvs;TEDxMaui>>. Acesso em: 10 dez. 2015.
- THE MINDSCAPE of Alan Moore. Direção de DeZ Vylenz. Inland: Shadowsnake Films, 2005. Digital (120 min.): VHS, Ntsc, son., color. Legendado. Port.

Matheus Moura Silva

Mestre em Arte e Cultura Visual (PPGACV-FAV/UFG) com pesquisa sobre processos criativos em quadrinhos poético-filosóficos. Atualmente cursa doutorado na mesma instituição a investigar a relação entre quadrinhos e estados ampliados de consciência. Desde 2008 publica a revista *Camiño di Rato* e atualmente na oitava edição. Editou a revista *A3 Quadrinhos* (2010) e a graphic novel *O.R.L.A.: Liberdade aos Animais* (2014), ambas sob financiamento do Programa Municipal de Incentivo a Cultura de Uberlândia (MG). Em Portugal colabora com a coletânea *Zona Gráfica*. No Brasil, atualmente publica na revista *Spektro e Clássicos Revisitados*.

AS 7 SEREIAS: PROCESSO CRIATIVO DE UMA HQ AUTORAL COLETIVA COMO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS NA FAV-UFG

Kethryn Evelyn Elias de Souza
FAV-UFG

Izadora Sousa Graciano
FAV-UFG

RESUMO

Esse artigo trata da experiência de criação em grupo de uma história em quadrinhos autoral como trabalho de conclusão de curso, no bacharelado em artes da Faculdade de Artes Visuais da UFG. Na pesquisa, orientada pelo Dr. Edgar Franco, nos aprofundamos no contexto das histórias em quadrinhos autorais e na estética do mangá com o intuito de produzir uma Graphic Novel denominada “As 7 sereias”. Este título - bem como a narrativa proposta - é na verdade desdobramentos de um Fanzine produzido pelo coletivo artístico Aoi Hikari cujo objetivo é a pesquisa e produção de HQs. O coletivo é formado por Isabela Pistelli, Izadora S. Graciano, Kethryn Evelyn e Rachel Cosme, também integrantes do grupo de TCC tratado aqui.

PALAVRAS CHAVE: Quadrinhos Autorais. Coletivos Artísticos. Artes Visuais.

ABSTRACT

This Article is about the creation experience, in group of a graphic novel authorial as undergraduate thesis, in art bachelor of Faculdade de Artes Visuais of UFG. The research, was oriented by Dr. Edgar Franco, we delve into the context of authorial comics and mangá esthetic with the objective of production one graphic novel named “As 7 Sereias”. This title as well as the narrative proposition – it’s in true a deployment of a fanzine produced by the artistic collective Aoi Hikari, which goal is the research and production of comics. The collective is formed by Isabela Pistelli, Izadora S. Graciano, Kethryn Evelyn and Rachel Cosme, also members of the group for the undergraduate thesis here mentioned.

KEY WORDS: Authorial Comics, Artistic Collectives, Visual Art

Introdução

O processo de produção da história em quadrinhos surgiu de uma das HQs produzidas pelo grupo, intitulada “7 Sereias”, publicada em um Fanzine. As quatro personagens principais são baseadas em cada integrante do grupo. O roteiro da

HQ foi estruturado em uma fantasia colegial, com elementos cômicos baseados na vivência das integrantes do grupo durante seus três primeiros anos de estudos na FAV-UFG. A história criada como álbum, mostra com leve humor e doce melancolia o que cada uma das quatro passou e como sua amizade prevaleceu às dificuldades inerentes à convivência. A elaboração do trabalho foi esquematizada a partir de uma divisão de tarefas, apesar de todas estarem envolvidas no processo geral.

A nossa produção de uma HQ como TCC final em artes foi uma das pioneiras na FAV-UFG o que torna ainda mais emblemático e importante esse relato para incentivar novos graduandos das artes que tenham interesse em criar quadrinhos autorais.

Mangá e HQ Autoral

No Brasil o mangá ganhou força nos anos 90, apesar de já ser conhecido no país desde a década de 60, como obras como O Samurai de Claudio Seto, ainda não era muito difundido, Contudo anteriormente a Editora Abril detinha os direitos das maiores revistas de comics americanos, monopolizando o mercado, mas com uma mudança no formato e o aumento do preço a editora perdeu e deixou de formar novos consumidores abrindo assim, no mercado brasileiro, espaço para outro tipo de história em quadrinhos: o Mangá, cujo formato e preço se assemelham as antigas revistas publicadas pela editora abril.

Fatos como esse e características do mangá como, por exemplo: os personagens apresentarem um aspecto mais humano permitindo a identificação dos leitores e as histórias chegarem ao fim, somados à TV brasileira que transmitia animações japonesas derivadas dos mangás(Guerreiras Mágicas, Sailor Moon, Samurai X, Dragon Ball, Cavaleiros do Zodíaco...etc) contribuiriam para a difusão do estilo no Brasil. Outro fator importante é a variedade de gêneros de que o mangá disponibiliza, por ser no Japão uma arte consumida por todas as idades os gêneros se estendem a todos os gostos.

As HQs autorais se caracterizam por refletirem o ideal do autor, explorando o potencial da linguagem dos quadrinhos. São HQs que apresentam um traço pessoal

e uma narrativa mais complexa, nas quais é o autor que escreve o roteiro e produz a HQ. Com a produção autoral há uma gama de obras genuínas e diversificadas, tratando de temáticas e tramas com maior teor psicológico e introspectivo do ser humano. O estilo artístico explora técnicas variadas, seja com ferramentas tradicionais de desenho como o nanquim, grafite, carvão, aquarela, recorte e colagem, dentre outras, e técnicas de produção eletrônica, como a pintura e desenho puramente digitais ou mesclados com técnicas manuais (INREAL, 2014, p.25). Há também as feitas em parcerias entre roteiristas e desenhistas. A HQ de expressão autoral existe desde os primórdios do surgimento dessa linguagem e gênios dessa arte têm sido revelados por diversos países de todos continentes (FRANCO, 2004, p.33).

A HQ “As 7 Sereias” se encaixa neste contexto, pois é um trabalho cuja influência do mangá é evidente, tendo em vista que todas as integrantes do coletivo artístico assistiram as animações japonesas derivadas dos quadrinhos tais como SailorMoon, Samurai X, Dragon Ball, Cavaleiros do Zodíaco...etc., que foram ao ar na TV em sua infância e lêem quadrinhos japoneses até hoje. “As 7 Sereias”, também se identifica como uma HQ autoral, onde exploramos técnicas artísticas na produção do mesmo e procuramos trazer uma narrativa mais pessoal onde tentamos refletir o ideal de todas as autoras, ainda que a historia seja uma fantasia.

AoiHikari, um coletivo Autoral e o Fanzine “ 7 Sereias”

O AoiHikari é um grupo criativo de quadrinhos criado na Universidade Federal de Goiás - Faculdade de Artes Visuais em 2013, que explora artisticamente a linguagem das histórias em quadrinhos. Ele é formado por quatro estudantes do curso de Bacharelado em Artes Visuais: Isabela Pistelli, Izadora Sousa, Kethryn Evelyn e Rachel Cosme.

Sempre tivemos afinidades e partilhávamos nossas idéias e gostos em comum e as HQs nos uniram. O Grupo CLAMP foi uma grande referência para nosso Coletivo, AoiHikari vem da língua japonesa e significa Luz Azul. Queríamos que o nome fosse composto por coisas que gostávamos. Devido à nossa conexão com a cultura

japonesa e amor pelo mangá. Nossa primeira produção em grupo foram dois Fanzines intitulados “7 Sereias” e “Zueira of the Dead”. Cada uma dessas histórias teve um processo diferente.

O Fanzine “7 Sereias” é uma história baseada em nosso cotidiano. Porém, é um cotidiano fantasiado e exagerado. Na história, imaginariamente, criamos um grupo de delinquentes colegiais chamado: “7 Sereias”. Apenas quatro das sete existem, a quantidade de sereias surgiu como uma parodia de um filme sobre colegiais delinquentes sul coreano chamado: “Girls by girls”, assim o número extra de “Sereias” não existente é usado como um boato para assustar os demais personagens coadjuvantes.

A história se passa em um colégio intitulado FAVland, outra paródia só que agora com o nome de nossa faculdade, FAV (Faculdade de Artes Visuais). Os personagens coadjuvantes também são baseados em nossos amigos e colegas. Em “7 sereias” nós somos representadas por personagens cujo fatores mais marcantes da personalidade de cada uma é exagerado. Os personagens Arale, Kanzaki, Ren e Tori possuem esses nomes em japoneses que remetem a nós e aos nossos gostos e nos encaixamos assim, no imaginário colegial japonês, criado pela historia. Os conflitos são criados de acordo com o que nos acontece no nosso dia a dia.



Figura 1 - Capas dos Fanzines produzidas pelo Aoi Hikari, 2014

Desdobramentos da história “7 sereias” e o Processo

O processo de desdobramento começou pelo título de “7 Sereias” e se tornou “As 7 Sereias”, O mundo onde se passava a história até o momento era apenas a cômica FAVland, contudo questionamos na nossa história a necessidade de expansão deste “mundo”.



Figura 2 – Organograma do projeto, 2014.

Partindo de uma pesquisa e coleta de imagens feita pela Izadora, criamos a ambientação. Definimos o background dos personagens, e criamos um argumento que foi o ponto de partida para que a Kethryn pudesse desenvolver o Roteiro, que passou por três fases: Pré-Roteiro, Decupagem e Roteiro Final.

Durante os estudos dos personagens percebemos que nosso leitor poderia vir a ficar confuso, pois seriam duas desenhistas; Rachel e Isabela e cada uma possui traços muito diferentes. Então vimos a necessidade de ser fazer claro esses pontos ao leitor; Assim Rachel e Isabela montaram um Character Design base que não poderia ser mudado, definiram paletas de cores dentre outros detalhes sutis.



Figura 3 – Rascunhos do Character Design de Tori, por Isabela Pistelli, 2015.

O nosso objetivo com a pré-rotetização foi construir algo sólido para que os demais membros do grupo pudessem ter uma visão completa de toda a história (início, meio e fim) e trabalhar em cima disso, melhorando o roteiro. O desafio aqui foi pensar nos acontecimentos que não foram discutidos previamente entre as integrantes, do grupo. Chegando num consenso a respeito do mesmo iniciou-se o processo de decupagem pela Kethryn. Nesse processo optou-se pelo roteiro corrido, nele você simplesmente descreve as cenas, e abaixo coloca o texto correspondente seguindo os pontos base da história.

A construção da ambientação foi focada no cenário onde a maior parte da história acontece. Sendo a história baseada no nosso cotidiano, percebemos que o mais interessante seria unir os dois lugares, real e imaginário; Goiânia representando a nossa vida cotidiana, e o Japão representando a fantasia, como as influências da maioria do grupo, do estilo de quadrinhos e da cultura pop. Resultando na cidade fictícia: “Japânia

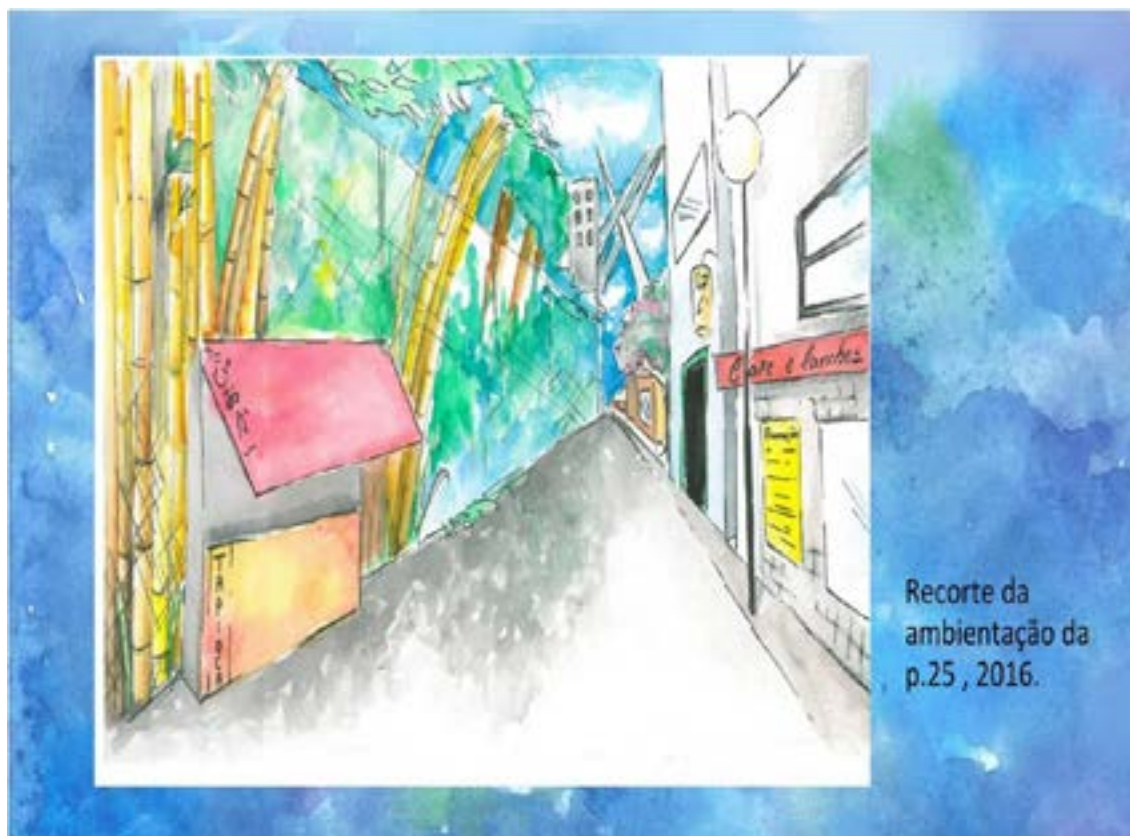


Figura 4 – Recorte da ambientação da p. 25, 2016.

O cenário principal da história é a Faculdade de Artes Visuais/UFG, transformada na FavLand, um colégio do ensino médio, sendo que o cenário da FAV é fundido com a padronização dos colégios japoneses, o cenário trás também outras influencias, como é o caso do idioma inglês em FavLand.

Roteiro

Segundo (DANTON, 2000, p.3) Um bom roteirista deve ler de tudo: livros de história, de psicologia, de antropologia, de filosofia, romances, contos e revistas dos mais variados tipos. Em qualquer lugar pode estar a idéia de uma história.

E assim como ele cita, o roteiro de “As 7 sereias” foi construído partindo de inúmeros momentos em que pequenas situações se tornaram inspiração para páginas e páginas de um roteiro carregado de significados para nós.

Houve algumas mudanças sutis durante o processo, elas suprimiram as necessidades do que esperávamos da narrativa sem fugir do argumento central.



Figura 5 – Roteiro Base, 2014.

Concept Art do Álbum, Processo criativo e Produção

A quadrinhização foi realizada pelas quadrinhistas Isabela Pistelli e Rachel Santos, e objetivou tornar a pesquisa um trabalho prático. Essa produção foi dividida em duas etapas: Processo de Criação e Arte Final;

A primeira fase consistiu em construir o universo da história, isso inclui características das personagens, da ambientação, e tudo o que seria relevante para a história, todas integrantes tiveram total liberdade em opinar na construção. Durante a criação das personagens decidimos que algumas características dos personagens ficariam pré-estabelecidas, ou seja, imutáveis, independente de quem as desenha-se. As desenhistas após reunião decidiram uma paleta de cores específica para cada personagem de acordo com suas personalidades para enfatizar as diferenças entre as personagens. O Background dos personagens principais também foi definido nesta etapa.

Nesta fase optamos por dialogar o traço de cada uma das desenhistas com a carga emocional da história, assim como o próprio amadurecimento das person-

gens. Assim Rachel Cosme cujo traço é mais leve ficou responsável pela primeira parte e Isabela Pistelli cujo traço é mais realista pela segunda e ultima parte.

Foram feitos inúmeros rascunhos simples em papel A4 e grafite, escutamos as opiniões do coletivo e refizemos com auxílio da roteirista possibilitando que a narrativa fluísse da melhor forma possível. Definimos nesses rascunhos as junções entre flora e estruturas, onde a ambiência se alterava de acordo com as definições gerais. Resolvidos os problemas dos rascunhos passamos os Rafes em A3 dando início ao processo de finalização. A diferença de tamanhos dos papéis também influenciou nas proporções. Foram contratempos contornáveis, pois resolvemos modificando algumas posições ou requadros. Contornamos todos os Raves com caneta nanquim e fizemos alguns testes para decidirmos a melhor técnica para colorirmos a nossa Graphic Novel, passamos pelas técnicas de nanquim e aquarela, e por fim optamos pela aquarela, pelo resultado plástico que foi adaptável às duas desenhistas.

Balonamento



Figura 6 – Teste de balonamento da HQ, página da esquerda desenhada por Rachel Cosme e da direita por Isabela Pistelli.2015.

Tipografia

A tipografia usada na Graphic Novel foi CC Astro City por adequar a estética do álbum.



Figura 7 – Páginas do álbum com os balões e a tipografia escolhida, 2016.

Capa



Figura 8 – Capa Finalizada, 2016.

Considerações finais

A pesquisa e processo de produção desta história em quadrinhos foi muito rica para todas as integrantes do coletivo artístico. A monografia serviu como um impulso para perceber como funcionamos em grupo, como os pontos de cada uma podiam interferir de maneira tanto negativa quanto positiva no trabalho possibilitando nosso crescimento individual e em conjunto. O que gerou um aproveitamento satisfatório.

Apesar de ainda haver espaço para melhorias pudemos crescer artisticamente e criativamente, assim “As 7 Sereias” se tornou o ponto de partida para futuros desdobramentos. Esperamos que essa nossa experiência sirva de base para muitos de nossos colegas de curso, que assim como nós consideram os quadrinhos uma arte consolidada.

215

Referências

BRAGA, Amaro. Desvendando o mangá nacional, reprodução e hibridização nas histórias em quadrinhos, Editora Edufal2011

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. O Jardim da vida/ Carlos Henrique Brandão, Evandra Rocha. - Goiânia: Ed. da UCG,2004.

EISNER, Will. Quadrinhos e Arte Seqüencial, tradução Luiz Carlos Borges. Martins, Fontes Editora,1989.

ESCOLA BRITÂNICA: História em quadrinhos. Disponível em: <<http://escola.britannica.com.br/article/483286/historia-em-quadrinhos>>. Acessado em: 02 de novembro de 2014.

FERNANDES, João. Histórias em quadrinhos no ensino das Artes Visuais.2010. Trabalho de conclusão de curso (Artes Visuais) – Universidade Federal De Goiás-UFG, Goiás 2010.

FRANCO, Edgar. História em Quadrinhos e Arquitetura, Editora Marca de Fantasia, 2004.

_____. Hqtrônicas: do suporte papel à rede Internet.São Paulo. Editora Anna-blume, 2004.

FUJINO, Yoko. Narração e ruptura no texto visual do Shôjo-Mangá : estudo das histórias em quadrinhos para público adolescente feminino japonês. Dissertação de Mestrado. São Paulo: 1997.

GUIMARAES, Elisa, GOMES, Vanessa. INREAL: Livro em quadrinhos por dupla autoral – Graphic Novel, Monografia, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2014.

GRAVETT, Paul. Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos. São Paulo: Conrad, 2006.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Estação Liberdade, 1991.

MCCLLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos, São Paulo. Ed. Makro Books, 1993.

_____. Reinventando os Quadrinhos, São Paulo. Ed. M., Books, 2006.

_____. Desenhando Quadrinhos, São Paulo. Ed. M., Books, 2008.

MUNDO ESTRANHO. Quem inventou as histórias em quadrinhos. Disponível em: <<http://mundoestranho.abril.com.br/materia/quem-inventou-a-historias-em-quadrinhos>>. Acessado em: 20 de outubro de 2014.

MOYA, Alvaro. A REINVENÇÃO DOS QUADRINHOS, Ed, Criativo, 2001.

V.H. Heywood, *Flowering plants of the world*, 2001.

Kethryn Evelyn Elias de Souza

Artista Plástica e Bacharel em Artes Visuais pela UFG. Trabalha com quadrinhos e eventos culturais asiáticos dentro do estado de Goiás. E-mail: kethryn.evelyn@gmail.com

Izadora Sousa Graciano

Artista plástica, também trabalha com quadrinhos e Bacharel em Artes Visuais pela UFG. E-mail: izadoragraciano@gmail.com



Trabalho composto em Myriad Pro Condensed, Myriad Pro Bold Condensed,
Georgia Regular e Georgia Bold para a ASPAS em outubro de 2017.



ISBN 978-856921109-9



9 788569 211099