



IMAGINÁRIO!

stereo

N. 15 - Dezembro de 2018

A ERA DA FORMA NOS QUADRINHOS

Uma análise do Gavião Arqueiro de Matt Fraction e David Aja





Imaginário!

N. 15. Paraíba, dezembro de 2018, 213p.

ISSN 2237-6933

Publicação da Associação Marca de Fantasia e do Namid-Núcleo de Arte, Mídia e Informação do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba.



MARCA DE FANTASIA

Rua Maria Elizabeth, 87/407

João Pessoa, PB. Brasil. 58045-180

marcadefantasia@gmail.com

www.marcadefantasia.com

Editor/editoração

Henrique Magalhães

Conselho Editorial

Adriana Amaral - Unisinos/RS; Adriano de León - UFPB;

Alberto Pessoa - UFPB; Edgar Franco - UFG; Edgard Guimarães -

ITA/SP; Gazy Andraus, UEMG; Heraldo Aparecido Silva - UFPI;

José Domingos - UEPB; Marcelo Bolshaw - UFRN;

Marcos Nicolau - UFPB; Marina Magalhães - Universidade Losófona de Porto; Nilton Milanez - UESB; Paulo Ramos - UNIFESP; Roberto

Elísio dos Santos - USCS/SP; Waldomiro Vergueiro, USP;

Wellington Pereira, UFPB

Colaboram nesta edição

Alex Fabiano Correia Jardim, André Luiz Ferreira de Oliveira,

Danielly Amatte Lopes, Eduardo Ribas, Fausto Ramos, Gabriela

Maria Santos, Gazy Andraus, Giovana Luersen Chaves, Guilherme

Miorando, Heraldo Aparecido Silva, Ilíada Damasceno Pereira,

Janaina Freitas de Araújo, Leonardo Magalde Ferreira,

Capa

Eduardo Ribas e Guilherme Smee

Revista de análise sobre Comunicação e Artes. O uso das imagens serve apenas ao estudo, de acordo com o artigo 46 da lei 9610. O direito dos textos e imagens pertence a seus autores ou detentores.

Sumário

- 
- 5 Apresentação
- 6 A era dos quadrinhos da forma: uma análise de Gavião Arqueiro, de Matt Fraction e David Aja
Guilherme Miorando
- 36 Platão, Aristóteles e Coragem, o Cão Covarde: a virtude e as coisas que fazemos por amor
Heraldo Aparecido Silva
- 66 Robocop: entre o arbítrio robotizado e a liberdade humana
Gazy Andraus
- 91 Adaptação de romances investigativos: os contos de Kuroshitsuji
Danielly Amatte Lopes, Janaina Freitas de Araújo, Gabriela Maria Santos
- 114 Quadrinhos: da marginalização ao reconhecimento como linguagem
Alex Fabiano Correia Jardim
André Luiz Ferreira de Oliveira

- 137 Admiráveis novos mundos: possíveis aproximações
entre a hermenêutica textual de Paul Ricoeur
e as histórias em quadrinhos
Leonardo Magalde Ferreira
- 167 A reconfiguração do zine “Parei de Pensar”:
do periódico à arte urbana
Giovana Luersen Chaves
- 189 Onde estão as ilustrações?
O processo de criação na relação texto e imagem
Ilíada Damasceno Pereira
- 204 Agatha: Amor e Sexo - Resenha
Fausto Ramos
- 210 Normas de publicação

Apresentação

A revista Imaginário! segue em sua trajetória de dar visibilidade aos estudos sobre História em Quadrinhos, Artes Visuais e Cultura Pop. São sete anos de publicação ininterrupta com duas edições ao ano, trazendo a multiplicidade das pesquisas de mestrandos a Doutores, que enriquecem nosso campo de estudo.

Malgrado o empenho dos pesquisadores em construir um veículo para suas investigações, com a qualidade e a seriedade reconhecidas no meio e entre pares, nem todas as barreiras foram vencidas em relação aos quadrinhos como objeto de estudo e expressão artística. Até hoje a área de conhecimento na Capes, ligada à Comunicação, não fez a avaliação adequada da revista, como julgamos merecer, e seguimos com o conceito C.

A revista depende agora, para sua continuidade, de uma frente de resistência intelectual e acadêmica. Acima da formalidade institucional, devemos fazer valer nossa capacidade de reflexão e criatividade, contribuindo para o amadurecimento dos estudos sobre os quadrinhos e artes afins.

A Imaginário! é uma revista vinculada ao NAMID - Núcleo de Arte, Mídia e Informação do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB e conta com o respaldo acadêmico e o firme propósito de apresentar o melhor dos estudos na área, com a participação de pesquisadores de todo o país.

Boa leitura!

Henrique Magalhães

A era dos quadrinhos da forma: uma análise de Gavião Arqueiro, de Matt Fraction e David Aja

Guilherme Miorando

Resumo: Este artigo discute o advento da era dos quadrinhos da forma, em que a leitura das obras através do *layout* da página ganha proeminência na construção da narrativa, guiada pela forma do *grid*. Busca esclarecer processos muitas vezes intuitivos dos produtores de arte sequencial e levantar algumas questões sobre soluções aprendidas, repetidas e automatizadas na produção de uma revista em quadrinhos. Parte das possibilidades de fortalecimento dos quadrinhos em seu suporte mais antigo: o papel. Apesar de grande competição, este suporte continua em evidência. Por arcaico que seja, a leitura em papel permite uma experiência única. Através dele, o leitor tem maior controle sobre o ritmo da história e da leitura. Esse ritmo é trabalhado em muitos quadrinhos, que jogam com seu design como são produzidos, em especial no layout de página. Apresenta-se aqui como os estudos da História da Arte e do Design podem ajudar um quadrinista a compor o *layout* das páginas dos seus quadrinhos. Argumenta-se que, para tanto, é preciso entender como se dá a leitura e a compreensão das palavras e imagens. Isso envolve observar os processos necessários para

Guilherme “Smee” Sfredo Miorando é mestrando em Memória Social e Bens Culturais na Universidade LaSalle, especialista em Imagem Publicitária pela Pontifícia Universidade Católica dos Rio Grande do Sul (PUCRS) e bacharel em Comunicação Social: Publicidade e Propaganda, também pela Pontifícia Universidade Católica dos Rio Grande do Sul (PUCRS).

que a página de um quadrinho seja processada na nossa mente. Essa operação permite explorar a maneira pela qual o quadrinista dialoga com o público de sua produção artística, guiando a leitura através do layout da página. O caso a ser analisado aqui são as edições 6 e 11 da revista *Gavião Arqueiro*, que apresentaram algumas características que tangenciam esta análise, com ênfase para o uso da construção e desconstrução do grid. Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Estruturas narrativas; Layout da página

The age of form comics: an analysis of Hawkeye, by Matt Fraction and David Aja

Abstract: This article discusses the advent of the era of comics of the form, in which the reading of the works through the layout of the page gains prominence in the construction of the narrative, guided by the shape of the grid. It seeks to clarify the often intuitive processes of sequential art producers and to raise some questions about learned, repeated and automated solutions in comic book production. Part of the possibilities of strengthening comics in its oldest medium: paper. Despite great competition, this support remains in evidence. As archaic as it may be, reading on paper allows for a unique experience. Through it, the reader has greater control over the pace of history and reading. This rhythm is worked on in many comics, which play with their design as they are produced, especially in page layout. It is presented here how studies of the History of Art and Design can help a comic writer to compose the layout of the pages of his comics. It is argued, for that, one must understand how one gives the reading and the understanding of words and images. This involves observing the processes necessary for the page of a comic to be processed in our mind. This operation allows to explore the way in which the comic artist dialogues

with the public of his artistic production, guiding the reading through the layout of the page. The case to be analyzed here are editions 6 and 11 of the Hawkeye comic, which presented some characteristics tangential to this analysis, with emphasis on the use of the construction and deconstruction of the grid.

Keywords: Comics; Narrative structures; Page layout

Convenciona-se dividir a história das histórias em quadrinhos em Eras. A *Era de Ouro* seria a idade de maior desenvolvimento e vendas dos quadrinhos, em que se desenvolveram os seus principais parâmetros e paradigmas. Esse termo é emprestado das *Eras do Homem*, estabelecida por Ovídio em *Metamorfoses* (2010). A *Era de Ouro* dos quadrinhos norte-americanos de super-heróis teria se iniciado com a publicação de *Action Comics número 1*, de 1938, a revista que trazia a primeira aparição do Superman.

A primeira menção a uma *Era de Ouro* referindo-se aos super-heróis dos anos 1940 foi feita por Richard A. Lupoff, em um artigo chamado “Re-Birth”, no fanzine *Comic Art* número 1, de abril de 1960. Nos gibis, o termo foi usado pela primeira vez em 1963, na revista *Strange Tales* número 114, da Marvel Comics. A revista trazia na capa o retorno do Capitão América, vindo de um período que naquele momento foi considerado a *Era de Ouro* dos quadrinhos. Este *Sentinela da Liberdade* acabou se revelando um embuste, mas pouco tempo depois, com a boa repercussão da história, o verdadeiro herói ressurgiu na clássica *Avengers* número 4.

Arnold T. Blumberg (2005), em seu ensaio sobre o nascimento da *Era de Bronze* dos quadrinhos aplica a teoria da *Estrutura das*

Revoluções Científicas de Thomas S. Kuhn (2010). Este princípio trata da crise e de seu relacionamento com a inovação científica, a redefinição de paradigmas existentes, e do progresso resultante que fazem a ciência e o mundo avançarem. A crise, neste caso, seria um evento ou edição que provoca uma mudança na maneira como os quadrinhos de super-heróis são vistos pelos seus leitores.

Um acontecimento recente que pôde ser identificado como promotor de uma crise paradigmática na história dos quadrinhos foi o 11 de Setembro. Esse evento mudou a forma de como os quadrinhos – e principalmente os de super-heróis – eram vistos pelo mundo.

Após a queda das torres do World Trade Center, houve um breve momento logo após a queda das torres do World Trade Center em que o mundo parecia mais claro e menos ambíguo, como um gibi de super-heróis. Novamente, havia os mocinhos e os bandidos, vilões e vítimas. Os eventos de 11/09 traziam uma necessidade profunda por alguma coisa ou alguém que salvasse o mundo de um mal sem nome e sem face que tinha o poder de espalhar o caos instantaneamente. Um tipo de destruição vista apenas nos quadrinhos ou em filmes inspirados neles. Para lutar contra estes demônios invisíveis, nós precisávamos de deuses. E, de fato, novamente, a indústria de quadrinhos respondeu – oferecendo a uma nação confusa e tomada pelo terror super-heróis que colocariam as coisas no lugar (KNOWLES, 2008, p. 24).

Muitos dizem que o 11 de setembro teve o mesmo impacto que a *Grande Depressão* de 1929, quando os sentimentos das pessoas chegaram a tal ponto de desesperança que passaram a buscar a força

necessária nas revistas de quadrinhos. Seria essa mídia que produziria, quase uma década depois, o gênero dos super-heróis.

Nos anos 2000, títulos baseados nos heroicos homens comuns do 11 de setembro foram lançados, bem como edições que buscavam angariar fundos para as famílias das vítimas, numa espécie de esforço parecido com o dos quadrinhos da *Segunda Guerra Mundial* que estimulavam a compra de bônus de guerra. Foi assim que uma forma de fazer quadrinhos ganhou corpo pelo encontro entre a procura por histórias reais e o desenvolvimento de formas autobiográficas de contar acontecimentos mundanos. Esse encontro se dava num formato de narrativa impressa que usava não apenas palavras para contar histórias, mas elas se aliaram às imagens: as *graphic novels*.

Graphic novels como novo paradigma dos quadrinhos

O uso do termo *graphic novel* para se referir a quadrinhos mais imponentes e importantes tem se popularizado nos últimos trinta anos. Entretanto, a definição do que exatamente configura e/ou transforma um quadrinho em uma *graphic novel* permanece bastante nebulosa. Bryan Talbot, autor da série de *graphic novels* *As Aventuras de Luther Arkwright*, propôs o seguinte conceito:

Uma graphic novel tem que estar estruturada como um romance, como um conjunto com princípio, meio e fim, com seus próprios temas e conceitos únicos para esta obra e não apenas como uma série de tiras compiladas para criar um livro (TALBOT in DANNER; WITHROW, 2009).

A origem histórica do termo, entretanto é frequentemente atribuída a Will Eisner, uma vez que sua *graphic novel* *Um Contrato com Deus* foi uma das pioneiras a utilizar o termo na capa de sua primeira edição. Conforme declara Scott McCloud, autor do seminal livro *Desvendando os Quadrinhos* (MCCLOUD, 1995), em entrevista a Christopher Irving, em seu livro *Leaping Tall Buildings*, a origem do termo foi a seguinte:

Quando Will Eisner começou a usar o termo *graphic novel*, estava no telefone tentando vender *Um Contrato com Deus* para um editor em potencial. Ele tirou isso do seu rabo porque ele tinha que chamar essa coisa de algo que o fizesse passar pelas portas da editora. [...] Toda mídia que tenha uma marca real em nossa cultura deve ter diferentes maneiras de apresentação: há o modo formal, o modo crítico, e o modo cerimonial. Você pode ter uma Academia de Arte Sequencial, e quando as pessoas acabam seu trabalho, elas vão para sua casa e leem alguns gibis” (MCCLOUD in IRVING, 2008, p. 129).

Os “romances gráficos” levaram alguns jornalistas e teóricos a compararem e até incluírem quadrinhos como literatura. Porém, quadrinhos não são literatura, eles são uma arte única. São um meio particular, uma narrativa híbrida de palavras e imagens.

Apesar de bastante alinhados com a cultura literária, os quadrinhos também são um tipo de arte visual. E como qualquer forma de arte, os quadrinhos possuem propriedades específicas do meio que nos permite expressar ideias que não poderiam ser transmitidas de outra forma. Mas diferente das nossas formas

de arte mais tradicionais – pintura, desenho, escultura, têxteis – os quadrinhos não são necessariamente feitos de um único material. Mais parecidos com colagens, os quadrinhos representam uma estratégia conceitual que pode abraçar todo tipo de arte em seu método. Enquanto isso nós fazemos mais que ler quadrinhos, eles nos induzem a ler de formas diferentes do que apenas a prosa (KARTALOPOULOS, 2014).

Assim, as histórias em quadrinhos podem abarcar artes tão grandiosas como a literatura e a pintura, mesmo estando enclausurados no meio de produção industrial e se caracterizando como um meio de comunicação de massa. Para valorizá-las, Eddie Campbell, desenhista escocês de *Do Inferno*, escreveu um “Manifesto das Graphic Novels” em seu quadrinho autobiográfico *The Fate of the Artist* e o reproduziu em seu site pessoal. Nele, o autor dizia que “é inegável que existe um novo conceito do que é um quadrinho, e esse conceito apareceu nos últimos trinta anos” (CAMPBELL, 2006).

Em seu manifesto, Campbell (2006) também dizia que “*graphic novels* são mais um movimento do que uma forma”. O maior revolucionário da forma no quesito *graphic novels*, entretanto, é Chris Ware e suas publicações na revista *ACME Novelty Library*, de onde se originou a obra *Jimmy Corrigan – O menino mais esperto do mundo*. Nessa história, que pode ser lida de diversas maneiras, Ware brinca com a forma, mesmo que o conteúdo e o sentido da história se percam um pouco.

Se os quadrinhos são ‘uma linguagem pictográfica’, como diz Ware, então eles são feitos para serem lidos rapidamente. Dominadas por forma simples e estanques, linhas com espessura

fixa, as páginas de Ware acompanham o zoom e são abrangidas [de sua temática melancólica] apenas por layouts de diagramação complicada e blocos indigestos e ocasionais de tamanho minúsculo (WOLK, 2007, p. 355).

Mais tarde, Ware criou *Building Stories*, uma caixa recheada de comics em tamanhos e formas variados. Separadas, cada peça conta apenas uma história, mas juntas contam uma ainda maior. É necessário reparar no significado do título da caixa de quadrinhos. *Building*, em inglês, significa ao mesmo tempo “prédio, edifício ou construção”, como também o verbo “construir” flexionado no gerúndio. Assim, ele começa com um quadrinho que ocorre dentro de uma espécie de raio-x de um prédio; também há outro, em formato de sanfona, que mostra a história ocorrida em cada casa da vizinhança. Há um quadrinho que é um cartaz mostrando os acontecimentos sob o ponto de vista de um bebê; há alguns *mini comics* de 3 quadros por página que contam histórias em destaque e há muito mais. Tudo isso para contar a história macro de uma vizinhança. Uma espécie de transmídia dentro da mesma mídia. Para Ware, compor um quadrinho é um processo orgânico:

Para mim, um livro é uma grande metáfora para um corpo humano: para além do fato de que existe uma coluna, é algo que é maior por dentro do que é por fora, e isso pode envolver alguns segredos. Alguém pode ser afastado ou convidado para participar, dependendo de como é estruturado e o que é oferecido como ponto de entrada. Isso pode afetar a maneira de como

toda a história é sentida. Eu gosto de livros. Eles são minha vida (WARE in IRVING, 2010, p. 187).

Para além das grandes editoras de quadrinhos, nos Estados Unidos, a cultura *indie* tem muita força e vem se profissionalizando desde os anos 1960. Naquela época, iniciou-se a cultura dos fanzines, como os quadrinhos underground de Robert Crumb, que eram distribuídos por ele e sua esposa em um carrinho de bebê pelas ladeiras de São Francisco. Os fanzines servem como um laboratório de publicação para os quadrinistas que mais tarde se profissionalizam e são contratadas pelas grandes empresas do ramo.

Essas pequenas diferenciações na maneira de contar histórias em quadrinhos provocaram, desde o final dos anos 1980, a instalação do que é chamado de “cultura do *auteur*” nos quadrinhos, levando os fãs a consumirem determinada obra considerando os seus autores e seus estilos peculiares. Esse fenômeno acentuou-se com o advento das redes sociais e do *YouTube*.

A Internet criou uma convenção perpétua de quadrinhos - 24 horas por dia, sete dias por semana - com seus milhares de quadros de mensagens, salas de chat e revistas em quadrinhos online. E os criadores continuam a publicar seus próprios trabalhos, seja no formato mini, seja nos econômicos formatos preto e branco. Essas condições criam um mercado de testes, uma verdadeira panela de pressão, para uma nova cultura popular que inevitavelmente se espalhou para outros tipos de narrativa. Todo fã de quadrinhos, hoje, é um connoisseur, e a cultura dos super-heróis contemporâneos é formada exclusivamente de, por e para fãs muito cultos (KNOWLES, 2008, p. 135).

O *grid* como elemento de orientação da leitura dos quadrinhos

Desde muito antes do estabelecimento dessa cultura do *auteur*, os quadrinistas vêm se orientando pelo *grid* para traçar o *layout* de páginas dos quadrinhos. *Grid* é uma ferramenta que orienta os designers gráficos. Trata-se de uma grade de riscos entrecruzados, verticais e horizontais, que orientam a disposição de elementos nas páginas. Segundo a definição de Timothy Samara:

Um grid consiste de um arranjo de relações baseadas em alinhamento que agem como guias para distribuir elementos através de um formato. Todo grid possui as mesmas partes básicas, não importa o quão complexo o grid se torne. Cada parte cumpre uma função específica; as partes podem ser combinadas como necessário, ou omitidas da estrutura geral, conforme a direção dos designers, dependendo de como eles interpretam os requerimentos informacionais do material (SAMARA, 2013, p. 24).

No caso dos *layouts* de quadrinhos, o *grid* orienta a composição dos quadros na página. Ele estrutura a transmissão de mensagens, que nos quadrinhos exige a combinação de processos interpretativos diferenciados. Uma narrativa dentro das revistas ou de forma digital, porém dividida em “páginas”, permite que o leitor controle o fluxo da leitura e escolher se quer ser apresentado ao final antes do início, ou vice-versa, saltando páginas ou sendo exposto novamente às mesmas.

A explicação para a complexidade e, ao mesmo tempo, da simplicidade da leitura de uma página de quadrinho pode ser encontrada nos preceitos da *Gestalt*. Esta teoria - desenvolvida nos anos 20 por cientistas alemães - tem como princípio a percepção de dados unitários como forma de um todo. Isso é muito importante para entender como os quadrinhos são lidos. Primeiro quadro a quadro, depois banda por banda e, por fim, página por página. A posição de um quadro, seu tamanho, entre outros elementos estéticos são importantes para dar a sensação de ritmo para uma história em quadrinhos. Ou seja, uma hierarquia para a leitura das imagens e palavras que constam na página.

A *Gestalt* é importante para entendermos a leitura dos quadrinhos porque ela vê os elementos não como formas invariáveis, mas como relações entre um e outro. “A página de HQ aparece para nós tanto como um todo completo como a soma de suas partes; além disso ‘forma’ e ‘conteúdo’ não somente são inseparáveis como também se originam de modo interdependente” (BRUNETTI, 2013, p.49).

Certamente Scott McCloud (2004), um dos maiores teóricos do quadrinhos, se apoiou na *Gestalt* quando desenvolveu sua teoria das transições entre um quadro e outro das histórias em quadrinhos, gerando assim uma sensação de completude e conclusão na nossa mente, que nada mais é do que a relação dos elementos com o todo. Ana Cláudia Gruszynski fala mais sobre os princípios da *Gestalt*:

Segundo a teoria, as forças internas da organização são orientadas por (1) segregação e unificação, que atuam segundo a desigualdade de estimulação; (2) fechamento, tendência de unir intervalos; (3) continuidade, impressão de como as partes su-

cessivas unir-se-ão umas às outras; (4) proximidade, elementos vistos pertos um dos outros serão tomados como conjuntos; (5) similaridade, igualdade entre cor, textura, tamanho, forma, etc., conduz ao agrupamento de partes semelhantes (GRUSZYNSKI, 2007, p. 61).

Todos estes itens são importantes para a leitura dos quadrinhos, mas principalmente nossa busca por fechamento e continuidade é o que conduz nossos olhos do início até o final de uma narrativa de quadrinhos. Dessa forma, as figuras e letras justapostas na folha do papel fazem sentido de uma história em nosso cérebro.

O *grid*, ou a grade, como emprega Ivan Brunetti (2013), é um elemento de racionalização do espaço gráfico, seja ele um cartaz publicitário, um anúncio comercial, um livro ou uma revista em quadrinhos. Samara (2013) afirma que “a construção e a organização da forma estão indissociavelmente ligadas à disseminação visual da informação”. Como também colocou o autor, o advento do *grid* no *design* ajudou a sociedade a restabelecer a ordem e a clareza após o fim de duas grandes guerras. Foi nesse período que surgiu o Estilo Internacional, criado pela Bauhaus.

A Bauhaus – uma escola alemã de design dos anos 20 e 30 – propunha a funcionalidade, a universalidade e a racionalidade do design, principalmente, no caso, do design gráfico. Entre alguns dogmas da escola da Bauhaus, podemos destacar a utilização de um diagrama (*grid*) que assegure a ordenação do projeto e sua unidade. A maioria dos trabalhos de Chris Ware, como Jimmy Corrigan, apresentam um grid bastante ortodoxo de quadrinhos por página. Essa rigidez, além de permitir uma primeira leitura, permite que, através

de outros sentidos de leitura – que não o ocidental – se obtenham outros significados para a história.

Consoante com a rigidez da Bauhaus, temos nos quadrinhos o que Ivan Brunetti (2013, p. 49) batizou de “grade democrática”, que para ele é uma página de quadrinhos com todos os quadros do mesmo tamanho. Dessa forma, para o autor, todos os quadros possuem um peso e valor equitativos dentro do esquema maior da página. Nenhum quadro chama a atenção para si, convidando o leitor a entrar em um fluxo narrativo desimpedido. Brunetti justifica a beleza desse sistema dizendo que nós, seres humanos, dividimos intuitivamente nossa experiência de vida em unidades de tempo do mesmo tamanho.

Poucos quadrinhos utilizam hoje a grade democrática. Talvez os exemplos mais precisos sejam os quadrinhos infantis como os de Walt Disney e da Turma da Mônica. Entretanto, mesmo esses trazem alguma diferenciação entre seus pesos e valores, seja quando abrem uma história ou ainda quando o artista quer apresentar mais elementos dentro de um quadro, optando por um plano mais aberto.

A atividade de leitura é capaz de processar não apenas informações visuais, como informações não-visuais, os espaços em branco que olho não registra. Entretanto, essa informação visual não necessariamente precisa ser reconhecida e decodificada pelo leitor, uma vez que é ele quem decide para quais partes da leitura dará ênfase. Também pode prever e antecipar sua leitura através da verificação de hipóteses, como em uma narrativa.

Ao observador comum, a moldura, ou o espaço em branco dos quadrinhos se tornam invisíveis aos olhos acostumados a enxergar apenas a figura. Scott McCloud (2004) batizou o espaço em branco

dos quadrinhos, a moldura dos quadros, como “*gutter*”, a “sarjeta”, afirmando que é lá que se encontra a magia dos quadrinhos, ou seja, é ela que proporciona nossa sensação de fechamento e continuidade.

Em contraste com a grade democrática apresentada anteriormente, temos a grade hierárquica, que estabelece uma importância maior ou menor para cada quadro, impondo, dessa maneira, as limitações das molduras e gerando a interação que provocam em nós, mesmo em um conjunto heterogêneo, a sensação de fechamento e continuidade, mas principalmente a sensação de ritmo de uma narrativa em arte sequencial.

A arquitetura da página em quadrinhos pode ser austera e ao mesmo tempo brincalhona; pode nos atrair ou nos manter afastados. Quando começamos a leitura, os quadrinhos deliberadamente nos fazem percorrer a estrutura em determinado ritmo. Além disso, como acontece com os momentos de tempo, cada quadrinho existe em estado latente em todos os outros quadrinhos – um todo mutuamente inclusivo (BRUNETTI, 2013, p. 54).

Após analisarmos a mecânica de uma página de quadrinhos, precisamos de refletir: nos quadrinhos de hoje, a forma se sobressai ao conteúdo? Peguemos quadrinhos pioneiros das *Sunday Strips* (Páginas Dominicais) como *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay e *Krazy Kat*, de George Herriman, que apesar de surreais conseguiam passar suas histórias muito bem para um público muito menos experiente em leitura, em quadrinhos ou em cultura do que o atual. Com exceção de Chris Ware – que brinca exclusivamente

com a forma, sem privilegiar linguagem ou narrativa – , os quadrinhos atuais estão numa fase, ou melhor, numa era, em que a forma é relativa ao conteúdo. Os artífices dos quadrinhos aprenderam a dominar suas potencialidades e tornaram isso um recurso narrativo tão eficiente como as elipses de *flashback* e *flashforward*.

Vinte anos atrás, qualquer um deles estaria dando um avanço chocante para o meio dos quadrinhos; dez anos atrás, qualquer um deles estaria na crista da onda de praticamente qualquer um de seus contemporâneos. Agora, eles são mais quadrinhos que são realmente bons, o que pode significar que eles não existem mais avanços chocantes para os quadrinhos serem submetidos (WOLK, 2007, p. 371).

Como dizia a máxima do comunicólogo Marshall McLuhan (2002), “o meio é a mensagem”. A forma com que se escolhe o meio que a história vai ser divulgada já é a história em si. Cada meio possui suas particularidades e potencialidade se escolher quadrinhos para contar uma história significa: subtexto, elipses de tempo, plano geral x close up, controle do tempo da narrativa pelo público, identificação com os personagens através do visual, efeitos especiais inesperados, linguagem coloquial, e, claro, experimentação e inovação que, desde sempre, foi um sinônimo quando se trata de quadrinhos.

Essa ideia de experimentação gráfica acabou norteando os criadores de quadrinhos independentes que, editados por editoras pequenas, não eram mais chamados fanzines, mas receberam a etiqueta de quadrinho *indie*. Da mesma forma que a música e os filmes do início do século XXI bancados por produtoras e gravadoras peque-

nas, estes quadrinhos acabaram renovando o público, transformando o status dos quadrinhos em algo *cult*, mas com grandes ambições e experimentações artísticas.

Uma análise de grid nos quadrinhos: Gavião Arqueiro

Matt Fraction, um roteirista vindo da cena independente dos quadrinhos estadunidenses, veio para a Marvel Comics em 2007 para escrever a equipe de super-heróis californianos, batizada de *The Order*. Utilizando um estilo experimental, Fraction acabou não agradando o público com a série que acabou cancelada após dez edições. Isso não quer dizer que a série não tenha sido aclamada pela crítica, que avaliou Fraction como um escritor à frente de seu tempo. Como veio a ser comprovado anos depois, Fraction estava mesmo à frente da época quando escreveu *The Order*. Em 2012, ele assumiu a revista solo do *Gavião Arqueiro*, integrante da superequipe dos Vingadores. O sucesso de crítica e de público foi imediato, tornando a revista cultuada mundialmente, inclusive no Brasil.

O Gavião Arqueiro, cuja identidade civil é Clint Barton, personagem de grande destaque em outras mídias – cinema e animações –, vem angariando fãs seja no audiovisual ou nos quadrinhos pelo seu jeito *worry free*. Essa característica do personagem combina e muito com experimentações na forma que Matt Fraction, o desenhista David Aja e demais artistas retrataram-no em sua revista mensal. A revista brincava com a linguagem, a narrativa, a forma, os desenhos, as cores. Talvez seja a representante mais genuína desta discussão.

O Gavião Arqueiro começa sua revista defendendo um prédio de seu proprietário e acaba adquirindo-o e passa a morar lá. As histórias da revista começam, então, a girar ao redor do prédio e seus moradores. Um exemplo é a história tocante que se passa durante a passagem do furacão Sandy por Nova York e cuja venda arrecadou fundos para os desabrigados: a reunião de um pai e um filho em tempos de desespero.

Mas o ponto focal da série não é ser tocante, ainda que haja momentos bonitos, como a união dos irmãos Clint e Barney Barton. O destaque da série é que ela serviu de laboratório para seus autores, tanto em linguagem como em *layout*. Temos uma história toda em “linguagem canina”, em que o cachorro Sortudo mostra como funciona seu raciocínio através de infográficos. Também há a história em que Clint está surdo e precisa se comunicar em linguagem de sinais. Ainda, ocorre o uso de expressões peculiares pelos personagens.

O *layout* de Aja também merece destaque. Nas últimas histórias do título, ele consegue desenvolver um diálogo em um grid de 24 quadros por página. Existe também, em certo ponto das histórias, uma brincadeira com o rosto mascarado do Gavião para tampar suas partes pudendas. Nesse meio tempo e, talvez por causa disso, surgiu a *Hawkeye Initiative*, cujo papel era satirizar as poses sensuais de mulheres nos quadrinhos e aplicá-las ao Gavião Arqueiro. Isso acentuou o status de Clint Barton, o Gavião Arqueiro, como um personagem que circula entre a contracultura e o *mainstream*. Devido a esse status do personagem, a revista do Gavião se tornou um espaço para abordar temas pouco convencionais, como, por exemplo, o Gavião ser uma espécie de *outsider*, mendigo, pária da superequipe

dos Vingadores e da sociedade, que defende gente como ele sem ter poder algum, apenas a habilidade com arco e flecha.

É um tempo de tratar de tópicos importantes para a sociedade e, assim como *Arqueiro Verde/Lanterna Verde* fez nos anos 1970, esse foi o desempenho da série do Gavião. Não fala apenas dos sem-teto, dos desabrigados dos desastres, dos surdos. É bom lembrar que a série, em inglês, se chama *Hawkeye*, nome utilizado por dois heróis, Kate e Clint. Ambos são seus protagonistas. Kate Bishop é a pupila de Clint Barton, a Gaviã Arqueira. A história de Kate, que se passa em Los Angeles, tem como alguns motes a necessidade de defender um casal gay, proteger um músico de um sucesso só e enfrentar a mafiosa Madame Máscara com unhas e dentes.

A série dos Gaviões conquista o leitor não só pelo conteúdo dos temas abordados e a maneira como eles são abordados, mas pela forma. Neste artigo analisaremos e traçaremos comparações entre o layout de páginas das edições número 6 e 11 de *Hawkeye*, que podem ser encontradas no encadernado *Gavião Arqueiro: Pequenos Acertos* (2016). Enquanto a edição número 6 é contada através de um grid de 30 quadros por página, que se aproxima da grade democrática, a edição número 11, é contada do ponto de vista de um cachorro e narrada toda em “linguagem canina”. Nesta última, podemos perceber a influência da desconstrução do *grid* e dos trabalhos de Chris Ware.

A edição 6 tem como título *Seis dias na vida de*, e conta exatamente isso, seis dias na vida do herói Gavião Arqueiro. Seguindo o *grid* de 30 quadros, a primeira página apresenta uma conversa entre o Gavião e Tony Stark, o Homem de Ferro. O importante a destacar aqui é a utilização do espaço não-visual no grid, que ao mesmo

tempo dá uma impressão de ausência, também causa a sensação de unidade, provocada pelo *grid*. Ao mesmo tempo, percebemos a utilização do tempo e a sensação de perda de tempo com os quadros sem requadro em branco. Isso é acentuado pela presença de um ícone de relógio na página.

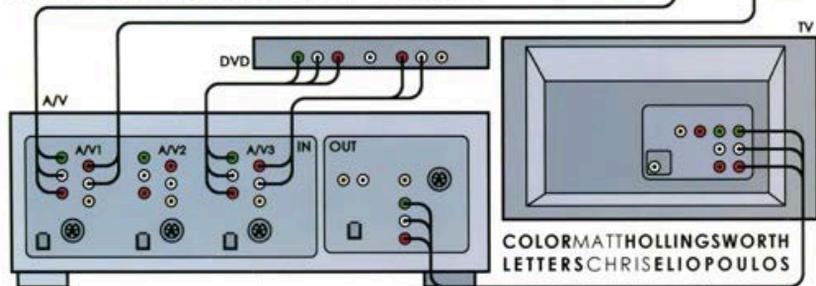
Na página seguinte, talvez tenhamos a construção de página mais ousada da edição, lembrando uma composição de Chris Ware. No quadro maior, Tony Stark conversa com o Gavião enquanto esse instala componentes eletrônicos. Ao redor do quadro grande, como uma moldura, componentes eletrônicos ligados por cabos VCR. A sensação que provoca é que assim como os componentes audiovisuais, os quadrinhos também precisam de conexões para “funcionar”. Além de possuir essa carga subjetiva a página também explicita o caráter experimental desta revista.

A página três da edição 6, tenta emular um jogo de vídeo game estilo arcade, em que Gavião, Homem-Aranha e Wolverine lutam com capangas da I.M.A. (o grupo de terroristas tecnológicos cuja sigla significa Ideias Mecânicas Avançadas). As demais páginas seguem o *grid* de 30 quadros, ora aumentando sua modulação tanto vertical como horizontalmente. Se trata de uma grade democrática, como estabeleceu Brunetti (2013), mas alterada em forma de células, o que vai encontro do conceito de *grid* modular proposto por Samara (2013, p. 28): “Um grid modular é, essencialmente, um *grid* de coluna com muitas guias horizontais que subdividem as colunas em faixas horizontais, criando uma matriz de células chamadas módulos. Cada módulo define um campo de informação”.



SIX DAYS IN THE LIFE OF

BY MATT FRACTION AND DAVID AJA



THUR
SDAY
DEC
13TH



O *grid* modular deriva da concepção racionalista da Bauhaus e do Estilo Internacional elucidados anteriormente. Através da teoria da *Gestalt* também podemos interpretar os espaços não-visuais da página como elementos de fechamento e continuidade, transformando-se, assim, em elementos visuais, já que são “reparados” pelo leitor, dando a sensação de peças faltantes no tempo e no dia a dia do Gavião Arqueiro durante a história.

Vale destacar que o relógio está presente durante boa parte da narrativa, ressaltando a sensação da passagem/perda de tempo jun-

to com os espaços em branco no *grid*. Da mesma maneira, outros elementos visuais vão dando a sensação de obstrução de espaço, como os fios emaranhados da página 2, a neve que assola a cidade, os pequenos problemas cotidianos de ser ao mesmo tempo síndico, dono e defensor de um condomínio. Isso leva ao Gavião concluir, no último quadro da última página: “Não vou a lugar nenhum mesmo”.



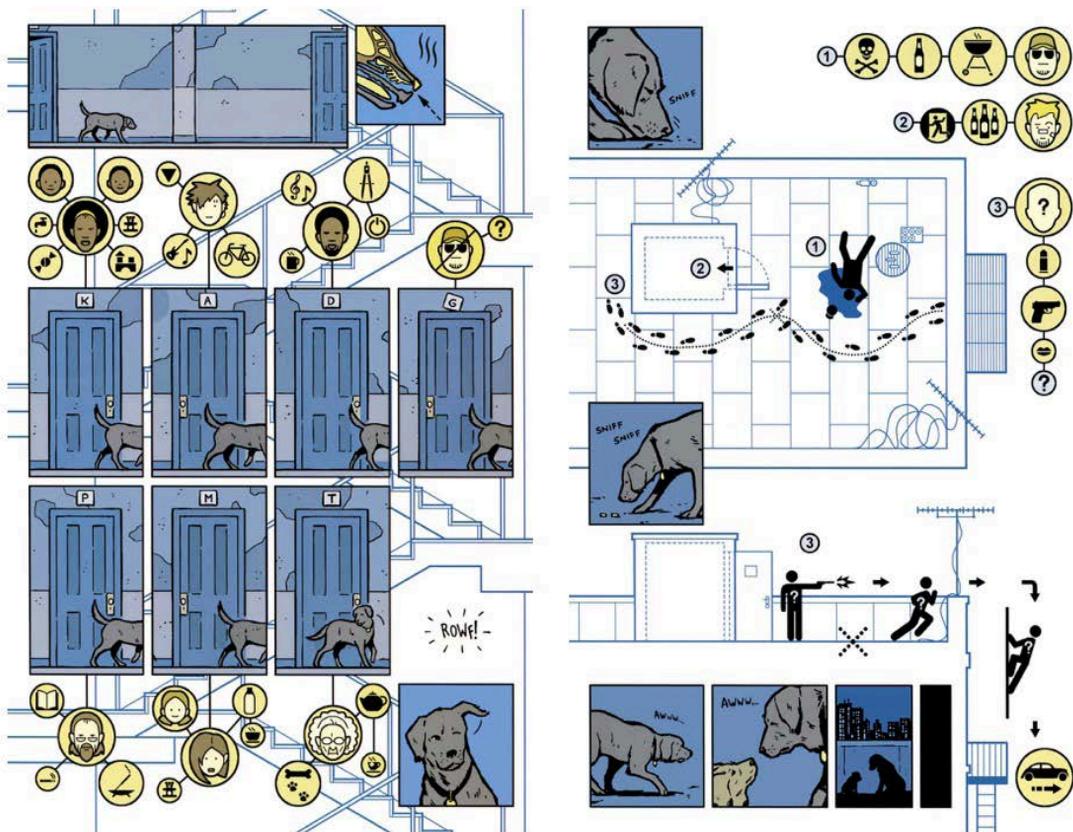
A edição de número 11 da revista do Gavião Arqueiro traz a história de um assassinato pela visão do cachorro Sortudo/Mozzarella, assim como mostra como o canino auxiliou na investigação sobre o ocorrido e a combater a milícia que quer desapropriar o edifício onde mora o Gavião Arqueiro. Na primeira página da edição 11, temos uma discussão entre Clint Barton e Kate Bishop, que é interpretada em “linguagem canina” pelo cão Sortudo. Enquanto a linguagem humana é toda borrada, a não ser por algumas palavras, vemos através de um infográfico composto de ícones e imagens interligadas o que o cachorro entendeu da conversa.

Na segunda página da edição 12, Sortudo percorre os apartamentos do prédio onde o Gavião Arqueiro mora, e cada porta de apartamento ganha um fluxograma com ilustrações e ícones correspondentes a cada um de seus moradores. Através delas ficamos conhecendo um pouco melhor sobre os habitantes do prédio. Aqui, fica estabelecido que a “linguagem canina” se dá através de diagramas denominados fluxogramas: “O fluxograma deve criar uma figura única que permita a imediata compreensão de todo o processo, destacando o título e os intertítulos de cada item” (KANNO, 2013, p. 105).

Os elementos do fluxograma na “linguagem canina” de Sortudo também se tornam “unidades de atenção” e, por conterem informações visuais podem ser considerados quadrinhos que formam a página. Ao mesmo tempo, podem ser considerados linguagem como substitutos de balões. Essa ênfase na linguagem pictorial em detrimento da linguagem textual, é definida por Timothy Samara como desconstrução linguística do *grid*:

Podem-se usar indicações verbais ou conceituais dentro do conteúdo para quebrar uma estrutura de grid. [...] Dar “voz” à linguagem visual ajuda a alterar a estrutura de um texto, puxando palavras para fora do parágrafo ou forçando relações entre módulos ou colunas, onde a lógica natural da escrita cria uma ordem visual (SAMARA, 2013, p. 124).

Mas a utilização dos recursos de infográficos por Fraction e Aja não se encerra nos fluxogramas. Na página cinco da edição 11, a dupla se utiliza de mapas para gerar uma desconstrução linguística



do *grid*. Já na página 11 desta mesma edição, os autores usam uma *splash page* para demonstrar a profusão de sentidos que Sortudo absorve na frente do prédio, utilizando ícones para substituir as sensações de olfato, audição e paladar. Esse mesmo recurso se repete na página 17, quando Sortudo está descendo as escadas do prédio.

Após analisarmos dois exemplos de edições da revista *Gavião Arqueiro*, podemos afirmar que enquanto a edição de número 6 se utiliza de elementos de construção do *grid* e se orienta por ele, a edição de número 11, por outro lado, se utiliza de elementos de desconstrução da orientação visual e ainda apela para recursos jornalísticos para narrar sua história. Ao mesmo tempo, a edição 6 também possui alguns elementos desconstrutivos, como os espaços em branco e a edição 11, por sua vez, é orientada visualmente por outro tipo de forma: o fluxograma. Isso prova que a melhor forma de se fazer experimentações e inovações é conhecer a fundo como o sistema funciona, para depois, então, formar novas relações entre os seus elementos componentes, desconstruindo-os.

A era da forma nos quadrinhos

A era da forma nas artes plásticas se deu durante os anos 1920-40, quando Picasso e Braque trouxeram o cubismo ao mundo tentando representar um objeto através de múltiplos pontos de vista. Assim, os dois modernistas exploraram o espaço da tela no campo das artes plásticas. Mais para frente, como um golpe publicitário, o italiano Filippo Marinetti iria lançar o manifesto futurista. O futurismo era o

“cubismo com velocidade”. Ou seja, a representação do espaço e do tempo na mesma tela.

Os quadrinhos guardam semelhanças com o quadro futurista, representando dentro de seus requadros, *frames* que guardam um momento no tempo e um lugar no espaço. Como nas obras futuristas, justapostos, eles dão a impressão de movimento. Ainda mais, dão a impressão de narrativa, continuidade, simultaneidade. As esculturas e pintura futuristas tinham a intenção de “fundir tempo e espaço numa única imagem, e adotaram técnicas semelhantes de planos superpostos e fraturados para criar o efeito. [...] Os futuristas tinham uma palavra para essa técnica de compressão de intensas atividades no tempo: simultaneidade” (GOMPERTZ, 2013, p. 160).

O paradoxo simultaneidade/sucessão é um dos quatro paradoxos dos quadrinhos elencados pelo estudioso argentino Pablo de Santis em seu livro *La Historieta en La Edad de La Razón*:

Apenas os quadrinhos podem dar conta do avanço progressivo de uma história ao mesmo tempo à simultaneidade dos momentos que a compõem. Em uma página seguimos o relato, mas contemplarmos a página como um todo harmônico: o quadrinho é a narração, mas também é o mapa da narração. [...] No mundo real são ações sucessivas, que os quadrinhos concentram em uma única cena: um transcorrer disfarçado em instante (DE SANTIS, 1998, p. 13 e 14).

Ironicamente, a história da edição 6 de *Gavião Arqueiro* está dialogando com a mecânica dos quadrinhos que viemos discutindo durante este artigo e, principalmente com este paradoxo sucessão/

simultaneidade. O Gavião está preso em um lugar no espaço (o prédio) e em um momento no tempo (os seis dias na vida de). Os quadrinhos nada mais fazem do que encapsular algo ou alguém dentro de um determinado espaço e tempo e, através da justaposição desses encapsulamentos dar a impressão de continuidade. Já a vida de Clint Barton, o Gavião Arqueiro, acaba dando a impressão de continuidade, quando na verdade ele está estagnado no mesmo lugar e nada parece avançar. Douglas Wolk (2008) batizou esse fenômeno de “momentos grávidos”, já que eles estão prenhes do que já aconteceu e do que vai acontecer.

A revista do Gavião Arqueiro por Matt Fraction, David Aja e demais artistas é um digno representante da era da forma. Ela não só tem o domínio total da forma de uma narrativa de uma história em quadrinhos, como a utiliza para desconstruí-la. Simultaneamente, ela também passa uma sensação de metalinguagem para o leitor, como se estivesse dialogando com ele e com seu conteúdo ao mesmo tempo. A história em quadrinhos da era da forma faz uma provocação ao leitor na qual o sentido da leitura e o sentido da história, sua moral, acabam sendo os mesmos.

O surgimento de quadrinhos como os do Gavião, porém, seria impossível sem que Chris Ware tivesse vindo antes e trabalhado suas *graphic novels* em que a forma e o conteúdo acabam, por fim, migrando para o mesmo lugar: o sentido da leitura e da história. A legitimação de Chris Ware como um quadrinista da forma, por sua vez, só foi possível com a confirmação dos quadrinhos como parte de uma cultura de consumo e de arte mais elevada na forma de *graphic novels*.

Por fim, a sensação de simultaneidade/sucessão provocada por um *layout* de uma página de quadrinhos só é possível pela ordenação que o grid e suas relações de peso entre cada módulo dos quadrinhos se dá. Fazer com que um paradoxo se torne um paradigma é a função do *grid* na página dos quadrinhos. Será o *grid* que irá encapsular os momentos dentro de cada requadro e os organizará lado a lado para que sejam fruídos como uma narrativa. O grid serve para a narrativa explorar as infinitas combinações e possibilidades dos quadrinhos

“Por mais de um século, os quadrinhos têm se mostrado uma forma de comunicação que casa a sequência linear da tipografia com a percepção global de uma matriz internética de partes simultâneas” (KARTALOPOULOS, 2014), essa é uma das razões que tornam os quadrinhos uma mídia tão atual. Nosso próprio contexto pós 11 de setembro nos propõe que estamos vivenciando uma nova maneira de absorver as informações que vão além de apenas as histórias em quadrinhos mas, de certa maneira, integrado a elas:

Estamos vivendo numa era não apenas de telas, mas de telas divididas; caixas de tempo estão ao nosso redor. Nós as encontramos em sequências divididas de filmes e na TV, jogos de videogame multiplayer, videoconferências, e mais – para onde nos viramos, parece que caixas de tempo tem se tornado uma parte importante na maneira como nos comunicamos visualmente. Conforme isso acontece, um meio tem se provado um grande adepto em coreografar caixas de tempo com propósitos narrativos: os quadrinhos (LOYER, 2014).

Se a era dos quadrinhos tem uma forma, ela poderia ser exatamente o que seu nome diz: um quadrado, como o sol preso dentro de uma caixa negra no quadro de 1915, de Kazimir Malevich, *O Quadrado Negro*. Afinal, vivemos num mundo cada vez mais dependente de frames, janelas, telas, quadrinhos e um dentro do outro criando um hipertexto em forma de vórtice. Através desse ponto de vista, parece-nos que ser quadrado se tornou sinônimo de pessoas à frente de sua era e não mais de caretas como era no passado.

Referências

BLUMBERG, Arnold T. 2005. *The night Gwen Stacy died: the end of innocence and the birth of Bronze Age*. Disponível em: <http://reconstruction.eserver.org/Issues/034/blumberg.htm>. Acesso em: 06/02/2017.

BRUNETTI, Ivan. *A arte de quadrinizar – filosofia e prática*. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2013.

CAMPBELL, Eddie. *The Fate of The Artist*. New York: First Second, 2006.

DANNER, Alexander e WITHROW, Steve. *Diseño de personajes para novela gráfica*. Barcelona: Ediciones Gustavo Gili, 2009.

DE SANTIS, Pablo. *La historieta en la edad de la razón*. Buenos Aires: Paidós, 1998.

FRACTION, Matt. *Gavião arqueiro: pequenos acertos*. Barueri, SP: Panini Comics, 2016.

GOMPERTZ, Will. *Isso é arte? 150 anos de arte moderna do impressionismo até hoje*. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. *A imagem da palavra: retórica tipográfica na pós-modernidade*. Teresópolis, RJ: Novas Idéias, 2007.

IRVING, Christopher. *Leaping Tall Buildings: the origin of american comics*. New York: Powerhouse Books, 2012.

KANNO, Mário. *Infografe: como e porque usar infográficos para criar visualizações e comunicar de forma imediata e eficiente*. Edição eletrônica. São Paulo: Infolide.com, 2013.

KARTALOPOULOS, Bill. 2014. *Why comics are more important than ever*. Disponível em: http://www.huffingtonpost.com/bill-kartalopoulos/why-comics-matter_b_6056736.html Acesso em: 01/02/2017.

KNOWLES, Christopher. *Nossos deuses são super-heróis: a história secreta dos super-heróis das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Cultrix, 2008.

KUHN, Thomas S. *Estrutura das revoluções científicas*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

LOYER, Erik. 2014. *Timeframing: the art of comics on screens. Space into game, time into book: what comics and screens do together*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=guEi-WtYX2U> Acesso em: 01/02/2017.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M.Books, 2004.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensão do homem*. São Paulo: Cultrix, 2002.

SAMARA, Timothy. *Grid: construção e desconstrução*. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

WOLK, Douglas. *Reading Comics: how graphic novels work and what the mean*. Cambridge: Da Capo Press, 2007.

Platão, Aristóteles e Coragem, o Cão Covarde: a virtude e as coisas que fazemos por amor

Heraldo Aparecido Silva

Resumo: O artigo analisa o desenho animado *Coragem, o Cão Covarde* a partir da filosofia pop, focado na primeira temporada da série animada para apresentar as teorias éticas que servem de aporte analítico. A contraposição entre diversificadas perspectivas filosóficas sobre o conceito de amor e a concepção esboçada na animação revela que as motivações de Coragem são baseadas num conceito anômalo de virtude.

Palavras-chave: Desenho Animado. Filosofia Pop. Ética. Virtude.

Plato, Aristotle and Courage the Cowardly Dog: virtue and the things we do for love

Abstract: The article analyses the cartoon *Courage the Cowardly Dog* from the pop philosophy, focused on the first season of the animated series to present the ethical theories that function as analytical support. The contrast between diversified philosophical perspectives on the concept of love and the conception outlined in animation reveals that the motivations of Courage are based on an anomalous concept of virtue.

Keywords: Animated Series. Pop Philosophy. Ethics. Virtue.

Heraldo Aparecido Silva é Doutor em Filosofia pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR) e Professor Associado da Universidade Federal do Piauí (UFPI), onde coordena o Núcleo de Estudos em Filosofia da Educação e Pragmatismo (NEFEP).

Introdução

Antes de iniciar a leitura, um aviso: o texto está cheio de *spoilers*. Às vezes, o aviso aparece. Outras vezes, não. (É serio...). O desenho animado de Coragem, o Cão Covarde (*Courage the Cowardly Dog*, EUA, 1999-2002), de autoria de John R. Dilworth, surgiu originalmente a partir do episódio piloto *The Chicken from Outer Space* (1995), título que faz uma nítida alusão ao filme *trash-cult Plan 9 From Outer Space* (EUA, 1959), do diretor Ed Wood. O curta-metragem, traduzido no Brasil como *A viagem do frango espacial*, foi patrocinado pelas empresas *Hanna Barbera* e *Cartoon Network*. Seu enredo trazia alguns elementos que depois apareceriam com frequência na animação: terror, humor negro, ataque alienígena e outras coisas bem estranhas (NETTLES, 2001). Além disso, as desventuras do cachorrinho rosa Coragem são contextualizadas por ameaças bem diversificadas, engraçadas e aterrorizantes. A série animada feita em coprodução com a *Cartoon Network* realizou o total de 102 episódios divididos em 04 temporadas: 26 episódios na primeira em 1999-2000; 25 episódios na segunda em 2000-2001; 26 episódios na terceira em 2002; e 25 episódios na quarta (e última) temporada, também em 2002 (PEREIRA, 2010; IMDB, 2015).

Nas histórias em quadrinhos, Coragem participou esporadicamente da *Cartoon Network Block Party* (especificamente, nas edições 01, 02, 04, 06, 07, 11, 13, 15, 17, 18, 19, 22, 30 e 33), publicada pelo selo editorial da DC Comics, nos EUA. A revista apresentou um revezamento de personagens da *Cartoon Network* durante as

59 edições publicadas entre 2004 e 2009. Uma diferença importante entre a animação e os quadrinhos está no fato da primeira versão ser mais autoral, já que a equipe criativa não era a mesma nos dois meios. Nas HQs, o próprio Dilworth é creditado apenas como criador porque o roteiro e a arte ficaram sob a responsabilidade de profissionais diferentes (seis roteiristas e quatro desenhistas) que se alternavam na produção de cada edição. Embora o traço e a temática sejam mantidos nas duas versões, as aventuras originais do cãozinho Coragem são mais assustadoras, criativas e diversificadas em comparação aos quadrinhos, que têm narrativas mais simples e artes mais suavizadas.

Por uma questão de delimitação temática e também pelo interesse de abordar a obra original de Dilworth, restringiremos o estudo à primeira temporada da seriação animada. O próprio autor, ao ser entrevistado, oferece algumas indicações sobre a miríade de influências artísticas, fílmicas e culturais que contribuíram para a sua formação. Além de suas influências de filmes *cult* de terror e ficção científica, ele também, declaradamente se diz influenciado pelos animes *Ghost in the Shell* (1995) e *Porco Rosso* (1992); e pelos desenhos animados clássicos da década de 1940, da *Looney Tunes*, como *Pernalonga* e *Patolino*. Dessa época, na área da animação, ele cita como suas principais influências Bob Clampett e Tex Avery (MILLER, 1999).

A exposição dos principais aspectos da referida temporada, será antecedida por uma breve descrição dos protagonistas e do ambiente onde ocorrem suas ações. Também evidenciaremos passagens imagéticas ou narrativas da animação, conforme o enfoque analítico filosófico usado por Palmer (2001), McLaughlin (2005) Goodenou-

gh (2005), Cathcart e Klein (2008) e Baggini (2008), para destacar textos ilustrados por caricaturas e *cartoons*, no qual convergem o humor pictórico e a leitura crítica.

Coragem, o cão covarde

O personagem central é um medroso cachorrinho cor de rosa que, ironicamente, é chamado de Coragem. Sua origem mostra que ele foi adotado por Muriel quando ainda era um filhote, perdido na rua. Inicialmente, Coragem parece ser apenas mais um representante de desenhos animados na temática de cachorros medrosos no contexto de investigação ou enfrentamento de perigos sobrenaturais. Scooby-Doo (*Scooby-Doo, Where are You!*, EUA, 1969), Goober (*Goober and the Ghost Chasers*, EUA, 1973), Woofers e Whimper, conhecidos no Brasil como Sherlocão e Vopt (*Clue Club*, EUA, 1976) são os principais nomes nessa linha. Mas as semelhanças terminam quando a animação começa. As ameaças do mundo de Coragem são, de fato, assustadoras. Os monstros, alienígenas invasores e espectros fantasmagóricos não são pessoas fantasiadas ou efeitos especiais. Os perigos e mistérios que permeiam suas desventuras são um amálgama de elementos costumeiros em filmes de terror, ficção científica *cult* e também *trash movies*. Há inúmeras referências fílmicas como exorcistas, invasores de corpos, artefatos místicos e amaldiçoados, monstros diversos, controle mental, humor negro, bases militares secretas, mortos-vivos e criaturas subterrâneas.



Figura 1 – Coragem, o cão covarde (Cartoon Network)

Além disso, há boas doses de mistério, suspense e medo, que tranquilamente, poderiam fazer parte de algum episódio de *Além da imaginação* (*The Twilight Zone*, 1959), *Arquivo X* (*The X-Files*, 1993), *Sobrenatural* (*Supernatural*, 2005) e *Fronteiras* (*Fringe*, 2008). O herói relutante Coragem não busca mistérios para investigar, mas como o sobrenatural e o insólito sempre vão ao seu encontro (geralmente com intenções ruins), sistematicamente, ele acaba no centro do conflito com a necessidade de lutar pela sua vida e de sua família humana. Apesar dele sempre se machucar severamente na luta contra as ameaças, sua recuperação é excelente (muito superior em rapidez ao fator de cura mutante do Wolverine). Não obstante, ele sobrevive a todos os cruéis ataques aos quais é submetido devido a uma inexplicável e indefectível sorte (além de ignorar as regras da lógica e da física, como todo bom desenho animado clássico).

O mais importante elemento das aventuras de Coragem é o humor. Além do óbvio humor negro, há momentos singelos de humor pueril como as tentativas do cachorrinho de se passar por Eustácio para evitar que Muriel seja seduzida por uma divindade, similar a Zeus, an-

tropomorfizada em Ganso. Além das cenas românticas frustradas, é engraçadíssimo ver Coragem zangado, quando ele rosna pela primeira vez na série: “Acho bom aquele ganso não chegar perto de Muriel. Estou falando sério!” (Ep. 16, *Os deuses estão virando patos*). Outro episódio mais tranquilo é protagonizado pela mãe de Eustácio que maltrata seu filho e gosta de Coragem (Ep. 10, *Dia das mães*). É um dos poucos episódios em que não há morbidez, fantasmas, bizarrices, perigos etc. Só um pouco de horror, o velho medo psicológico.

Essa família humana de Coragem é constituída por Muriel e seu companheiro Eustácio, que vivem isolados numa fazenda no meio do nada. Dá para ver a placa *Nowhere* (Lugarnenhum) na estrada quando Coragem acompanha o neurastênico Eustácio para uma consulta. É perigoso ficar irritado (Ep. 6, *Cabeça Quente*). O principal passatempo dos três é assistir televisão (que estranhamente

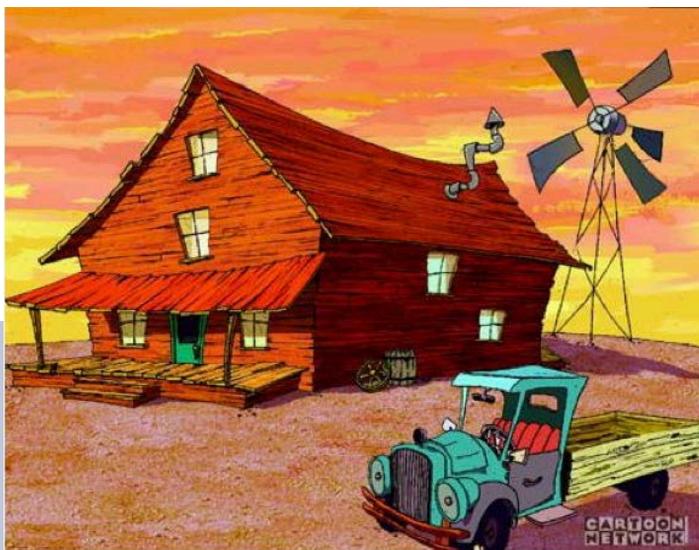


Figura 2 – A casa de Coragem em Lugarnenhum (Cartoon Network).

funciona nesse lugar longínquo). Enquanto a adorável senhora fica na cadeira de balanço com Coragem confortavelmente instalado no seu colo, o rabugento senhor fica no sofá velho.

Muriel (Muriel Bagge) é caracterizada como uma típica dona de casa que adora tomar chá, fazer receitas diversas (que geralmente incluem vinagre) e cuidar de sua horta. Sua felicidade e simpatia contagiantes fazem até alguns malfeitores se afeiçoarem a ela (enquanto outros tentam sequestrá-la ou abduzi-la). Geralmente, com a intervenção de Coragem, ela sai incólume dos perigos. Em outras ocasiões, ela se salva sozinha, como na aventura contra aranhas carnívoras gigantes no hotel gerenciado pelo diabólico, vermelho e com orelhas extremamente pontiagudas, Gato Katz (que eventualmente retorna para tentar praticar suas maldades). Nessa aventura inaugural da temporada também se destaca a forma revoltante e virulenta com que o velho fazendeiro trata Coragem: xingando-o, chutando-o e assustando-o (Ep. 1, *Gato Katz*).

Eustácio (Eustace Bagge) fica desocupado na maior parte do tempo, pois sua rotina é alternada entre assistir televisão, ler jornal e cuidar de sua caminhonete. Eventualmente, a contragosto, faz algum conserto na casa. Um de seus pontos fracos é o dinheiro. Alguns episódios foram construídos em torno de problemas causados pela sua cobiça (que, depois, faz com que ele seja punido). Também apresenta um traço sádico de personalidade ao gargalhar com uma cruel satisfação sempre que assusta o canino com uma grande e horrenda máscara tribal e gritar: “Uga-Buga-Uga!”. Geralmente, mesmo com a ajuda de Coragem, sai bastante machucado dos perigos (muitos dos quais causados pela sua ganância, teimosia ou ignorância). As-

sim, os tutores de Coragem apresentam características distintivas e opostas entre si. Enquanto ela é simpática, otimista, bondosa e bem-humorada. Ele, por sua vez, é antipático, pessimista, maldoso e mal-humorado. Isso é bastante evidenciado na relação deles com o cãozinho rosa.

Coragem mora com Muriel e Eustácio em Lugarnenhum, que fica localizado no Kansas (o estado americano mais centralizado geograficamente e, metaforicamente, situado no meio do nada). Dororthy e Kal-El também são oriundos do Kansas (mas essas são outras histórias). Voltemos à saga de Coragem. Enquanto Muriel fala com Coragem de forma afetuosa, Eustácio o xinga frequentemente de “cachorro idiota”. A casa onde ele reside também é horripilante, de dia ou de noite, sempre tem alguma coisa nela que nos lembra de alguma outra habitação isolada de filme de terror, seja no meio da floresta, no alto de uma montanha, no deserto, etc. Especificamente, aquela varanda e suas muitas janelas (só faltou o milharal) lembram muito a casa assustadora do romance *Dança da Morte* (1978), de Stephen King. E para piorar a situação essa velha e assustadora casa de madeira no meio do nada ainda tem dois elementos terríficos: sótão e porão, dois ambientes que costumam piorar as coisas nos filmes de terror. Embora Lugarnenhum devesse ser um local tediosamente pacato e isolado, é cenário para a ocorrência de estranhos fenômenos paranormais, operações militares secretas, visita de bizarras criaturas, ocorrência de improváveis experiências científicas, invasões alienígenas e, é claro, para o sobrenatural nas suas mais diversas e terríveis formas.



Figura 3 – Eustáquio, Muriel e Coragem (Cartoon Network)

Essa estranheza sobre o fato do lugar atrair bizarrices é explicado pela sugestão de algumas teorias conspiratórias que Lugar nenhum compartilha da mesma localização que a famigerada Área 51. Nesse local está situada uma base militar secreta que teve recentemente sua existência reconhecida pelo governo norte-americano. O teor conspiratório fica por conta da suposta existência de uma base subterrânea, responsável pela realização de famigeradas experiências científicas envolvendo tecnologia e restos mortais extraterrestres. Apesar da empolgação de muitos entusiastas em associar Lugar nenhum com o local exato da Área 51, é preciso lembrar que entre os dois locais há uma distância considerável entre os estados norte-americanos (que não divisam fronteiras) de Kansas e Nevada, respectivamente. Por isso, podemos descartar essa teoria conspiratória. (A menos que... Não, deixa pra lá... É melhor não sugerir a existência de túneis subterrâneos, portais de teletransporte e coisas do tipo...).

Um personagem secundário misterioso é o Computador que Coragem usa para pesquisar sobre qualquer coisa tétrica que ameace sua família. Sua primeira aparição ocorre quando o cãozinho rosa, ao enfrentar a sombra de um velho rico e avarento, faz a cômica autocrítica: “Você fica aqui. Deixa que eu vou. Ah, eu devo ter perdido o juízo!” (Ep. 3, *A Sombra do Coragem*). A mordaz inteligência artificial é uma sutil indicação do temor que, num futuro próximo, as máquinas inteligentes suplantem o domínio humano no planeta. Tema bastante explorado em filmes como *2001, uma Odisseia no Espaço* (1968), *O Exterminador do Futuro* e a trilogia *Matrix* (1999), *Matrix Reloaded* (2003) e *Matrix Revolutions* (2003). As respostas lacônicas e objetivas ou vagas e jocosas do Computador denotam uma autonomia (como HAL 9000, Skynet e Matrix) que o permite intencionalmente decidir se quer ou não ajudar com seus



Figura 4 – Coragem e seu Supercomputador (Cartoon Network)

conhecimentos. Também podemos supor que ele foi possuído por alguma entidade do tipo *deus ex machina*. Outro fato estranho é sua ultrarresistência, comparável a de *Ultron*, o arqui-inimigo dos Vingadores. Nas ocasiões em que a casa é literalmente destruída, o Computador permanece intacto e operante. Além disso, sua conexão com a internet é sempre ótima e constante. E só isso já suscita várias indagações conspiratórias.

Outro destaque importante é a galeria de vilões esquisitos, loucos e letais de Coragem (um dos poucos a superar Batman nesse quesito). Algumas dessas ameaças são literalmente visitas que batem à sua porta. Embora o ambiente seja desprovido de vizinhança, é comum aparecer figuras de todos os tipos (especialmente as ameaçadoras) nesse cenário inóspito e desolador que é a casa de Coragem em Lugarnenhum. Como o Dr. Le Quack e Fred Esquisitão. O primeiro fingia ser um psiquiatra, que na verdade era um pato insano foragido do sanatório (Ep. 4, *Dr. Le Quack, Especialista em amnésia*). O segundo se passava por sobrinho de Muriel, mas era um maluco com obsessão temerária em barbear ou tosar totalmente os outros (no caso, Coragem). É cruel dizer isso, mas encerra a maior prova que loucos e lâminas, particularmente navalhas, não podem ficar juntos (Ep. 8, *Fred Esquisitão*). E isso ocorreu alguns anos antes de *Sweeney Todd* (2007), de Tim Burton. Aliás, o visual desse suposto sobrinho de Muriel lembra vagamente o personagem principal de *Beetlejuice* (1988), do mesmo cineasta.

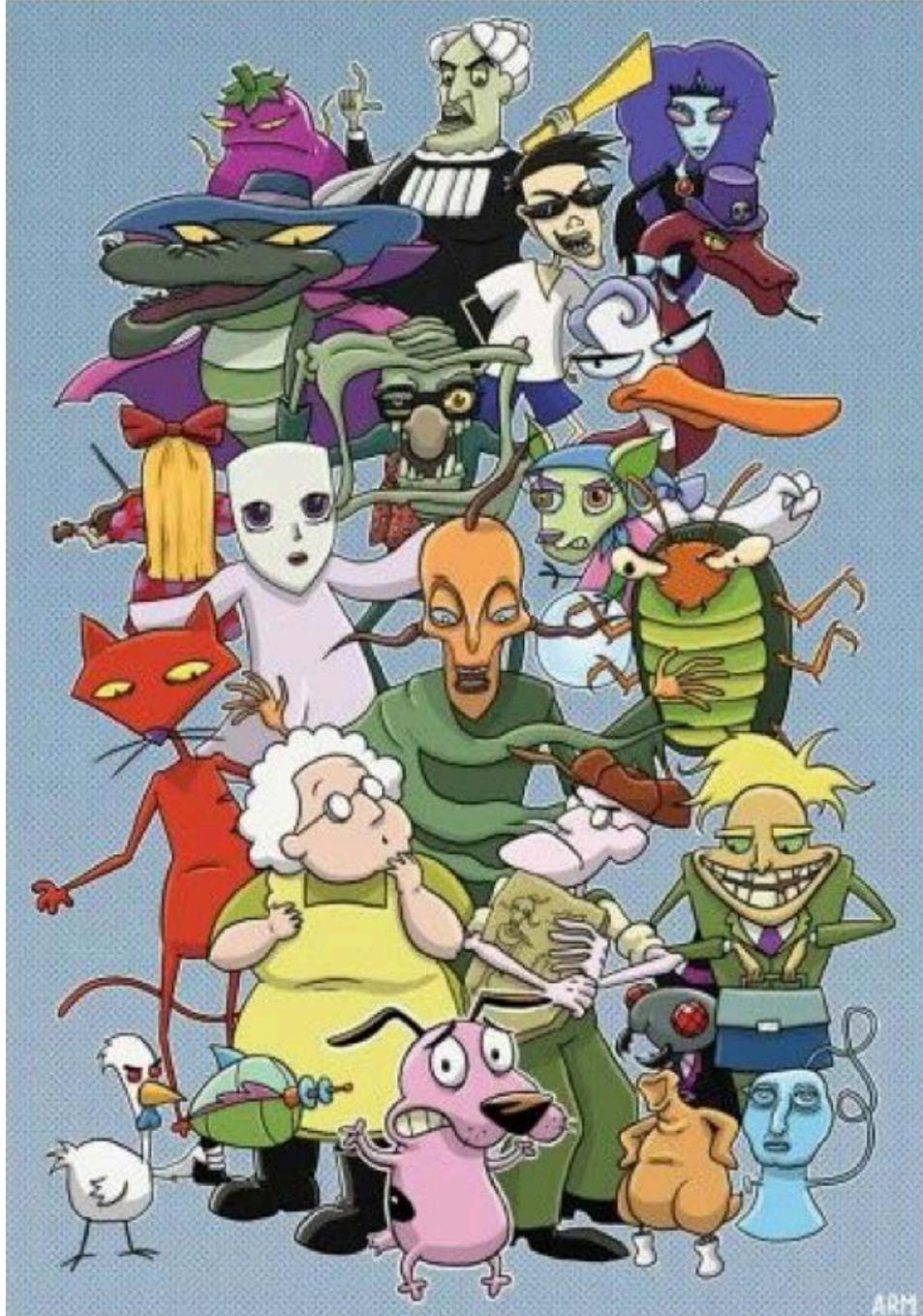


Figura 5 – Coragem, Muriel, Eustáquio e alguns vilões (Cartoon Network)

Algumas das trilhas sonoras da animação também são horripilantes e macabras. Um episódio específico chama mais atenção porque começa de um jeito típico de muitos filmes de terror: com o protagonista padecendo de um pesadelo. Coragem acorda após ter um pesadelo com um alienígena (Atenção! Alerta de *Spoiler!*) que era um Frango Assado Espacial. Aqueles que assistiram ao episódio-piloto lembrarão que após uma intensa luta permeada por diversas e cômicas formas de combate, ele consegue usar a pistola laser para alvejar o alienígena. Nesse novo episódio o frango espacial retorna e a trilha sonora de perseguição ao cachorro é bastante similar à do filme *Tubarão* (1975). E Coragem ainda tem tempo de reclamar comicamente que: “Essas coisas não deviam acontecer com um cachorro” (Ep. 23, *A vingança do frango espacial*).

Ainda no campo da ficção científica, temos diversos episódios. Coragem luta contra dois irmãos patos alienígenas que abduzem Muriel e colocam um capacete de controle mental remoto nela. No final, eles não eram maus, apenas queriam salvar seu terceiro irmão que estava preso numa base militar (Ep. 11, *Os irmãos Pato*). Outro mal-entendido ocorreu numa aventura de temática *sci-fi*, onde um exército de Berinjelas subterrâneas declara guerra a Muriel. O motivo foi que os legumes antropomorfizados espionaram a referida senhora e descobriram que berinjelas comuns faziam parte de suas receitas. Para resolver o imbróglio, Coragem precisou viajar ao centro da terra, como acontece em muitos filmes e quadrinhos (Ep. 24, *Viagem ao centro de Lugar Nenhum*). Sobre tais perigos subterrâneos, resguardadas as devidas proporções, lembro aqui dos filmes *Viagem ao Centro da*

Terra (1959) e *O Ataque dos Vermes Malditos* (1990), além do Povo Toupeira nos quadrinhos do Quarteto Fantástico.

Os filmes de tema catástrofe também figuram nas aventuras de Coragem. O episódio que tem colisão de navio com iceberg, maremoto e naufrágio, marca o retorno do gato Katz que, desta vez, é uma espécie de anfitrião numa ilha sinistra, como no antigo seriado *Ilha da Fantasia* (1978-1984). Nessa ilha os naufragos são transformados em todo tipo de coisa para digladiar entre si numa arena. Enquanto Muriel se torna uma máquina de lavar, Eustácio vira uma bola de demolição. No ponto em que Coragem é instado a agir, ele reflete: “Alguém tem que tomar uma atitude. Mesmo que seja um cachorro. E eu sou o único cachorro”. Em seguida, ele se transforma voluntariamente num simpático helicóptero e salva seus dois amigos. A parte mais cômica dessa aventura é uma discreta menção ao filme *Náufrago* (2000), quando o cachorrinho rosa faz os seus “Wilsons” com cocos encontrados na praia (Ep. 22, *Clube Katz*).

Na temática catástrofe tem uma aventura do cachorrinho rosa que começa com um furacão e termina com uma onda gigante. Inicialmente, a situação lembra o filme *O Mágico de Oz* (1939). Depois, a história continua com um furacão (ou tornado) que rapta Muriel e faz com que Coragem saia numa insana perseguição atrás deles em cima de um triciclo, similar ao do filme *O Iluminado* (1980). Na trama, após a devastação da casa, constatamos que Muriel teve sua idade regredida e, no melhor estilo *Arquivo X* ou *Fringe*, Coragem vai de avião até a América do Sul em busca de um tornado que gira ao contrário para reverter esse efeito infantilizador nela (Ep. 25, *A pequena Muriel*).

Um episódio revelador sobre a influência das animações clássicas em Dilworth é a história na qual Coragem encontra um ovo e leva-o para casa. O patinho que nasce do ovo é malvado, dissimulado e extremamente mau-caráter. Ele se afeiçoa a Eustácio por considerá-lo sua mãe e passa boa parte da narrativa bajulando-o, ao mesmo tempo em que tenta eliminar Coragem e Muriel. O patinho com olhos azuis é literalmente uma versão diminuta do Patolino, mais matreiro que o Pernalonga e o Pica-Pau juntos. Em decorrência de suas próprias ações maldosas, ele vai literalmente para o espaço: no caso, para a lua (Ep. 20, *O Patinho Adorável, Encantador, Lindo e Carinhoso*).

Outras aventuras de Coragem abordam temas insólitos, porém relativamente comuns na cinematografia de terror, como a múmia e a relação entre artefatos místicos antigos amaldiçoados e a cobiça humana (Ep. 13, *A maldição do Rei Ramsés*). O tema do boneco de neve, inspiração para vários filmes de terror e suspense, surge no primeiro episódio totalmente situado fora de Lugarnenhum, já que a família está de férias num lugar frio (Ep. 19, *O Boneco de Neve*). Também há cenas que imediatamente aguçam nosso sentido de autopreservação, como a lanchonete na beira da estrada, cujo proprietário é um porco assustador. Quando ficamos cientes que sua especialidade e de sua família é criar hambúrgueres com o semblante dos clientes (que estranhamente somem antes dos lanches aparecerem), somos acometidos pela mesma sensação de perigo imediato experimentada nas cenas e diálogos que sugerem a iminência da prática antropofágica em *Hannibal* (2001). Entretanto, (*Spoiler*) tudo é somente um grande equívoco, pois os suínos só comem as escultu-

ras de hambúrguer feitas em homenagem aos seus clientes (Ep. 21, *Hambúrguer com personalidade*).

No episódio em que Coragem faz amizade com um homem corcunda, numa noite tempestuosa, quase acreditamos que o celeiro pode ser transformado numa catedral gótica e que sons melódiosos podem advir de parques instrumentos artesanais. É inevitável lembrar de filmes como *O Corcunda de Notre Dame* e *O Fantasma da Ópera* (Ep. 15, *O corcunda de Lugar Nenhum*). O interessante (Atenção! Alerta de *Spoiler*) é que o corcunda tinha a aparência monstruosa, mas era uma pessoa boa. Esse tema da diferenciação entre uma suposta aparência má e uma essência boa e vice-versa, aparece em outras aventuras, como no caso do Yeti bonzinho (Ep. 5, *Coragem encontra o Pé Grande*). Outra trilha sonora assustadora está numa história que começa de forma aparentemente inofensiva: uma simples troca de colchão. O problema é que o mal habita no colchão e a trama remete ao aterrorizante filme *O Exorcista* (1973), com direito a giro sobrenatural de pescoço e (blargh!) jorro de vômito (Ep. 7, *O demônio do colchão*). Sobre coisas repulsivas, a trama nojenta em que Eustácio se transforma em um horrendo pé gigante, cheio de fungos e pus ganha no quesito escatologia que, geralmente, é branda (Ep. 14, *O Pé Dominador*). Isso porque, Coragem costuma vomitar quando descobre que alguma receita tem vinagre e também exibe cáries enormes nos dentes quando grita de pânico, além de virar um tipo de gelatina quando está com muito medo.

Outras duas aventuras remetem a um filme de terror bastante conhecido pelos entusiastas do gênero, *Poltergeist* (1982) que angariou mais notoriedade depois que alguns integrantes do elenco



Figura 6 – Coragem assustado (Cartoon Network).

original morreram sob circunstâncias misteriosas e assustadoras (MIYAZAWA, 2016). Na animação a semelhança está na presença de uma gata médium que entra em contato com o além, de modo similar a uma ligação telefônica, para que Eustácio possa falar com seu falecido irmão mais velho (Ep. 12, *Shirley, a médium*). No filme também há essa referência a aparelhos eletrodomésticos, principalmente a televisão, e o fato da casa assombrada pelos fenômenos sobrenaturais ter sido construída sobre um antigo cemitério indígena. Uma menção similar é feita quando Coragem enfrenta o assassino e diretor cinematográfico zumbi Tarantella (talvez uma menção a Tarantino). Ele usa o pretexto de usar o porão da família Bagge como locação para seu filme, mas seu real propósito é apenas ressuscitar seu amigo zumbi Volkheim, também cineasta e serial killer. Na história, quando seus crimes foram descobertos, ambos foram presos, mas o último morreu na prisão e foi enterrado no cemitério, onde a casa de Coragem foi construída (Ep. 18, *Todo mundo quer dirigir*).

Coragem sempre tem conflitos internos antes de agir de forma corajosa. Quando ele se viu impelido a evitar que Muriel se tornasse o principal ingrediente da receita de uma raposa, ele se expressou da seguinte maneira: “Agora eu vou ter que fazer alguma coisa...” (Ep. 2, *Ensopado de vovó*). Ou seja, ele não busca ser heroico, mas as circunstâncias exigem isso dele. Esse drama é expresso pelos seus solilóquios que, de no decorrer de suas aventuras, foram paulatinamente depurados até chegar ao seu inconfundível e lastimoso bordão: “As coisas que eu faço por amor...” (Ep. 9, *Noite da Toupeira-Lobisomem*). Quando Coragem enfrenta uma mescla entre sereia e súcubo (um tipo de demônio sexual), seus dilemas são assim explicitados: “Só há uma coisa que eu posso fazer... Mas eu não vou gostar”. E depois, completa: “Ah, as coisas que eu faço por amor...” (Ep. 17, *A Rainha da Poça Negra*). O cachorrinho rosa reluta um pouco, mas decide salvar Eustácio da vampira marinha, cujo visual lembra a Mortícia de *A Família Adams* (1991) ou a protagonista de *Elvira: a Rainha das Trevas* (1988), só que com cabelos azuis e olhos cor de rosa. O fator determinante para a tomada de decisão dele foi presenciar Muriel inconsolável com a iminente perda do marido.

O desfecho da primeira temporada pode ser considerado bastante macabro, considerando que, na época, não era certeza que a animação teria continuidade. Isso porque a família Bagge recebe a visita de Fusilli, um crocodilo dono de um circo itinerante. Seu objetivo nefasto era escravizar seus “atores” até metamorfoseá-los em fantoches. Uma curiosidade interessante é que Muriel e Eustáquio, na condição de escravos-atores usam luvas idênticas ao de Mickey Mouse, da Disney. Depois de enfrentar Fusilli, Coragem diz uma versão ligeira-

mente modificada de seu bordão: “O que eu não faço por amor”. Em seguida, ele leva os dois fantoches para casa e encena um teatrinho, puxando as cordas dos fantoches, de uma cena familiar que sempre se repete nos episódios vistos anteriormente (Ep. 26, *O Grande Fustilli*). Na ocasião, os entusiastas de teorias conspiratórias evocaram ideias como limbo, universo paralelo, purgatório etc. Enfim, nada estranho ao mundo de Coragem, o cão covarde.

Ética, política e educação na perspectiva de Platão

A teoria da alma de Platão, na obra *A República*, é uma iniciativa precursora daquilo que hoje denominamos de psicologia. Originalmente, ele buscava compreender a articulação entre as características da personalidade dos indivíduos e o tipo de sociedade que eles formavam. Essa analogia entre a formação do homem virtuoso (ética) e a constituição de um Estado justo (política) é levada ao extremo na consideração de que tanto a alma quanto a cidade têm três estratos comparativamente similares. A alma humana teria a instância concupiscente, a colérica e a racional, às quais corresponderiam respectivamente, às classes sociais dos artesãos ou trabalhadores, dos guardiões e dos governantes. A harmonização dos indivíduos nessa cidade justa decorreria da estrita consciência de cada um sobre seu lugar e função específica na sociedade. Tal consciência adviria do conhecimento propiciado pela educação acerca das três referidas forças que existem em graus variados nas pessoas (PLATÃO, 2000a).

Essa teoria da alma elaborada por Platão foi precursora de todas as teorias sobre a personalidade humana que surgiram muitos

séculos depois. Notadamente, a mais influente delas foi elaborada por Freud que, embora abandone o termo alma e substitua as noções platônicas de razão, espírito e apetite, mantém suas respectivas funções nas suas noções psicológicas de ego, superego e id. O ego substitui a razão no exercício da função racional; o superego substitui a coragem na função colérica; e o id substitui os apetites cumpre a mesma função concupiscente dos desejos. Se subtrairmos o omitido legado platônico da versão freudiana da personalidade humana, não resta muita coisa para seu modelo psicológico e psicanalítico (ROWLANDS, 2008).

A comprovação das inclinações naturais dos indivíduos se daria pela capacidade de se distinguir nas provas e exercícios relativos ao desenvolvimento das suas qualidades (JAEGER, 1995). Conforme a constituição hierárquica da alma humana, todo indivíduo padece do predomínio da instância concupiscente, colérica ou racional. Pessoas cuja alma está ligada predominantemente ao corpo pela região do baixo-ventre, têm como característica principal a força do desejo, dos impulsos e dos apetites. Por isso, não teriam condições de avançar devido à incompatibilidade entre a fonte principal de sua alma e as exigências dos estudos posteriores. Nos indivíduos cuja alma está vinculada ao corpo pelo coração, preponderam a emoção, o espírito e a ambição; características impeditivas para sua ascensão educativa final. Os sujeitos portadores da alma ligada ao corpo pela cabeça, movidos pela força do conhecimento, do pensamento e do intelecto seriam capazes de suplantar todas as etapas educacionais precedentes. Assim, cada cidadão precisaria da educação para desenvolver atributos específicos: o complemento para a força do desejo seria a

virtude da temperança; para a força da emoção seriam as virtudes da prudência e da coragem; e, finalmente, para a força do conhecimento a virtude adequada seria a sabedoria (PLATÃO, 2000a).

Ética, política e educação na perspectiva de Aristóteles

No que concerne à teoria educacional, a obra aristotélica *Política* é considerada a principal réplica ao livro platônico *A República*. Enquanto Platão idealiza uma reforma social e educacional; Aristóteles analisa modelos educacionais conforme as experiências de governos existentes. Como Aristóteles (2011) considera o homem um animal político, cuja vida só tem sentido enquanto cidadão da *pólis*, a questão principal é saber que cada Estado tem costumes distintivos. São os costumes democráticos que tornam possível a democracia: quanto melhor forem os modos de um povo, melhor será o seu governo. Já que existe apenas um fim comum a todo Estado, a educação de seus cidadãos também deve ser única e idêntica, devendo ocorrer de acordo com a forma de governo instituída. A finalidade comum da ação humana é o bem supremo chamado de *eudaimonia*: a felicidade como “atividade virtuosa da alma” (ARISTÓTELES, 1980).

Na *Ética à Nicômaco* estão sintetizadas as virtudes que constituíam a excelência ética da moralidade grega antiga. Os vícios e virtudes se distinguem pelos critérios do excesso, da falta e da moderação: um vício é um sentimento ou conduta excessivo ou deficiente; uma virtude é um sentimento ou conduta moderada. A excelência (virtude) é o meio-termo entre a falta e o excesso: a medida do justo equilíbrio. Por exemplo, a coragem é uma virtude, mas sua falta é a covardia e seu

excesso é a imprudência. Na perspectiva aristotélica, há dois tipos de virtudes, as intelectuais (*dianoéticas*) e as éticas (do caráter), subdivididas em outros dois grupos com funções específicas: virtudes do intelecto teórico e do prático e virtudes morais relativas ao autodomínio e às relações humanas (CORTINA; MARTINEZ, 2010). Assim, a virtude intelectual que existe em nós desde o nascimento em potência, precisa ser desenvolvida por meio da educação; já a virtude moral está ligada ao agir com moderação e prudência, é adquirida pelo hábito e treinamento (ARISTÓTELES, 1980).

Desse modo, são três coisas podem tornar os homens bons e dotá-los de qualidades morais: a natureza, o hábito e a razão. Embora os três aspectos mencionados devam se harmonizar entre si, a prática da virtude deve ser exercitada principalmente sob a influência da razão. Dentre as qualidades naturais nos indivíduos, algumas delas serão debilitadas ou inutilizadas pelos hábitos, enquanto que outras características serão aprimoradas também em decorrência dos hábitos. Entretanto, diferentemente do que ocorre com os animais cujas vidas ocorrem conforme suas respectivas naturezas e, em alguns casos sofrendo influência dos hábitos, nos seres humanos existe a influência específica e predominante do princípio racional (ARISTÓTELES, 2011).

○ conceito de virtude e as coisas que Coragem faz por amor

Platão sustentava que a virtude era um atributo inato da alma humana. Para ele, não é possível trapacear a natureza: ou você nasce com certos atributos morais ou nasce desprovido deles. E para ele, a virtude não pode ser ensinada. Por sua vez, Aristóteles acreditava

que a virtude é obtida através de treinamento e hábito, algo que se forma no homem conforme ele continuamente age. Mediante a sucinta exposição precedente das teorias éticas platônica e aristotélica, podemos pensar algumas possibilidades para explicar as (relutantes) ações virtuosas de Coragem, o cão covarde.

Pelos critérios de Platão, o cachorrinho rosa seria considerado um logro porque apenas simula ter os atributos virtuosos de um sábio e de um guardião, quando encontra alguma solução inteligente ou audaciosa para resolver situações perigosas. Todavia, ele também não parece possuir a principal virtude da classe dos trabalhadores, que é a moderação. Na perspectiva platônica, Coragem seria uma anomalia que se aproximaria dessa última categoria devido ao seu pendor pela satisfação dos apetites. No contexto dessa explicação, o diálogo *Fedro* apresenta uma analogia platônica bastante conhecida usada para evidenciar a tensão da própria natureza da alma humana: um mito protagonizado por um cocheiro e seus dois cavalos alados. O cocheiro representa a função racional da alma que luta para controlar o irascível cavalo branco e o concupiscível cavalo negro (PLATÃO, 2000b). É engraçado imaginar como seria essa cena em algum episódio de Coragem. Depois de muitas dificuldades, ele provavelmente iria conseguir encontrar alguma solução cômica (e nada platônica) para o problema.

Pelos critérios de Aristóteles, temos mais elementos para fazer interessantes experiências de pensamento. Para ele, a virtude está no meio-termo justo: no equilíbrio entre os opostos. Alguém pode ser virtuoso se for corajoso. Mas a virtude tem que ser na medida certa da moderação: nem mais, nem menos. Senão, não é virtude, é vício.

Coragem demais, não é virtude: é vício por excesso, a temeridade. Falta de coragem, também não é virtude: é vício por deficiência, a covardia. Assim, *Coragem*, o cão covarde seria um dos menos aristotélicos personagens de desenhos animados em *relação à virtude da coragem*. Paradoxalmente, ele aparenta ser um cachorro bastante equilibrado, tranquilo e em harmonia com sua idosa família, isolados em Lugarnenhum.

Na maioria das vezes, Coragem tenta alertar Muriel e Eustácio dos perigos que literalmente batem à sua porta. Todavia, como eles não compreendem seu aviso ou simplesmente o ignoram, acabam sendo abduzidos, enfeitizados, metamorfoseados, etc. Assim, literalmente um cão covarde, ele se torna um herói involuntário: se expõe a todos os perigos e enfrenta a tudo (na maioria das vezes lastimando, chorando, rezando e suplicando). E no final de cada episódio, após arriscar sua vida em situações perigosas e constrangedoras, Coragem consegue salvar seus donos e faz tudo voltar ao normal.

Enquanto nada acontece em Lugarnenhum, Coragem possui quase todas as antigas virtudes gregas: é moderado, amigo, verdadeiro, gentil, prudente, justo, pródigo, espirituoso etc. Só lhe falta a virtude da coragem. Ou não falta? Vejamos. O indivíduo magnânimo, virtuoso possuidor da excelência ética: “[...] não se expõe a perigos insignificantes, nem tem amor ao perigo, pois estima poucas coisas; mas enfrentará os grandes perigos, e nesses casos não poupará a sua vida, sabendo que há condições em que não vale a pena viver” (ARISTÓTELES, 1980, p. 309). Diversas vezes Coragem chorou efusivamente diante da possível perda de seus dois velhos amigos. O bem-estar deles figura entre as poucas coisas com as quais se preocupa. Embora

arrisque sua vida em todos os episódios, ele não o faz desnecessariamente, pois todas as ocorrências são grandes crises e ele não suportaria viver sem Muriel e Eustácio (porque sem seu marido resmungão, ela sofreria e, para evitar isso o cachorro salva o velho fazendeiro irascível também). Como propõe Aristóteles, podemos dizer que Coragem “suporta os acidentes da vida com dignidade” (DURANT, 1996, p. 94). Ou, quase isso, visto que, ao término dos episódios o relutante herói canino está, por dentro e por fora, em frangalhos.

Então, quais são as motivações de Coragem? Ao se expor a inúmeros perigos para salvar Eustácio e Muriel, Coragem faz isso porque age em conformidade com algum princípio moral? Se a resposta for sim, que princípio seria esse? Seria algum princípio orientado por alguma ética absolutista, como as normas encontradas nos textos sagrados, considerados como Leis Divinas? Ou códigos de conduta como o Decálogo? Ou um conjunto de metáforas moralizantes como as encontradas no Sermão da Montanha? Ou ainda, qualquer outra teorização filosófico-teológica como as encontradas nos diários de Santo Agostinho e Kierkegaard? Em outra hipótese, será que suas ações são baseadas em algum princípio oriundo de éticas racionalistas, como o imperativo categórico kantiano ou o princípio da maximização da felicidade utilitarista? Ou será que as ações de Coragem estariam vinculadas a alguns ramos da Ética aplicada ou prática, uma disciplina acadêmica que discute problemas reais como aborto, eutanásia e o tratamento dado aos animais (especialmente nas experiências científicas)?

Como não chegamos a uma resposta razoável mediante a tentativa de analisar as motivações de Coragem a partir das perspecti-

vas éticas platônica e aristotélica, tentaremos atentar às palavras do próprio cachorrinho rosa, que em vários episódios, nos adverte que faz as coisas que faz simplesmente por... Amor.

Considerações Finais

A frase original dita por Coragem é “*The things I do for Love*” (As coisas que eu faço por Amor). Nessa expressão, precisamos atentar para o fato que a palavra Amor está grafada com a inicial maiúscula, ou seja, não se trata de um sentimento menor, mas de uma versão hipostasiada de amor. É o amor considerado quase no sentido de personificação de uma entidade poderosa. Ao atribuir esse grau de realidade ao conceito de amor, Coragem mantém uma relação com sentimento que pode ser considerada similar a de muitos povos antigos com suas divindades míticas essenciais. Para fins comparativos, vejamos o que diversos filósofos disseram sobre o amor.

Para Platão o Amor é uma força primordial que eleva o humano sábio para além das agruras do mundo sensível. Santo Agostinho distingue entre o amor a Deus, que une todas as criaturas e o amor egoísta, o desejo desordenado das coisas mundanas. São Boaventura diz que o amor elevado a Deus, maximiza as faculdades intelectuais e da sensibilidade humana. Na concepção imanente e não teológica de Spinoza, onde tudo ocorre de forma ordenada e sem acaso, o amor intelectual a Deus conduz à felicidade porque liberta o humano de paixões e desejos inúteis. Em Rousseau, o amor sereno e autêntico é dado pela natureza e se diferencia do amor passional resultante da corrupção e convenções sociais. Schopenhauer distingue entre o

amor como engano e o amor como libertação: o desejo sexual de sobrevivência das espécies e o autêntico sentimento de compaixão e caridade. Kierkegaard também avalia que essa é a única forma de amar o próximo e aplacar todos os temores e tremores da existência humana, pois enquanto o amar esteticamente têm implicações libertinas e o amar eticamente está circunscrito ao casamento; ambos fugazes, apenas o amor religioso seria transcendente e definitivo. Para Sartre, o amor não existe porque há uma tensão entre a liberdade e o amor: quem ama tende a limitar a liberdade da pessoa amada e na lógica da posse e da sujeição a afeição conduz à alienação; e isso não é amor (SCHOEPFLIN, 2004).

Platão também considera o amor uma doença mental séria. Aristóteles pondera que o amor faz um tolo se tornar sábio e vice-versa, por isso é mais importante ter saúde do que amor. Sêneca acredita que a amizade sempre traz benefícios e o amor às vezes machuca. Santo Agostinho exprime seu dilema sobre o amor carnal com uma relutante súplica a Deus para lhe conceder castidade e abstinência. São Tomas de Aquino critica o amor sensual por ele tomar a frente quando o conhecimento some. Descartes constata que odiar é fácil e amar é difícil. Rousseau adverte que o amor é uma ilusão porque se conseguíssemos enxergar a pessoa amada como ela realmente é não haveria mais amor na Terra. Kierkegaard diz que o amor é tudo: dá tudo e tira tudo. Dewey concebe o amor como um jardim repleto de pedras e ervas daninha. Heidegger afirma que o amor é a mais rica das experiências (SHAFFER, 2012). Para Adorno o amor é a capacidade de perceber o semelhante no dessemelhante. Russell diz que temer o amor equivale a temer a vida. Sêneca diz que o amor não

coexiste com o temor. Para Nietzsche aquilo que se faz por amor está além do bem e do mal (BARELLI; PENNACCHIETTI, 2001).

Eu sei. Isso foi meio cansativo. Mas não é preciso desistir do amor. De qualquer modo, Coragem tem razão quando alega que age de forma audaciosa (ainda que relutante), motivado por amor. A conclusão a qual chegamos é simplesmente que não sabemos a que tipo de amor ele se refere. E como foi evidenciado pelos filósofos através dos tempos, são muitas e diversificadas as concepções de amor. Talvez seja necessário estudar as temporadas remanescentes para desvendar a concepção Corajosa de Amor. (Mais uma coisa: experimente assistir Coragem, o cão covarde quando estiver sozinho, à noite. Não tenha medo, afinal é só um desenho animado... Ou não?!).

Referências

ARISTÓTELES. *Ética a Nicômaco*. São Paulo: Abril Cultural, 1980.

_____. *Política*. São Paulo: Martin Claret: 2011.

BAGGINI, Julian. *Para que serve tudo isso?: a filosofia e o sentido da vida, de Platão a Monty Python*. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

BARELLI, Ettore; PENNACCHIETTI, Sergio. *Dicionário de Citações*. São Paulo: Martins Fontes: 2001.

CATHCART, Thomas; KLEIN, Daniel. *Platão e um ornitorrinco entram num bar...: a filosofia explicada com senso de humor*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2008.

CORAGEM, O Cão Covarde - 1ª Temporada. In: *MixTV Lima (YouTube)*. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mqHoaRoL-Zik>>. Acesso em: 22 jan. 2017.

COURAGE the Cowardly Dog (TV Series 1999-2002). In: *Internet Movie Database - IMDB*, 2015. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt00220880>>. Acesso em: 08 dez. 2015.

COURAGE the Cowardly Dog (Comics Series 2004-2009). In: *Cartoon Network Block Party*. Burbank, CA: DC Comics, 2009. Disponível em: <<http://readcomiconline.to/Comic/Cartoon-Network-Block-Party>>. Acesso em: 13 jan. 2018.

CORTINA, Adela; MARTINEZ, Emílio. *Ética*. 3ª ed. São Paulo: Loyola, 2010.

DURANT, Will. *História da Filosofia*. São Paulo: Nova Cultural, 1996.

GOODENOUGH, Jerry. *A philosopher goes to the cinema*. In: READ, Rupert; _____. *Film as Philosophy*. New York: Palgrave MacMillan, 2005. p.1-29.

JAEGER, Werner W. *Paideia: a formação do homem grego*. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

McLAUGHLIN, Jeff. *Comics as Philosophy*. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.

MILLER, Bob. *The Triumphant Independent*. In: *Animation World Network*. November 1, 1999. Disponível em: <<https://www.awn.com/animationworld/triumphant-independent>>. Acesso em: 23 nov. 2018.

MIYAZAWA, Pablo. *52 mitos pop: mentiras e verdades nos boatos do mundo do entretenimento*. São Paulo: Paralela, 2016.

NETTLES, John, G. Courage the Cowardly Dog. In: *Popmatters*. 2001. Disponível em: <<http://www.popmatters.com/tv/reviews/c/courage>>. Acesso em: 02 ago. 2010.

PALMER, Donald. *Looking at philosophy: the unbearable heaviness of philosophy made lighter*. New York: 3^a ed. California: Mayfield Publishing Company: 2001.

PEREIRA, Paulo G. *Almanaque dos desenhos animados*. São Paulo: Matrix, 2010.

PLATÃO. *A República*. São Paulo: Abril Cultural: 2000a.

_____. *Fedro*. Lisboa: Guimarães Editores, 2000b.

ROWLANDS, Mark. *Tudo o que sei aprendi com a TV: a filosofia nos seriados de TV*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2008.

SCHOEPFLIN, Maurizio. *O amor segundo os filósofos*. Bauru-SP: EDUSC, 2004.

SHAFFER, Andrew. *Os grandes filósofos que fracassaram no amor*. São Paulo: Leya, 2012.

Robocop: entre o arbítrio robotizado e a liberdade humana

Gazy Andraus

Resumo: A cultura pop permite reflexões acerca da natureza humana e a tecnologia numa apreensão maior na condução da vida. Esse artigo expõe como exemplo o filme Robocop, no qual o policial Alex Murphy é assassinado por criminosos e reutilizado como um robô policial, mas que aos poucos recobra sua memória e resgata seu livre arbítrio, insurgindo-se contra a corporação corrompida. No filme original há ironias críticas acerca das mídias, da corrupção na polícia e política, o autoritarismo, e principalmente a questão filosófica do livre arbítrio e o embate entre o humano e o robotizado. Este artigo aborda também a refilmagem de Robocop e considera para melhor desenvolvimento a classificação de conceitos para robôs e ciborgues por Isaac Asimov e o livre-arbítrio discutido por Huberto Rohden, concluindo com a questão da perda do humano para a tecnologia, ou seja, a hipertrofia do tecnicismo e a atrofia do humanismo, metaforizados no filme.

Palavras-chave: Cultura Pop, Filme, Metáfora.

Artigo ora revisado e modificado (originalmente apresentado no II Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial - ASPAS em setembro de 2014 dentro do Congresso Internacional das faculdades EST em São Leopoldo-RS (<http://anais.est.edu.br/index.php/congresso>)).

Gazy Andraus, Doutor em Ciências da Comunicação pela USP, professor Designado da UEMG – Universidade do Estado de Minas Gerais.

Robocop: between the robotic will and human freedom

Abstract: Pop culture allows reflections on human nature and technology in a greater apprehension of conduct in life. This article gives the example of the movie Robocop, in which the officer Alex Murphy is killed by criminals and reused as a police robot, but slowly regains his memory and redeem their free will, rebelling against a corrupt corporation. In the original film are no reviews ironies about the media, corruption in the police and political authoritarianism, and especially the philosophical question of free will and the conflict between the human and the robot. This paper also addresses the remake of Robocop for better development and considers the classification of concepts for robots and cyborgs by Isaac Asimov and free will discussed by Hubert Rohden, concluding with the question of loss of manpower for technology, *ie* hypertrophy and atrophy of the technicality of humanism, metaphorized in the film.

Keywords: Pop Culture, Movie, Metaphor.

Considerações Iniciais

RoboCop: um ciborgue, máquina, herói e/ou humano?

RoboCop¹ é um filme norte-americano dirigido em 1987 por Paul Verhoeven, e retrata uma ficção científica que decorre num futuro próximo na cidade de Detroit, profundamente corroída pelo crime. O policial Alex Murphy é assassinado por grupo de criminosos, e subsequentemente é revivido pela OMNI (OCP²), como um policial

1. Traduzindo-se do inglês: “tira robô”; “policial-robô”.

2. Sigla da fantasiosa *Omni Consumer Products*.

ciborgue sob o codinome de “RoboCop” (Fig. 1), e transformado sem a memória humana, como protótipo de uma série a ser feita, a partir desse experimento. Porém, ele pouco a pouco vai recobrando sua memória e começa a atuar mais por livre arbítrio que pelas ordens expressas em seu programa insurgindo-se contra a corporação corrompida. Há nas temáticas do filme original, uma ironia fina à falácia das mídias, à corrupção na polícia e política, autoritarismo, e mais que tudo, há também a questão filosófica do livre arbítrio na natureza humana e o humano como parte integrante de um ser vivente.

A refilmagem recente de RoboCop (2014) foi dirigida pelo brasileiro José Padilha, cujas ironias foram excluídas, embora algumas premissas tenham se mantido. Nesta versão atualizada, porém, o policial Murphy não morre totalmente e tem implantado em seu cérebro chips de comandos, incluindo sua cabeça, coração e pulmões que sobram e são incorporados na estrutura cibernética atualizada que o transforma num humanoide ciborgue. (Figs. 2 e 3)

O enredo, no geral, em ambos os filmes, traz um futuro não longínquo, no ano de 2028, em que robôs são usados para garantir a se-



Fig. 1: Capa do gibi Aventura e Ficção. Fonte: arquivo pessoal, 1987. © Editora Abril.



Fig. 2 - Capa do DVD de RoboCop original. Fonte: arquivo pessoal, 1987. © Orion Pictures Corporation.

Fig. 3 - Imagem do RoboCop refilmado). Fonte: <http://tudoparahomens.com.br/ou-novo-robocop-ira-honrar-o-10-filme-assista-ao-novo-trailer>. © Tudo para Homens.

gurança e a empresa OMNI Corp, criadora das máquinas, que busca melhorar a atuação policial criando um robô antropomorfizado, cuja oportunidade aparece quando utilizam o policial alvejado Alex Murphy.

Reflexão

Quando eu³ assisti o filme “RoboCop” original no cinema, nos idos de 1987, eu tinha meus vinte anos. Era ávido pelos quadrinhos, pelos desenhos, pela índole heroica altiva, séria e a moral ética dos heróis.

3. Quero deixar este início em primeira pessoa para o leitor perceber o impacto que uma arte pode causar na psique de uma pessoa, no caso, eu como exemplo. Mas todo o restante deste artigo leva um tom impessoal com intensa pesquisa bibliográfica na área de ficção científica e filosofia ocidental cristã, para culminar em uma reflexão conexa ao tema desperto pela premissa do filme: o humano, o artificial e o resgate do ser.

Os valores estavam sendo inculcados em mim desde a tenra infância, seja porque fui instruído por meus pais, seja porque me eduquei nos seriados, desenhos e filmes que traziam esses fatores (Superdínamo, Ultraseven, Zorro, Spartacus etc.), os quais eu abraçava com extremada vontade, inclusive representando-os ao atuar brincando! O mesmo havia nos gibis, e ingressando na minha adolescência fui ter com a filosofia existencial do Surfista Prateado e Capitão Marvel (de Jim Starlin) ou os atos heroicos dos X-Men (sem os exageros e despreparos juvenis dos de agora, espelhando a formação dos atuais e jovens autores).

No cinema, após assistir RoboCop, saí tomado de um furor similar a de anos anteriores após ver Guerra nas Estrelas e Superman - o Filme (tanto o primeiro como o segundo do homem de aço), pois neste caso fiquei impactado pela questão da consciência do personagem Murphy, que de tira virou quase uma máquina (robô) e em seguida foi recuperando sua humanidade, apesar de ter restado apenas o cérebro e rosto dele na reelaboração pela fictícia e um tanto corrupta *OMNI CORP*, que o reconstruiu como um ciborgue (em breve discutirei tais conceitos: robô, androide, humanoide etc.).

Desta versão, foi refeita uma mais recente de RoboCop pelo cineasta brasileiro Padilha, que igualmente apreciei, mas num grau menor devido à ausência das ironias, embora ainda houvesse o tom político do original, como a questão da corrupção (há também a simbologia do uso da cor nessa refilmagem: quando retiram toda memória-humanidade de Murphy, de vez, ele reaparece com uma veste de metal preta, diferentemente da cor mais clara do início). É óbvio que muitos aspectos se modificaram do filme original pra

esse, inclusive a sensível melhora tecnológica dos efeitos especiais. Ainda assim, o trailer do antigo é muito bem feito e traz a dubiedade ao intercalar o humano e a máquina⁴, como era enxergado RoboCop por alguns policiais e empresários, deixando essa dubiedade chegar ao público, além da fina ironia ao final do trailer quando apresenta o herói como “o futuro da força policial”, algo típico do diretor Paul Verhoeven (que recrudescer tais ironias em “Tropas Estelares”, criticando bem a mentalidade das corporações norte-americanas e a perda da humanidade e livre-arbítrio).

Saliento que apesar de na nova refilmagem de 2014 as explicações quanto ao processamento de integração da inteligência do policial com os chips e os implantes, bem como a discussão filosófica intensa ser bem embasada e profunda, lembrando as diretrizes de “Eu robô” de Asimov, transparece uma melhor coerência conquanto às crises de consciência e de livre arbítrio no filme original, e aqui diversos fatores podem ter contribuído, incluindo o carisma do ator.

Porém, o debate homem-máquina (que é mencionado no trailer, junto com o conceito de ciborgue) requer para um melhor entendimento de tais conceituações uma prévia explicação desses detalhes, aqui fornecida por Isaac Asimov (1984, p. 84-85) em seu livro “No mundo da Ficção Científica”. Foi nele que li argutas explicações conceituais que esclareceram melhor conquanto a esses termos.

4. Vide o trailer do Robocop original aqui: <https://www.youtube.com/watch?v=43ldcQL-bT8&feature=youtu.be>.

Conceituando Robocop: androide, ciborgue, máquina, robô ou que?

Asimov (1984) explana que *Anthropos* (do grego) significa “ser humano” de onde deriva antropoide (na forma de um humano). Os “*apes*” (do inglês, macacos), são os desprovidos de cauda, ou macacos antropoides, como gorilas, chimpanzés, orangotangos e gibões. Para Asimov, em inglês há uma persistente tendência em abreviar e simplificar a linguagem, pela qual há uma mudança usando-se um adjetivo como substantivo: na derivação, por exemplo, ao utilizarem o termo “antropoides” no lugar de “macacos”, o que para Asimov é um erro, para quem o termo mais apropriado seria “pitecoide” (do grego *pithekos* que significa macaco).

Já de *andros* que significa homem (humano do sexo masculino) derivou-se androide (semelhante ao homem), que não se encaixaria num artefato artificial feito por um cientista, cujo produto, caso tivesse a forma e a aparência de um humano, seria tido por “invento antropoide”, ou com o adjetivo “antropoide”, cuja palavra não seria empregada porque lembraria algo similar a um macaco. Assim, ao invés, pode-se usar o substantivo “androide”, mas que deveria ser um produto artificial com a aparência de um homem.

Se houver outro invento com a aparência de um humano feminino dever-se-ia ser reconhecido de “ginoide”, palavra derivada do grego *gine* (mulher). Porém, “androide” passa a ser usado para ambos os sexos (ou algo assexuado). Já “robô” é uma palavra de origem tcheca (“robotá”), que foi criada em 1920 significando literalmente escri-

vo, servo, e foi usada para uma peça de teatro de autoria do tcheco Karel Capek, em que na história há uma produção em série de humanos mecânicos que trabalham como servos. Diz ainda o cientista e escritor Asimov (1984) que ao se traduzir ao inglês, dever-se-ia ter empregado o vocábulo “*slave*” (escravo), mas manteve-se o termo “robot” que acabou sendo usado no mundo todo, pois “slave” geralmente é usado a humanos, e teria sido difícil estabelecer a relação com os seres artificiais para a peça teatral.

Assim, “robô” e “androide” referem-se a humanos artificiais e poderiam ser palavras sinônimas, mas em muitas histórias de ficção científica (FC) a partir de 1926, tais máquinas foram descritas como feitas de metal. Como consequência, o termo robô passou a se referir especificamente ao humano produzido artificialmente, principalmente fabricado de metal (como os *drones* do filme atual RoboCop, por exemplo, que servem obedecendo à polícia), ou de substância idem, o que ironicamente destoa dos “robotas” que Capek criou para sua peça, em que seriam androides, pois seriam como humanos artificiais (lembrando os androides ou clones no filme Blade Runner), e não de metais.

A explanação de Asimov agora aporta na palavra grega *automatos*, que designa qualquer aparelho que se mova sozinho (automático). Um ser humano artificial pode ser tido como um *automaton* (autômato), mas tal termo seria usado para designar um androide ou robô “destituído de grande inteligência ou dela totalmente desprovido” (ASIMOV, 1984, p. 84). Igualmente no latim, há o termo “homo” de onde deriva *humanus*. “Um objeto artificial de forma humana não seria um humanoide?”.

A esta pergunta feita por Asimov (1984), sua própria resposta é positiva, porém, lembrando que “androide” ainda preenche o espaço suficiente, já que o termo “humanoide” na ficção científica é usado para denotar uma criatura viva, de forma humana que nasce de ventre materno ou sofre de alguma evolução, e não aquela que teria sido fabricada. O mesmo termo serviria para um ser que nasceu ou evoluiu em algum outro planeta que não a Terra, mas que tem a forma humana. Donde se conclui que qualquer ser nascido na terra é um terráqueo (ou terreno) e o que nasceu noutra planeta é um extraterrestre, apesar de que na ficção científica esse termo se restrinja às espécies dotadas de inteligência, e se houver alguma espécie desprovida de tal, deve ser designada como humanoide apenas (se tiver a forma humana, claro).

Agora temos *monstrum* – do latim – significando áugure, aquele que adverte os homens contra as desgraças, sendo que humanos e animais que nascem com deformidades costumam ser considerados portadores de avisos divinos de futuras desgraças, daí o termo monstros e de onde veio o “monstro de Frankenstein”, criado com pedaços de cadáveres, e que pode ter sido a primeira literatura de FC da história. Asimov ainda percorre os significados de “Golem” (do hebraico) que significa porção de massa sem sopro de vida e guarda semelhança com a noção do monstro de Frankenstein, enquanto que a palavra árabe “ghulam” quer dizer servidor e guarda certa semelhança com robô.

Asimov acredita assim que Golem seria um robô ao qual foi destilada vida através de um encantamento de palavras religiosas, e, portanto, não mediante aplicações de cientificidade. Mas no referido

capítulo do livro de Asimov (1984), ele não especifica o termo “ciborgue” em que, segundo o dicionário Aurélio Séc. XXI⁵, consiste num organismo cuja estrutura tem partes orgânicas e dispositivos mecânicos que comandam suas funções fisiológicas vitais.

Já segundo Kunzru (2009) o termo “cibernético” derivaria de uma concepção dada por dois autores, Manfred Clynes e Nathan Kline, em 1960, quando desenvolveram o rato de Rockland que possuía uma pequena bomba osmótica instalada nele para controlar vários parâmetros fisiológicos, tornando-o o primeiro ser vivo meio animal, meio máquina - um ciborgue: [cyborg] abreviatura de “cybernetic organism”; os pesquisadores queriam desenvolver um homem melhor adaptado caso fosse ao espaço. Daqui lembramo-nos da série *Ciborgue – o homem de 6 milhões de dólares*, que possuía alguns membros inseridos de máquina, mas superiores em qualidade aos de carne.

A obra de Edgar Franco e Mozart Couto (2013) “Biocyberdrama” (Fig. 4) flerta com as próteses e mudanças genéticas em que duas raças podem “melhorar” a si mesmas modificando suas estruturas genéticas ou transplantando suas consciências em máquinas humanoides mesclando-se com outras formas lendárias, como centauros etc.

No caso de RoboCop, sendo este um misto de cérebro humano com chips e corpo de metal no formato humano, com base nas explicações acima, posso classificá-lo em várias das categorias explicadas:

5. FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda (dicionário); BARROSO, Márcio Elery Girão (software). Dicionário Aurélio Eletrônico – Século XXI. Nova Fronteira. Software do dicionário. MGB Informática LTDA. Novembro de 1999.



Fig. 4: Capa de BioCyberDrama saga. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

- a) Um ciborgue, já que tem suas partes mescladas a material cibernético (mais ainda este segundo Robocop);
- b) Ou um robota (ou robô), mas que tem a forma humanoide;
- c) Ou um androide que também se torna um Golem (cujo sopro ou encantamento seria atinente à própria consciência desse homem que redesperta aos poucos, como antes de ter sido tornado “monstro artificial” após sofrer o atentado), pois que em realidade tem a essência de um ser humano cujo livre arbítrio é questionável, já que passa a possuir normas programadas na instalação com o chip colocado em seu “hardware” (cérebro), induzindo a que a consciência do homem pense que tem as condições de atuação a seu arbítrio (e que em realidade não o tem). Poder-se-ia fazer tal paralelo aos outros homens comuns, pois que a ciência já identificou que por frações de

átimos a mente “atua” uma ação antes de esta se figurar na consciência arbitrária humana (o que quer dizer que o arbítrio, toda maneira, continua não sendo totalmente livre):

Experimentos que vêm sendo realizados por cientistas há anos conseguiram mapear a existência de atividade cerebral antes que a pessoa tivesse consciência do que iria fazer. Ou seja, o cérebro já sabia o que seria feito, mas a pessoa ainda não. Seríamos como computadores de carne - e nossa consciência, não mais do que a tela do monitor. Um dos primeiros trabalhos que ajudaram a colocar o livre-arbítrio em suspensão foi realizado em 2008. O psicólogo Benjamin Libet, em um experimento hoje considerado clássico, mostrou que uma região do cérebro envolvida em coordenar a atividade motora apresentava atividade elétrica uma fração de segundos antes dos voluntários tomarem uma decisão – no caso, apertar um botão (YARAK, 1012).

Assim, tal impasse só impulsiona o roteiro do filme a um nível ainda mais profundo e filosófico em que não se sabe se RoboCop é um ciborgue (que Asimov não menciona, mas que podemos dizer que tem partes cibernéticas acopladas à humana); um androide, pois tem seu corpo quase todo tomado pela tecnologia do metal; um robô, quando sua consciência é “enganada” pelo chip para obedecer ordens programadas; um “monstro”, pois tem parte de seu corpo (cabeça, coração e pulmões) funcionando apenas, misturados à máquina num arremedo de humano e numa conformação maior que um homem e mais assustadora ou algo além disso, como um pós-humano na acepção de Franco e Couto (2013).

De toda a maneira, surge outro impasse: Murphy possuía seu livre-arbítrio antes de ser morto? E depois de ser “ressuscitado” como um autômato pela OMNI, estaria desprovido de liberdades de escolhas? Pois ao retomar suas memórias como humano aos poucos (aquelas de antes de sua “morte”), RoboCop passa a ser guiado novamente por seu livre-arbítrio? Mas poderia haver mesmo um livre-arbítrio, se como o sabem os cientistas atuais, a região que coordena os movimentos tem numa fração de segundos uma atividade elétrica antes da vontade de decisão do próprio ser humano?

Na refilmagem de RoboCop, outra inserção inovadora, além do aprofundamento das explicações científico-cognitivas, vem acerca da complexidade cirúrgica mente/corpo do homem/máquina de Murphy/RoboCop, que são as pinturas⁶ do artista britânico Francis Bacon (INFOPÉDIA, 2003-2014) inseridas no cenário fílmico, em que nas imagens expõem-se algo como carnes retorcidas na figura de um ser humano, reforçando imagetivamente a realidade a que se submeteu o policial quando a bomba em seu carro detonou e o desfigurou, além de remeter metaforicamente à inserção de “carne e metal” ao que lhe restou naquilo que veio a ser a complementação tecnológica de seu corpo, ao ser reelaborado como RoboCop.

A inovação no roteiro dessa refilmagem, a meu ver, mais importante, é a referência dessas três pinturas de Francis Bacon na sala do dono da Omini Corp (Fig. 5) representando o ser humano retorcido, a carne desfigurada, típica das obras de Bacon. Lembrando que são obras caras – e então emolduram uma gigantesca indústria cujo

6. Tais artes foram noticiadas anos atrás como umas das vendas do mercado artístico mais caras do mundo.



Fig. 5: Imagem do filme em que se vê na parede ao fundo da sala do dono da OMNI CORP o tríptico de Francis Bacon “Trilogia Oresteia”.

Fonte: <http://www.mikeettner.com/tag/francis-bacon/>

nome “*omni*”, do latim, significa “tudo” e “*corp*”, de corpo, corporação. Então é a epítome de onde aportou o pensamento capitalista da civilização: uma mega indústria que tem como objetivo a produção de um ser que substitua o humano, o homem, gerenciando a vida de todos, com vastos conhecimentos tecnológicos, inclusive capazes de “ressuscitar” uma pessoa, ainda que num arremedo de si mesma, sem memória e tecnologicamente modificada, tal qual a figura distorcida dos quadros de Bacon, conforme explica Lovett (2014):

“There’s a classic moment,” said Padilha, “where Joel wakes up and looks at his hands and says ‘What kind of suit is that?’ And Dr. Norton says ‘It’s not a suit, it’s you.’ This is where we go away from Iron Man, because it’s not a suit, it’s him. He’s become a robot, and he’s become a robot because a corporation wanted to make a product. So, his body has been

transformed and his psychological reality has been molded for a purpose that's not his own. That reminded of Francis Bacon paintings. Bacon puts figures in his paintings and isolates them from the rest of the painting, and they're always twisted, and you can look at it different ways, as society deforming them or their own psychological reality deforming them...I gave those painting to Martin Whist, the production designer, and told him to design the lab after those paintings, and the docking station, and the scene where he is set apart...if you look at the design they're quite similar”⁷.

Assim, a arte de Bacon se presta à deformidade física que se enclausura pela ciência tecnológica, tal qual um homem contemporâneo avesso à ética e moral e propenso apenas aos ganhos (pois a arte de Bacon também é uma das mais valorizadas do mercado internacional artístico, e aparentemente, à OMNI, o fato de tal obra estar pendurada em suas paredes, representa ao mesmo tempo, na sua imagem distorcida, a essência do que a indústria faz ao desagregar a

7. Tradução: “Há um momento clássico”, disse Padilha, “onde Joel acorda e olha para suas mãos e diz: “Que tipo de veste é essa? ‘E o Dr. Norton diz ‘Não é uma vestimenta, é você.’ Este é onde nós fomos além de um homem de ferro, porque não é uma veste, é ele. Ele se tornou um robô, e ele se tornou um robô porque uma corporação queria fazer um produto. Assim, seu corpo foi transformado e sua realidade psicológica foi moldada para um propósito que não seja o seu próprio. Isso lembra pinturas de Francis Bacon. Bacon coloca figuras em suas pinturas e isolá-las do resto da pintura, e elas estão sempre torcidas, e você pode olhar para elas de diferentes maneiras, como a sociedade deformando-os ou suas próprias realidades psicológicas deformando-as...Eu dei aquelas pinturas para Martin Whist, o designer de produção, e disse-lhe para projetar o laboratório depois dessas pinturas, e a estação, e a cena em que ele é separado...se você olhar para o design são bastante semelhantes”.

sociedade com o consumo e a frieza sem vida, e nesse caso específico do roteiro de RoboCop, a desagregação e supressão do humano em prol da tecnologia, bem como o alto valor das ações da corporação e engrandecimento capitalista).

Livre Arbítrio e agrilhoamento

Aqui se revê a questão da perda da essência humana (ou da liberdade) para a tecnologia fria e racional (RoboCop seguindo diretrizes da OMNI).

Pois vejamos: o ser humano é um animal racional. Mas não só: é também emocional e lúdico (MORIN, 2004), e tem uma personalidade (do latim: *persona* é máscara e *per sonare*: falar através de), sendo que por trás da persona está o indivíduo: indiviso, o que não se divide (átomo, em grego), segundo Rohden (1982), que afirma que o ser humano não só não pode se dividir, como não é separado do Todo Universal. Mas também não é o homem esse “Todo”, sendo, pois, parte integrante dele.

Para Rohden, o dualismo (cartesiano racional) separou o homem do todo, o panteísmo o identificou como igual, mas o universalismo real expõe que não se é separado, nem se é o todo, sendo a essência humana a que se une a ele. Rohden coloca a razão ou alma manifestando-se pelo Eu do homem (superior ao ego), e o intelecto ou inteligência manifestando-se pelo ego: para Carl Gustav Jung, o *Self* poderia ser entendido como o Eu de Rohden, e o eu de Jung equivaleria ao ego estipulado por Rohden, que ao citar o Baghavad Ghita, expõe que o ego é um ótimo servidor ao Eu, mas um péssimo senhor.

Para Rohden, esse mesmo ego-persona é o homem físico-mental-emocional, que acaba se desviando de um caminho cósmico, pecando (se desviando da rota, conforme o significado original dessa palavra). Ora, apesar da carga pejorativa deste termo, “pecado” significa desvio de caminho: o ego (equivalente ao hemisfério cerebral esquerdo, se se igualá-lo à racionalidade) “peca” em seu uso quase exclusivo de seu livre-arbítrio⁸, porém num senso egoico que acaba se automatizando sem dar “ouvidos” a seu Eu (conectado ao todo: hemisfério direito do cérebro, intuitivo), desviando-se de seu caminho uno ao Todo (Universo), desconectado, elaborando todo tipo de afazeres (graças a seu pragmatismo da porção cerebral central), ora sensata, ora insensatamente.

O cérebro humano atua de uma maneira sistêmica, porém, ao hemisfério esquerdo a racionalidade e a linearidade lhe competem em mais monta, enquanto que ao direito, a intuição espiritual criadora, o não linear (e o imagético) se lhe manifestam nessas habilidades em graus maiores, enquanto que ao cérebro réptil central, o senso do pragmatismo lhe faculta as ações. Todas, lembrando, coadunadas e funcionando em uníssono, mas a depender dos tipos de estímulos, a mente pode ser mais racional, ou mais intuitiva, ou ainda mais pragmática, onerando um e/ou menosprezando outro, se mal estimulada em suas funções (ANDRAUS, 2006).

Assim, ao buscar um despertar interno, o homem pode reconectar-se (religião significa *religare*) se estimulando seu cérebro direito: a espiritualidade (independente de qual “religião” se escolha) é um

8. Apesar de que, tal qual a ciência está descobrindo, talvez o livre-arbítrio possa não existir como o pensemos, conforme visto.

caminho interno de autodesenvolvimento, de educação (*educere*) de trazer de dentro o que há em essência. O Taoísmo, e depois o Budismo e Cristianismo, bem como outras manifestações espiritualistas, buscam esta união do homem ao todo, numa vida mais equilibrada na realidade tridimensional, conforme Capra (1990) assevera, confrontando as semelhanças da mente oriental atinente a tais filosofias com o paradoxo da física quântica. Amit Goswami (2005) explica que a mente humana vem antes da matéria (do cérebro), contrariando o aceite atual científico, de que é o cérebro quem cria a mente (pois se assim o fosse, a luz derivaria da matéria).

Interessante que para Rohden (1984), o livre-arbítrio tem por base graus de consciência, aproximando o humano de algo superior a ele (o divino), ou afastando-o. E daí, o livre-arbítrio é minimizado. Ora, vejamos: Rohden destaca que para alguns cientistas, o conceito de livre-arbítrio não é possível dentro do universo, pois que o Cosmos governa por determinismo absoluto e universal. Mas Rohden contesta isso, pois que o determinismo sendo causalidade e indeterminismo sendo não-causalidade, haveria um paradoxo em se ter o indeterminismo ao homem, já que tudo no universo é regido por uma cadeia de causas e efeitos e seria inadmissível coexistir o indeterminismo (o livre-arbítrio) com o universo que é determinista.

Rohden retifica então, o termo livre-arbítrio, como **não sendo efeito sem causa**⁹ e sim um auto-determinismo (e não alo-determinismo¹⁰): o livre-arbítrio de alguém, segundo o educador e filósofo brasileiro, seria o poder interno como causa própria, tornando

9. Grifo meu.

10. Para Rohden, “alo-“ é um prefixo para algo que vem de fora e “auto-“, de dentro.

o ser humano um auto-agente e não um alo-agido, sendo assim um auto-causante e não um alo-causado:

no ser livre há uma **substância auto-agente**, que neutraliza as **circunstâncias alo-agidas**. Nos seres não-livres não há consciência de uma substância central auto-causante, há tão-somente circunstâncias periféricas alo-causadas (ROHDEN, 1984, p. 72).

Isso significa, para Rohden, que o ser humano detentor de livre-arbítrio é agente causador de ações no universo (na física quântica isso é claro, pois é o pesquisador e sua presença que fazem com que a micropartícula seja definida num tempo-espaço), e que pode mudar os destinos (circunstâncias não-agidas), enquanto que nos seres sem livre-arbítrio (animais, por exemplo), as ações advêm de circunstâncias alo-causadas por uma matriz que viria de uma fonte não pessoal.

Porém, o filósofo educador brasileiro salienta ainda que a causa única e absoluta do ser é atingir a liberdade e quando este ser finito torna-se cômico da presença dessa Causa Una é então que participa de liberdade do Ser Absoluto e se torna livre por participação, na medida da sua conscientização, sendo o grau de liberdade diretamente proporcional ao grau de consciência que um ser finito tem da presença do Ser Infinito. Sendo assim, Rohden explica que se o grau for zero, a liberdade será nula.

E aqui posso retomar a questão científica atual em que a ciência começa a duvidar do livre-arbítrio (já mencionada neste artigo): se para Goswami (2005) a mente é que forma a matéria/cérebro, e se para Rohden (1984) o livre arbítrio advém de uma união do ser com

o Ser Infinito, na qual há uma proporção de atuação dependente da autoconscientização desse ser em relação à existência e ao universo, a medição científica que constata que a atividade elétrica “expõe” em frações de segundos antes, determinado movimento deliberado que está sendo “pensado” pela mente de uma pessoa (pensando-se senhor arbitrário de seu movimento), não estaria aí a questão de o quão consciente ele se torna de seu papel no universo, à medida que este sujeito, porventura, se aperceba do grau de sua consciência como sujeito “agente” no universo e possa deliberadamente modificar sua maneira de pensar? Pois para a Capra (1990), o sujeito é que faz com que a micropartícula surja em determinado tempo/espaço como matéria: sem a mente/ação do pesquisador, tal matéria, corpúsculo, se torna difuso numa variável de onda que pode estar em qualquer tempo-lugar e ao mesmo tempo como uma miríade de possibilidades!

Assim, é de se pensar se:

a) o policial Murphy, ao escolher seu caminho como tira, utilizou seu livre-arbítrio; e se assim não o fosse, poderia ter optado por atuar de outra maneira, por exemplo, como no crime, igual àqueles que o “assassinaram”?;

b) uma vez escolhido ser policial e assassinado em ação, o policial Murphy, ao ter sua “mente” morta e ressuscitada graças à tecnologia daquele futuro possível (com implantes de chips e programações e instruções reelaboradas por outros humanos) estaria daí então destituído de suas escolhas, pois seu novo arranjo mental configurado lhe repassaria ordens para atuar a favor dos programas instalados que seriam diretrizes, tais como capturar foras-da-lei sem machu-

car inocentes (portanto, destituído de livre-arbítrio, pois seu EU não seria o mesmo conectado ao cosmo, via hemisfério direito, e sim, um eu conectado a fontes mais restritivas, que seriam os programas da polícia. Paralelo à explicação de Rohden, agora Murphy seria um alo-pensado sem consciência de ser regido, e todas suas ações seriam geridas diretamente por esse eu sem a contraparte do servidor “ego”, que estaria desligado. Portanto, um autômato (ou um androide na acepção de Isaac Asimov), e como diria Rohden (1984), nesse caso, estaria o autômato imbuído de **substância alo-agida (alo-determinismo)**, desprovida de **circunstância auto-agente (auto-determinismo)**;

c) À terceira e última hipótese desse quadro, questionar-se-ia se algo “age” antes da mente do sujeito que pensa estar fazendo a escolha da ação (que já foi pré-eleita pela atividade elétrica): nesse caso de RoboCop, destituído de sua vontade (ego), em que sua mente seria o programa de computador nele inserido, enquanto obedecendo a tais prerrogativas sem conflitos outros (tais quais como nos animais que respondem à natura). Porém, a partir do momento em que a mente humana de Murphy começa a se recobrar lentamente via memória, como algo que se insurge à revelia dos programas (e como um paradoxo quântico não mensurável e não aventado pela OMNI), poder-se-ia conjecturar que a “atividade elétrica” nesse caso teria ocorrido ao contrário, pois seria a mente do policial que pré-elegeria a ação antes da mente autômata programada, fazendo a vez do livre-arbítrio que fora tomado de Murphy após o implante dos chips e posterior programa de “apagamento” de suas memórias como humano.

Considerações meta-humano-tecnológicas

Como se vê, a intrincada teia de questões envolvendo a natureza quântica humana não é simples de se resolver, e vem à tona com a premissa desse filme de FC, tanto na versão original como na sua releitura. Porém, um dado fica claro: a transformação do policial para um autômato, via OMNI, e posterior retirada de todo e qualquer resquício de sua memória humana mostra claramente que a tecnologia desenvolvida pelos humanos se sobrepõe a qualquer manutenção de senso humanitário, retirando-lhe as emoções, para fins racionais. E isso pode ser detectado na atualidade real, em que há uma teia tecnológica recobrando a “aldeia global” como diria McLuhan (1979), com a Internet e sistemas outros criados regendo as leis, os códigos digitais e as cobranças eletrônicas etc.

Todas essas respondem pelo termo “sistema” (o “sistema” caiu; o “sistema” não permite a transação etc.), que mostra claramente a supremacia da tecnologia-golem engolfando com um sopro contrário à vida, a vontade do livre-arbítrio humano, quer seja do eu pequenino junguiano, quer seja do ego, ainda que se levante o *Self* junguiano ou o Eu de Rohden, que também sucumbem ante o “sistema” kafkaniano atual, em que a tecnologia, uma cria-monstro que toma vida, é imperatriz e se porta como agente-causa de todos os acontecimentos.

No filme, Murphy foi assassinado em missão, mas foi revivido pelo sistema e pela tecnologia, porém, retirando-se sua “alma”, seus desejos, seus sentimentos e seu “livre-arbítrio” humano (fosse qual fosse este), para ser-lhe imputado um desígnio prefigurado por ou-

tros homens para que ele servisse como um robô asimoviano de feições ciborgues.

Porém, ainda que não se tenha certeza do livre-arbítrio, seja conforme Rohden explanou – concernente ao grau de consciência – seja conforme as pesquisas científicas atuais trouxeram – como atividades cerebrais que antecedem o desejo do sujeito – ou ainda conforme Capra asseverou de acordo com as possibilidades várias a se escolher detectadas na física quântica, Murphy teve de volta aos poucos sua memória, à revelia dos programas do sistema, ainda sem que se saiba de onde lhe adveio o retorno delas, para se insurgir contra a pura tecnologia racional (hemisfério esquerdo cartesiano), e trazer de volta o humano com seus desígnios e humores, mas também sua ética e moral e intuição criadoras (hemisfério direito intuitivo cerebral), atuando pragmaticamente (cérebro central réptil) na escolha quântica de um *momentum*-tempo-espço a seu desejo ego-SELF-EU ético e moral.

Assim, ainda que permanecendo as dúvidas conquanto a uma livre ação (ou não tão livre assim), RoboCop é, de toda maneira, um libelo ao humano que vence – ao menos nessa ficção científica – a tecnologia *per si*, resgatando a si mesmo como ser vivente natural, e não artificial!

Referências

ANDRAUS, Gazy. *As Histórias em Quadrinhos como informação imágica integrada ao ensino universitário*. Tese de doutorado. USP: São Paulo, 2006. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-13112008-182154/>

AVENTURA E FICÇÃO. *Edição especial RoboCop*. São Paulo: Abril, n. 8, 05/11/87.

ASIMOV, Isaac. O Vocabulário da Ficção científica. In *No mundo da Ficção Científica*. São Paulo: Francisco Alves Editora, 1984.

CAPRA, Fritjof. *O Tao da Física*. São Paulo: Cultrix, 1990.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda (dicionário); BARROSO, Márcio Ellery Girão (software). *Dicionário Aurélio Eletrônico – Século XXI. Nova Fronteira. Software do dicionário*. MGB Informática LTDA. Novembro de 1999.

FRANCO, Edgar; COUTO, Mozart. *BioCyberDrame Saga*. Goiânia: UFG, 2013

GOSWAMI, Amit. *A física da alma*. São Paulo: Aleph, 2005.

INFOPÉDIA. Francis Bacon (pintor). Porto: Porto Editora, 2003-2014. Disponível em <[http://www.infopedia.pt/\\$francis-bacon-\(pintor\);jsessionid=NcA78ytjIW8vr5vbIRdJIg__](http://www.infopedia.pt/$francis-bacon-(pintor);jsessionid=NcA78ytjIW8vr5vbIRdJIg__)> Acesso em 02/08/2014.

KUNZRU, Hari; HARAWAY, Donna. *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

LOVETT, Jamie. RoboCop Director José Padilha Talks About His Vision For The Film. *Comicbook.com*. 01/27/2014. Disponível em: <<http://comi>

cbook.com/blog/2014/01/27/robocop-director-jose-padilha-talks-about-his-vision-for-the-film/> Acesso em 02/08/2014.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1979.

MORIN, Edgar. *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. São Paulo: Cortez; Brasília: UNESCO, 2004.

ROHDEN, Huberto. *Entre dois mundos*. São Paulo: Alvorada, 1984.

ROHDEN, Huberto. *O homem e o universo*. São Paulo: Alvorada, 1982.

YARAK, Aretha. O livre-arbítrio não existe, dizem neurocientistas. *Neurociência*. *Veja*. 27/02/2012. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/noticia/ciencia/o-livre-arbitrio-nao-existe-dizem-neurocientistas>> Acesso em 03/08/2014.

Adaptação de romances investigativos: os contos de Kuroshitsuji

Danielly Amatte Lopes
Janaina Freitas de Araújo
Gabriela Maria Santos

Resumo: *Kuroshitsuji* é uma história em quadrinho japonesa, criado por Yana Toboso e publicado em 2006. A obra conta com diversas referências à mecânica literária típica de romances investigativos. O presente estudo, portanto, faz a análise dos elementos metalinguísticos, técnicos, plásticos e textuais de alguns dos volumes de *Kuroshitsuji* de acordo com as características encontradas nesse gênero narrativo da literatura investigativa, prioritariamente inglesa. Através de análise comparativa, foram avaliados os volumes IX, X e XI em relação à estrutura narrativa e aos elementos que a compõem, correlacionando-os com as características da literatura clássica investigativa.

Palavras-chave: investigação; *mangá*; quadrinhos; *Kuroshitsuji*.

Adaptation of investigative novels: the tales of Kuroshitsuji

Abstract: *Kuroshitsuji* is a Japanese comic book, created by Yana Toboso and published in 2006. The book has several references to the literary mechanics typical of investigative novels. The present study, therefore, analy-

Prof.^a Dr. Danielly Amatte Lopes; Janaina Freitas Silva de Araújo; Gabriela Maria Cavalcanti Ferreira Lessa Santos; Universidade Federal de Alagoas (UFAL).

zes the metalinguistic, technical, plastic and textual elements of some of the Kuroshitsuji volumes according to the characteristics found in this narrative genre of the investigative literature, primarily English. Through comparative analysis, the volumes IX, X and XI were evaluated in relation to the narrative structure and the elements that compose it, correlating them with the characteristics of the classic investigative literature.

Keywords: investigation; mangá; comic books; Kuroshitsuji.

Introdução: Conhecendo a obra Kuroshitsuji de Yana Toboso

Kuroshitsuji (*Black Butler*, ou *O Mordomo Negro*, no Brasil) é um *mangá*¹ que foi publicado em dezembro de 2013 pela editora Panini no Brasil, licenciada pela Square Enix e categorizada como periódica. O *mangá* permanece em circulação e possui um formato de impressão familiar às editoras brasileiras. O formato é de 13,5cm de largura por 20cm de altura, com páginas preto e branco e lombada quadrada. Ele é comercializado no Brasil a R\$10,90. Sua autora é a *mangaká*² Yana Toboso. No Brasil, a obra é editorada por Diego M. Rodeguero.

O enredo de *Kuroshitsuji* gira em torno de dois protagonistas, o jovem senhor Ciel Phantomhive, que tomou a liderança da família após a morte trágica de seus pais; e Sebastian Michaelis, seu obe-

1. *Mangá* – é um tipo de história em quadrinho que segue uma estética específica japonesa, não apenas nas características estéticas da página como construção de personagens, aplicação de quadros e balonagem, mas inclusive as etapas de produção da história em quadrinhos para o mercado possuem um processo singular.

2. *Mangaká* é o nome dado no Japão para os mestres que produzem e publicam histórias em quadrinhos.

diente mordomo que na verdade é um demônio que livrou o menino Ciel da morte em troca de um acordo pela alma do mesmo. Deixando um pouco os aspectos sobrenaturais do enredo de lado, a história se passa na Inglaterra da era vitoriana do séc. XIX e os arcos do *mangá* se passam concomitantemente com eventos da história europeia.

A referência ao recorte temporal da história em quadrinho foi feito não ao acaso, mas pelo auge dos contos de romances investigativos da época. A construção das páginas e dos elementos que as compõem segue a armação de um enredo peculiar que é arquitetado para alimentar a curiosidade do leitor, tal como a construção de um romance policial investigativo. Assim como a articulação de romances de Agatha Christie (1890-1976), *Kuroshitsuji* apresenta os elementos da trama que auxiliaram na resolução do problema, do caso, apenas ao fim do arco. Os elementos sobrenaturais que são pertinentes à existência dos protagonistas, todavia, são colocados muitas vezes em segundo plano, de maneira a enfatizar o enredo investigativo e o misticismo tímido que envolve a história.

O arco em particular analisado pelo presente artigo contempla o recorte temporal em que o autor de um dos romances investigativos mais conhecidos mundialmente, Sir Arthur Conan Doyle, aparece e sofre um processo de adaptação e integração com a mecânica proposta por suas próprias obras, os contos do detetive inglês, Sherlock Holmes. O arco em questão envolve capítulos de 3 volumes distintos, mas não completos. Não completos, pois o arco começa no volume 9 e vai até o volume 11, mas não aborda todos os capítulos deste último. O arco do personagem Sir Arthur Conan Doyle vai do capítulo 38 ao 49 de *Kuroshitsuji*.

A passagem e o fechamento do arco são perceptíveis justamente pela nova inserção da personagem de Sir Arthur Conan Doyle. Assim que a investigação é encerrada e o mistério resolvido, a personagem deixa o enredo principal e fecha o arco. Tal como as próprias obras do detetive investigativo, Sherlock Holmes, personagens extras são adicionados e se tornam parte importante do enredo da investigação, mas tão pronto o conto é encerrado, podemos jamais voltar a revê-los. E, se o mesmo ocorre, eles são ligados a novos arcos investigativos e não são tratados como personagens principais à trama. Um exemplo dessa mecânica aplicada é a personagem Irene em Sherlock Holmes, que aparece esporadicamente e é trabalhada como personagem secundária ao arco principal dos contos; diferente do ajudante de Sherlock Holmes, o doutor Watson, que sempre se encontra ao lado do investigador.

Em *Kuroshitsuji* também é comum fazer uso de personagens secundários para alimentar o enredo principal, tal como é o papel do comerciante Lau, um contrabandista chinês que serve de contato para o jovem Ciel na trama e cujo aparecimento é esporádico durante os arcos. Podemos observar o personagem na capa do volume 9 do mangá, assim como outros personagens que participam do enredo principal da trama e que ilustram as capas dos volumes 10 e 11. A seguir, podemos observar as respectivas capas que correspondem às personagens: Lau, o nobre chinês que trabalha em filial britânica; Tanaka, mordomo mais velho da família Phantomhive; e Charles Grey, secretário privativo oficial da Rainha britânica (Figura 01).

As capas são construídas com ilustrações que correspondem às personagens familiares ao enredo principal, mas que também apa-



Figura 01 – Capas dos volumes 9, 10 e 11, respectivamente, da esquerda para a direita. Fonte: Acervo pessoal, edições publicadas no Brasil pela editora Panini.

recem no arco em questão. O padrão de composição das capas é o mesmo e permanece, como pode ser observado, como um processo de identidade visual, em que se conserva a borda da capa semelhante a uma moldura com a tipografia específica do título do *mangá* ao canto direito superior da capa e a marcação do número do volume ao centro inferior. Podemos encontrar os ideogramas japoneses em cinza por trás da tipografia do título do *mangá* em inglês – os mesmos ideogramas que correspondem ao título do *mangá* em japonês, *Kuroshitsuji*. O estilo tipográfico empregado e os detalhes das bordas correspondem ao período vitoriano em que a história ocorre repleta de arabescos e temas orgânicos de *art nouveau*³.

3. *Art Nouveau* – corresponde a um período da história da arte que perdurou de 1890 a 1920. É um estilo artístico inspirado principalmente por formas e estruturas naturais, não somente de flores e plantas, mas também de linhas curvas. Na Inglaterra, ela se desenvolveu através do movimento de *Arts and Crafts*.

Além das capas, podemos observar a composição da revista que divulgou o lançamento desse novo arco de *Kuroshitsuji*. A capa da revista GFantasy (Figura 02) foi ilustrada por Yana Toboso e apresenta o protagonista com as vestimentas típicas do investigador inglês Sherlock Holmes. O tema xadrez de suas estampas, o chapéu, luvas e outros detalhes do vestuário foram aplicados segundo a temática das ilustrações e descrições que preenchem o imaginário acerca de quem foi Sherlock Holmes, o detetive da Rua Baker. Ciel, o protagonista, também se encontra apoiado em uma cadeira *Windson*, representada na ilustração, e famosa na Inglaterra desde o século XVIII. A escolha estética na composição de Yana Toboso não é feita ao acaso. Esses detalhes da composição da obra de *Kuroshitsuji* são intencionais e, ao decorrer da leitura, podemos observar diferentes marcações de referências históricas e artísticas de um *mangá* que representa um universo fantástico em meio a elementos de uma realidade histórica inglesa.



Figura 02 – Ilustração da Capa da GFantasy, revista em que é publicado Kuroshitsuji, volume 12, dezembro de 2009. Fonte: <http://www.square-enix.co.jp/magazine/gfantasy/story>

Os elementos que permeiam a familiaridade do leitor e estimulam a instrumentalização do repertório do mesmo quanto à época em que se passa o enredo são aplicados de forma singular. A construção está presente não apenas das molduras das capas, mas na construção social das personagens, na arquitetura representada no desenho das páginas, em pequenos detalhes do cenário que vão desde a escolha de uma louça específica até a apresentação de um prato da gastronomia da época, tipicamente inglesa. A seguir, trataremos da mecânica do romance investigativo presente na obra de Arthur Conan Doyle, e como o mesmo funciona a fim de compreender melhor como essa abordagem converge com a mecânica adotada por Yana Toboso para *Kuroshitsuji*.

A mecânica investigativa: Elementar, meu caro Watson!

Assim como é comum a qualquer gênero da literatura, o romance investigativo possui uma mecânica de enredo, semelhante a uma “receita de bolo” empregada nas histórias. Ela não é uma forma estruturalista engessada, mas pode ser compreendida como um sistema maleável que pode ser explorado pelo autor assim que este possui consciência de suas etapas. Para o romance investigativo aqui analisado, consideraremos a mecânica encontrada nos contos do detetive Sherlock Holmes.

Nos contos de Sir Arthur Conan Doyle, Sherlock Holmes é um detetive particular que resolve os crimes através de seu intelecto, capacidade de raciocínio lógico e dedução. O tipo de protagonista que é comum a esse tipo específico de história, pois o mesmo faz uso

não de poderes ou alusão ao sobrenatural, mas de análise dos elementos e das pistas que permeiam o crime ocorrido. A alusão ao sobrenatural, na verdade, é apresentado geralmente com repulsa pela personagem de Sir Arthur Conan Doyle, que parte de um ceticismo clássico. Sherlock Holmes também possui um ajudante, seu melhor amigo, o doutor John Watson. Essa personagem é essencial à mecânica da dupla de protagonistas, pois ela evoca uma perspectiva mais emocional da cena, dos motivos e insinuações ao crime pelas outras personagens, e um vínculo social do detetive que, a priori, parece focado apenas no próprio trabalho.

A química desenvolvida entre a combinação de um personagem cético, porém de alta capacidade de raciocínio e dedução, com outra personagem mais humanizada e emotiva é uma prática comum a alguns enredos, simbolizando um equilíbrio peculiar ao protagonismo de cenas. Em outras mídias, podemos observar a mesma mecânica sendo aplicada, a exemplo das duplas House e Wilson, no seriado *Doutor House*; ou a dupla Ricky e Morty da *animação Ricky & Morty*. A particularidade da interação entre as protagonistas não é um exemplo claro observado em *Kuroshitsuji*, especialmente nesse arco, pois as intenções das personagens não ficam claras ao leitor que, ao ler apenas o arco fechado, tem acesso ao enredo principalmente pela ótica da personagem principal nova, o Sir Arthur Conan Doyle.

A personagem é um ser fictício, todavia, no enredo investigativo, busca-se aproximá-la da realidade a fim de que o leitor possa criar um vínculo com sua motivação. Também podemos considerá-la como a construção de um arquétipo, a do professor, que busca a resolução dos problemas em meio a evidências.

A personagem é um ser fictício – expressão que soa como um paradoxo. De fato, como pode a ficção ser? Como pode existir o que não existe? No entanto, a criação literária repousa sobre este paradoxo, e o problema da verossimilhança no romance depende desta possibilidade de um ser fictício, isto é, algo que, sendo uma criação da fantasia, comunica a impressão da mais lídima verdade existencial. Podemos dizer, portanto, que o romance se baseia, antes de mais nada, num certo tipo de relação entre o ser vivo e fictício, manifestada através da personagem, que é a concretização deste (CANDIDO, 2005, p. 55).

O cenário do enredo também possui uma apresentação em particular que segue a mecânica do “mostrar, sem dizer”. Parece uma mecânica óbvia para histórias em quadrinhos que fazem uso da representação gráfica de elementos pictóricos em sua narrativa, mas esse aspecto vai além da mera definição das palavras. Mostrar, sem dizer, refere-se à composição dos elementos apresentados na narrativa que fazem parte do desenrolar do mistério que envolve o crime. Nos romances de Agatha Christie, por exemplo, é comum que alguns elementos que são descritos na cena farão posteriormente parte da resolução do problema. A questão é que o leitor não sabe, a priori, que esses elementos descritos serão parte chave da resolução do quebra-cabeça. Tais elementos podem ser uma chave, um relógio, uma mancha curiosa no tapete, uma matéria de jornal, enfim, qualquer elemento presente na descrição. Por isso, assim como o próprio detetive protagonista da história, o leitor se vê no papel de observador que precisa estar atento aos elementos da descrição no romance.

O cenário, contudo, não apresenta apenas os elementos de representação pictórica, mas as relações sociais. Assim como observaremos mais à frente, os indivíduos representados no enredo possuem motivações e papéis sociais que podem incliná-los ao envolvimento com o crime ou não. A correlação social entre os participantes do enredo é de relevância para a resolução do mesmo. O sociólogo Durkheim, por exemplo, já percebia essa característica em eventos criminais, assim como na análise dos casos.

Tomar sempre para objeto de investigação um grupo de fenômenos previamente definidos por certas características exteriores que lhes sejam comuns, a incluir na mesma investigação todos os que correspondam a esta definição [...]. Quando, portanto, o sociólogo empreende a exploração de uma qualquer ordem de fenômenos sociais, deve esforçar-se por considerá-los sob um ângulo em que eles se apresentem isolados de suas manifestações individuais (DURKHEIM, 1978).

O *Plot Twist* na finalização do enredo, ou Virada de Roteiro, é um recurso da mecânica narrativa comum a romances investigativos. Ele funciona da seguinte maneira: o leitor é guiado pela narrativa por uma ótica geral a acreditar que o crime ocorreu de uma forma, ou que o mesmo não ocorreu; e no final do arco, a resolução do crime é apresentada pela arrumação lógica dos fatos pelo detetive. Essa descrição é pertinente à obra de Sherlock Holmes, mas em algumas outras obras, a mesma mecânica fica implícita e o caso é resolvido de forma imediata, chegando a uma explicação dos detalhes dessa resolução apenas ao fechamento do arco. A obra investigativa é como

uma equação para o leitor que envolve todos os elementos para a resolução do problema que ele deve tentar resolver sozinho pela perspectiva da protagonista da história. Contudo, se o mesmo não conseguir, ainda vai se deparar com explicações didáticas de como o problema deve ser resolvido. Como disse Doyle (1989): “Não tenho os fatos ainda. É um erro grave formular teorias antes de obter os fatos. Sem querer, começamos a torcer os fatos para se adaptarem às teorias, em vez de formular teorias que se ajustem aos fatos”.

Esse espaço do fechamento do arco é importante também por realmente o papel lógico e racional da protagonista, no caso de Sherlock Holmes, o próprio detetive. Os casos são resolvidos pela apresentação de uma lógica científica que exclui a existência do sobrenatural. Os crimes e os mistérios que os cercam não ocorrem por acaso e tanto as motivações, como os recursos empregados pelos indivíduos participantes do mistério são relevados a fim de esclarecer ao leitor o que de fato estava ocorrendo nas cenas que, devido a apresentação da narrativa, ele foi guiado a ter outra interpretação.

○ registro do enredo: Esse mordomo, tão esquemático

Para comparar os elementos apresentados no trecho anterior, realizaremos uma esquematização de como os capítulos foram organizados e como eles se apresentam para o leitor no decorrer da narrativa. Essa organização foi criada para esclarecer como os capítulos foram planejados no decorrer dos 3 volumes de maneira a tornar a resolução do problema, do crime, sistemática e causal. É importante destacar que a obra de Yana Toboso apresenta a tendência a concluir os volu-

mes com o recurso de *Cliffhanger*. Esse recurso compreende a quebra da narrativa de maneira a torná-la incompleta e estimular a curiosidade e o interesse do leitor para obter a continuidade da mesma.

Além do detalhamento do enredo presente em cada capítulo, podemos fazer algumas associações consecutivas com a apresentação das personagens novas que foram adicionadas para compor o arco e, principalmente, ao novo protagonista, o próprio Sir Arthur Conan Doyle (Quadro 01).

Capítul	Informações
Volume I	
Cap. 38: Esse mordomo, tão ínfimo.	Inserir um personagem extra. Médico oftalmologista e escritor nas horas vagas. Sebastian morto aparece em um dos recortes de página e transição de capítulo, mas não é feita nenhuma associação a priori com a possível morte de um dos protagonistas.
Cap. 39: Esse mordomo, pasmado.	Apresentação das personagens extras que compõem o novo arco. Nesse momento não é apenas feita a apresentação das personagens, mas do cenário no qual estão inseridos que é a mansão Phantomhive. Assim como a aproximação do protagonista Ciel do convidado, Sir Arthur Conan Doyle.
Cap. 40: Esse mordomo, acomodações.	A primeira morte ocorreu após alguns convidados se retirarem para suas acomodações. A estrutura da mansão Phantomhive é apresentada novamente, assim como começam a discutir sobre o possível assassino do caso.
Cap. 41: Esse mordomo, morte.	Sebastian, durante sua investigação noturna, acaba sendo morto. A morte do mordomo. Ciel fica chocado, mas antes de morrer, o mordomo é apresentado dando ordens e fazendo pedidos peculiares aos outros empregados da casa.
Cap. 42: Esse mordomo, substituído.	Tanaka, o outro mordomo da família Phantomhive, assume o papel de mordomo principal da casa.

Volume 2	
Cap. 43: Esse mordomo, vigoroso.	Mais dois hóspedes são encontrados mortos na mansão e isso deixa todos mais apreensivos. O grupo então decide escolher um líder para comandar as investigações.
Cap. 44: Esse mordomo, em prantos.	Mais dois hóspedes são encontrados mortos na mansão e isso deixa todos mais apreensivos. O grupo então decide escolher um líder para comandar as investigações.
Cap. 45: Esse mordomo, movido.	Um homem aparece na mansão e é capturado pelos empregados. Ele tenta provar que não é culpado e se mostra interessado em ajudar na investigação.
Cap. 46: Esse mordomo, desnecessário.	O Reverendo Jeremy decide liderar as investigações e começa a analisar os corpos. Phipps começa a desconfiar de Sebastian. O grupo se prepara para capturar o assassino de Phelps.
Cap. 47: Esse mordomo, em contemplação.	O assassino é preso e o mistério finalmente chega ao fim. A identidade de Jeremy é revelada, o que deixa Arthur desconfiado.
Volume 3	
Cap. 48: Esse mordomo e a revelação.	Arthur desconfia da morte de Sebastian e acaba desvendando toda a verdade sobre o mordomo ser um demônio. Sebastian e Ciel contribuem com os eventos sobrenaturais explicados e que auxiliam a resolução do caso da mansão Phantomhive.
Cap. 49: Esse mordomo, solução.	Assim como a história começa com uma carta destinada ao Sir Arthur, termina com a figura do homem, já mais velho, e com a imagem representada mais próxima da referência histórica do criador de Sherlock Holmes. Ele conclui o arco colocando suas próprias impressões sobre o caso da mansão Phantomhive.

Quadro 01 – Informações organizadas dos acontecimentos pelos capítulos do arco discutido. Fonte: Da autora, 2018.

Como podemos observar, o volume 1 é focado na apresentação das personagens interessantes ao arco e ao rompimento do esperado através de uma das mortes. É importante destacar que a morte em questão não é a de um dos personagens extras do enredo, mas do próprio protagonista Sebastian Michaelis, o mordomo demônio que serve o jovem Ciel. A ruptura do primeiro volume cria o efeito de *cliffhanger* para o próximo volume que foi lançado apenas dois meses após o primeiro. O inesperado não se encontra na morte de um personagem que mal foi apresentado ao enredo, mas na morte do próprio protagonista. Para aqueles que consomem o *mangá* e estava acostumado ao funcionamento da trama por meio dos dois protagonistas, o choque foi maior. Para outros consumidores que tiveram acesso apenas a esse arco, a transição ainda implica em uma surpresa, mas a perspectiva principal de protagonismo não se encaixa no mordomo, mas no próprio escritor Sir Arthur Conan Doyle.

No volume 2, observamos o desenvolvimento do enredo e o fechamento da trama com a resolução do crime. O culpado é apontado e descoberto por meio do auxílio da perspectiva investigativa do escritor Arthur Conan Doyle. O atrativo no volume 2 encontra-se na apresentação lógica dos detalhes da trama e em como os pequenos detalhes, referentes ao método peculiar de arrombamento dos quartos, por exemplo, é desvendado para que o assassino seja descoberto. Além do fechamento do enredo, a trama contribui para a construção social do personagem de Arthur Doyle que, a priori, não parece muito seguro da própria habilidade como escritor de romances investigativos.

Durante os dois últimos capítulos do arco, presentes no volume 3, podemos dizer que a leitura destes é opcional a julgar que o caso

já se encontra resolvido no volume anterior. Contudo, os elementos sobrenaturais são apontados nos dois últimos capítulos e a capacidade de dedução de Arthur se torna evidente ao apontar que a morte do mordomo Sebastian não poderia ter sido forjada a julgar que nenhum ser humano sobreviveria ao ataque que ele recebeu. Dessa forma, Ciel e Sebastian revelam ao escritor que tudo foi uma grande armação e que ele foi convidado, inclusive, para participar do jantar na mansão Phantomhive como parte do plano de investigação dos dois para impedir que o verdadeiro assassino conseguisse sair impune. Sebastian revela, por fim, sua verdadeira forma.

No último capítulo, somos apresentados à representação gráfica pictórica que mais se aproxima da imagem do escritor Arthur Conan Doyle (Figura 03).



Figura 03 – À esquerda, a imagem do *mangá Kuroshitsuji* e a representação de Sir Arthur Conan Doyle; à direita, o retrato histórico do mesmo. Fonte: À esquerda, *mangá Kuroshitsuji*, capítulo 49; à direita, site oficial do autor <https://www.arthurconandoyle.com>

Expondo alguns elementos: o diabo está nos detalhes

A partir daqui, faremos uma análise detalhada dos elementos presentes na trama e que já foram pontuados anteriormente, assim como a escolha estética da autora para aplicar a mecânica da narrativa investigativa ao arco em questão do *mangá Kuroshitsuji*.

A apresentação das novas personagens é realizada durante o segundo capítulo do arco que se desenvolve através de um jantar com convidados escolhidos pela Rainha e que serão recebidos na mansão Phantomhive para o evento social. Os convidados são: Georg Von Siemens (Diretor Honorário do Banco Bamberger); Carl Woodley (Presidente da Companhia Woodley de lapidação de diamantes); Patrick Phelps (Diretor da Divisão de Comércio Exterior da Companhia Blue Star Line de Construção Naval e Transporte Marítimo); Irene Diaz (Cantora de Ópera); e Grimsby Keane (Produtor Teatral). Para apresentar as novas personagens e suas respectivas funções sociais, a autora faz uso de recursos esquemáticos para enfatizar a personagem e seu respectivo título (Figura 04).

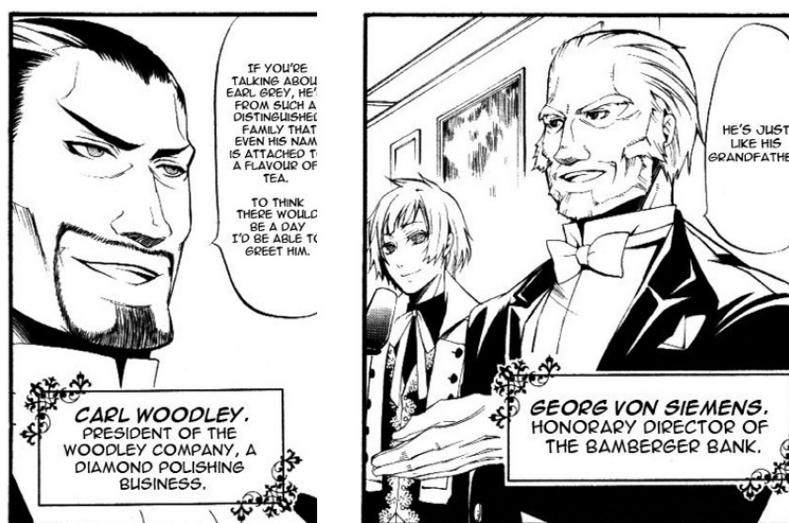


Figura 04 – Recorte da apresentação de duas novas personagens na trama.
Fonte: *Mangá Kuroshitsuji*, capítulo 39.

Pode-se observar como o requadro com adornos florais e circulares não apenas enfatiza o nome da nova personagem inserida na narrativa, mas também sua função social. O mesmo não ocorre com personagens que já surgiram na trama, mas que estão incluídos no arco, personagens como o comerciante Lau e o agente da Rainha, o senhor Charles Grey, que são apresentados, mas sua apresentação não acompanha o requadro de ênfase que as duas novas personagens apresentam.

A personagem do jovem Arthur Conan Doyle é apresentada como um rapaz, um médico oftalmologista que possui o hábito de escrever como hobby. Até certo ponto, a narrativa se aproxima de uma biografia por se apropriar de informações históricas referentes à história da vida do escritor. O mesmo é convidado à mansão Phantomhive não a convite da Rainha, mas a convite do próprio Conde Ciel, por

ter lido o romance *A Study in Scarlet* de Arthur na revista *Beeton's Christmas Annual*, publicada na Inglaterra anualmente entre 1860 e 1898. A edição de 1887 trazia a história *A Study in Scarlet*, primeira obra a incluir os personagens Sherlock Holmes e Dr. Watson. A referência pictórica da revista acompanhada por Ciel no *mangá* inclusive é idêntica à imagem da revista original (Figura 05).

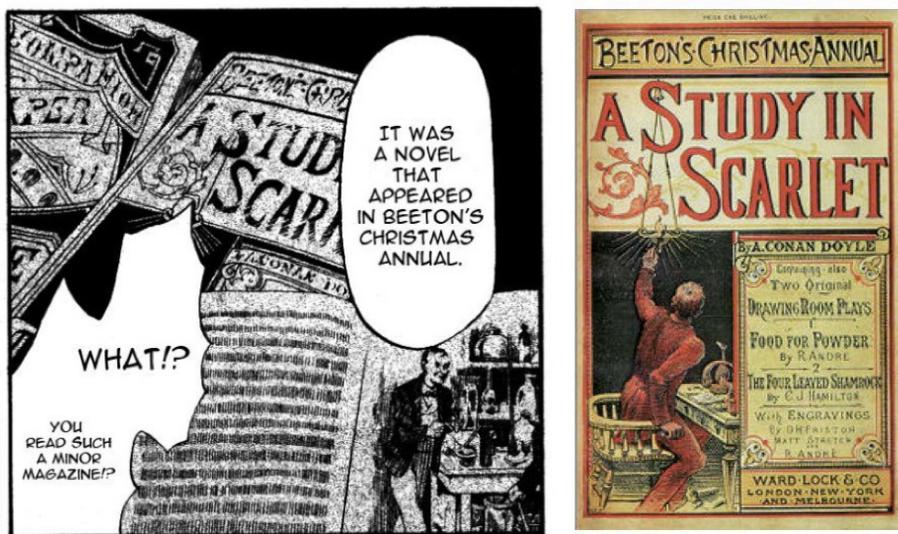


Figura 05 – À esquerda, imagem da representação da revista *Beeton's* em *Kuroshitsuji*; à direita, imagem original da revista. Fonte: À esquerda, *mangá Kuroshitsuji*, capítulo 39; à direita, www.loyalbooks.com/image/detail/A-Study-in-Scarlet.

Esse arco em particular também aborda a narrativa investiga através de esquemas mais didáticos que auxiliam o leitor a compreender a linha de raciocínio das personagens. Como no momento em que estão tentando descobrir quais personagens possuem álibi para as mortes e surge uma lista de álibis na página. Outro exemplo é quando estão

tentando compreender como estavam dispostos os grupos de pessoas e quem estava sozinho no momento em que as mortes ocorreram. A autora apresenta uma representação isométrica de alguns dos cômodos da residência dos Phantomhive para que o leitor compreenda a distância entre os cômodos e o local do assassinato. Até mesmo quando estão discutindo sobre o horário da morte das personagens assassinadas e surgem relógios marcando o tempo (Figura 06).

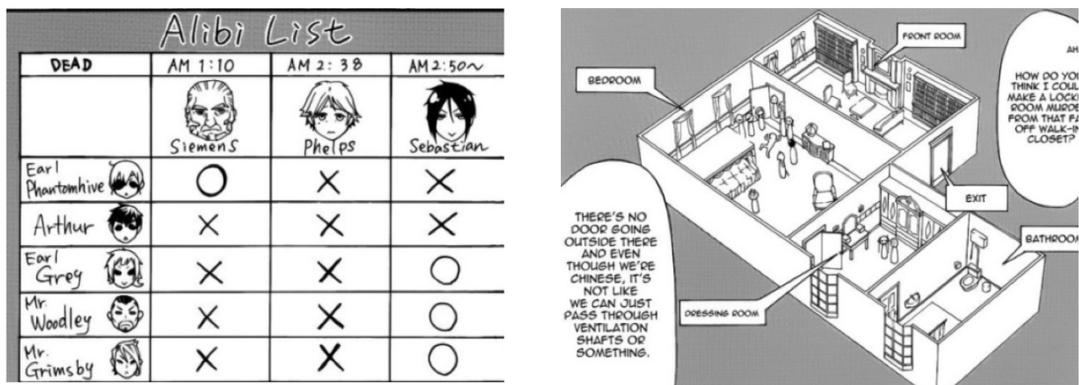


Figura 06 – Lista de álibi, à esquerda, e representação isométrica da mansão Phantomhive, à direita. Fonte: *Mangá Kurohitsuji*, capítulo 41.

Além dos esquemas aplicados pela autora, a mesma faz interferências no roteiro que são referenciadas como informações da própria cultura inglesa da época. As interferências vão desde referências a expressões idiomáticas da época, até produções literárias, figuras históricas e gastronomia. Por exemplo, como Ciel ainda é um jovem rapaz, o mesmo faz referência durante uma conversa com Arthur à revista semanal britânica de humor *Punch*, publicada entre 1841 e 1992, fundada por Henry Mayhew (1812-1887) e Ebenezer Landells

(1808-1860); nas décadas de 1840 e 1850, foi responsável por estabelecer o significado atual da palavra *cartoon*. Um dos principais contribuidores e criador do símbolo da revista foi Richard Doyle (1824-1883), tio de Arthur.

Expressões como *Noblesse Oblige* (Figura 07), uma expressão francesa, usada também em inglês, que pode ser traduzida como “a nobreza é obrigada”. Exprime a ideia de que pessoas de grande fortuna ou alta posição social têm certas obrigações, como agir de forma honrosa, generosa e responsável, e auxiliar pessoas menos favorecidas; é aplicada na narrativa investigativa quando os oficiais da Rainha vão até a mansão Phantomhive coagir o Conde Ciel a oferecer um jantar para alguns convidados da Rainha.

Outro exemplo durante a narrativa investigativa é a apresentação do vinho Purcari (Figura 07) produzido na região de Purcari, na Moldávia. A indústria vinícola da região foi estabelecida no começo do século XIX; as terras, às margens do rio Dniestre, são propícias ao cultivo de uvas para vinho tinto. No final do mesmo século, a região era uma das principais fornecedoras de vinhos para a corte inglesa. As referências histórias aos elementos adicionados podem ser observadas nas notas do glossário ao final de cada volume. O que é importante perceber são as referências atribuídas à época na era vitoriana inglesa que auxiliam na criação do ambiente investigativo do crime.



Figura 07 – Expressão *Noblesse Oblige*, à esquerda, e a apresentação do vinho de Purcari, à direita. Fonte: *Mangá Kuroshitsuji*, capítulos 38 e 41.

Além das referências já citadas, os volumes citam o escritor e poeta irlandês, autor de *O Retrato de Dorian Grey* (1890), o senhor Oscar Wilde; fazem referência ao termo *prima donna* para se referirem ao papel de Irene Diaz como cantora de ópera; mencionam a Scotland Yard, polícia metropolitana de Londres; assim como alguns pratos típicos da Inglaterra e da cultura de outras personagens da narrativa, como o curry, uma especiaria indiana.

Considerações finais: a biografia como recurso narrativo

Seria possível sugerir que a biografia de Sir Arthur Conan Doyle pode ser aplicada como recurso narrativo desse arco em *Kuroshitsuji* em particular, pela apresentação da figura histórica como parte integrante das personagens que desenvolvem a narrativa. O mesmo

processo não é estranho ao *mangá*, pois o mesmo já foi realizado anteriormente, como, por exemplo, ao fazer referência à biografia de Shakespeare em outro dos arcos. O que é de fato interessante a perceber na abordagem imersiva do arco é a aplicação das camadas de linguagem (BORGES, 2016). As camadas da linguagem estão presentes na narrativa de forma que a autora precisa constantemente referenciar os pequenos detalhes aplicados ao arco que são da cultura europeia para que o leitor perceba como a sociedade da época representada está organizada e como os mesmos elementos influenciam no desenvolvimento da trama. Pois, se o conde Ciel não possuísse a *Noblesse Oblige*, ele não seria obrigado a realizar um jantar em nome da Rainha, e o arco narrativo não teria motivação para ocorrer.

Outro aspecto curioso desse arco em particular é que, ao analisarmos o conteúdo do mesmo, percebemos como a obra faz referência e transpõe informações de mídias diferentes, algumas gráficas e outras de eventos históricos que não necessariamente foram publicados em revistas, como a Beeton's. O processo é semelhante ao de convergência entre mídias apresentado por Jenkins:

[...] A convergência, sendo assim, apenas um processo de transformações tecnológicas. No entanto, o autor explica que as transformações tecnológicas e mercadológicas podem representar aspectos presentes na convergência, entretanto, esta não deve ser compreendida apenas como um processo que une diferentes funções dentro de um mesmo aparelho como propõem alguns estudiosos, mas sim como um fluxo de conteúdos

que acontece através de múltiplas ferramentas midiáticas nas quais o público busca e cria experiências de entretenimento (JENKINS, 2009).

Podemos concluir, portanto, que a mecânica narrativa é uma estrutura esquemática que pode ser manipulada a depender do gênero da história e, tal como suas versões da literatura “formal”, pode ser adaptada para histórias em quadrinhos, como é o caso do arco investigativo em *Kuroshitsuji*, com a participação sob a ótica e perspectiva do personagem Arthur Conan Doyle durante os capítulos do arco.

Referências

- ANJOS, F. S. *A Suplementação do criador e a notoriedade da criatura (a personagem em Arthur Conan Doyle)*. Artigo da Universidade Federal de São Carlos. 2016.
- BORGES, P. M. *Mangá, Estética bidimensional e deslocamentos culturais*. São Paulo Editora Intermeios, 2016.
- CANDIDO, A. *A Literatura e Sociedade: Estudos de Teoria e História Literária*. São Paulo: T. A.
- DOYLE, Artur Conan: *Um Estudo Em Vermelho*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1989.
- DURKHEIM, E. *As Regras do Método Sociológico e da Divisão ao Trabalho Social* in GIANNOTTI, J. A. (org.) *Os Pensadores - Durkheim*. São Paulo: Abril, 1978.
- JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. 2.ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- Kuroshitsuji* vol. 9. Yana Toboso. Square Enix Co. Panini editora. 2013.
- Kuroshitsuji* vol. 10. Yana Toboso. Square Enix Co. Panini editora. 2014.
- Kuroshitsuji* vol. 11. Yana Toboso. Square Enix Co. Panini editora. 2014.

Quadrinhos: da marginalização ao reconhecimento como linguagem

Alex Fabiano Correia Jardim
André Luiz Ferreira de Oliveira

Resumo: Nesse trabalho expomos aspectos históricos, sociais e conceituais das histórias em quadrinhos, através de uma pesquisa bibliográfica fundamentada em autores como Waldomiro Vergueiro, Thierry Groensteen e Daniele Barbieri. Para entender a autonomia dos quadrinhos abordamos suas possíveis origens, suas definições conceituais, seu entendimento como linguagem singular. Ressaltamos o olhar pejorativo que os quadrinhos sofreram ao longo da história e, por fim, destacamos o movimento dos quadrinhos alternativos. Embora marginalizados, concluímos que os quadrinhos são uma linguagem sofisticada, que permanece em transformação e, por isso, necessita de estudos e de um trabalho crítico constante. **Palavras-chave:** quadrinhos; linguagem; quadrinhos alternativos.

Comics: from marginalization to recognition to language

Abstract: In this work, we present historical, social and conceptual aspects of comics, through a bibliographical research based on authors such as

Alex Fabiano Correia Jardim é Doutor em Filosofia pela Universidade Federal de São Carlos e professor da Universidade Estadual de Montes Claros.

André Luiz Ferreira de Oliveira é mestrando em Estudos Literários pela Universidade Estadual de Montes Claros, e graduado na Licenciatura em Artes Visuais pela mesma universidade.

Waldomiro Vergueiro, Thierry Groensteen and Daniele Barbieri. To understand the autonomy of the comic we approach its possible origins, its conceptual definitions, its understanding as a singular language. We emphasize the pejorative look that comics have suffered throughout history, and finally, we highlight the movement of the alternative comics. Although we are marginalized, we conclude that comics are a sophisticated language that remains in transformation and therefore requires studies and constant critical work.

Key-words: comic books; language; alternative comics.

1.1 A história dos quadrinhos

A história da origem dos quadrinhos não é um consenso, assim como não é um consenso a definição exata do que seja essa expressão artística. Como observa Antonio Luiz Cagnin, o ser humano tem a tendência de contar, ouvir, ver ou ler histórias, utilizando de diferentes meios para criar suas narrativas. Os quadrinhos estão ligados a essa singularidade do ser humano e se caracterizam por serem contados através de imagens (CAGNIN, 1975, p. 21). A partir disso é possível perceber como a formação desse meio de expressão permeia diferentes pontos ao longo da história.

Dan Mazur e Alexander Danner (2014), no prefácio do livro *Quadrinhos - História moderna de uma arte global*, destacam alguns exemplos da existência milenar dessa modalidade expressiva que articula imagens, palavras e narrativas: a coluna de Trajano dos primeiros séculos antes de Cristo, os pergaminhos asiáticos, as tapeçarias medievais e retábulos, os jornais *broadsheet* do século XVII e as gravuras japonesas feitas a partir de pranchas de madeira. Tais artefa-

tos, quando foram criados, não tinham a intenção de serem histórias em quadrinhos nem dialogavam com esse conceito, mas apresentam características que progressivamente foram utilizadas para criar narrativas com sequências de imagens, e podem ser considerados como “pré-história” dos quadrinhos que conhecemos atualmente.

Scott McCloud (2005, p. 10-19), por sua vez, demonstra como os quadrinhos vêm sendo construídos desde os primórdios das criações humanas. O autor destaca um hieróglifo egípcio pintado há cerca de 32 séculos que retrata a colheita de trigo e o cotidiano daquela sociedade, um manuscrito pré-colombiano descoberto por Hernán Cortês em 1519 que narra a história de um herói militar e político chamado “garras de tigre”, e, por fim, a tapeçaria francesa de Bayeux que, em 70 metros, conta a história da conquista normanda da Inglaterra em 1066. Todas essas criações se propuseram a narrar histórias por meio das imagens e foram contribuições importantes para a formação das histórias em quadrinhos.

Como outras expressões artísticas, muitas vezes, o desenvolvimento dos quadrinhos ocorreu de forma independente em culturas distantes no tempo e no espaço. Como afirmam Mazur e Danner (2014, p. 7), os quadrinhos sofreram influências transculturais e transnacionais de diferentes expressões artísticas ao longo da história, como exemplificam:

Os estilos das bande dessinées franco-belgas e mangá japonês dos anos 1920 e 1939 foram influenciados em parte pelas tiras cômicas norte-americanas importadas, cujo estilo linear recebeu influência da ilustração do arte nouveau francês, cuja raízes podem ser atribuídas em parte às gravuras japonesas que

havia chegado à Europa no século XIX (MAZUR e DANNER, 2014, p. 7).

Mazur e Danner trazem uma perspectiva da formação dos quadrinhos que é influenciada por outras artes e pelos próprios quadrinhos, independentemente das distâncias geográficas, estilos e períodos. Essa perspectiva corrobora para a percepção dos quadrinhos como um objeto cultural mutável e uma forma de arte global que vem sendo realizada justamente pela diversidade de experimentações criadas.

Cagnin (1975, p. 22), observa como a nomenclatura dada às histórias em quadrinhos é diversificada ao redor do mundo: são chamadas de *bande-dessinéés* (BD) na França, remetendo às tiras (*bandes*) publicadas diariamente em jornais; *comics* nos Estados Unidos, pois as primeiras histórias publicadas em jornais procuravam ser engraçadas; *fumettis* (fumacinha) na Itália, remetendo aos balões que indicam a fala das personagens; *banda-desenhada* ou *história aos quadrinhos* em Portugal; *mangás* no Japão e *historietas* na Argentina.

No Brasil também são chamados de gibis, graças à popularidade da revista Gibi lançada em 1939 (VERGUEIRO, 2017, p. 40). Nem sempre os quadrinhos se propõem a contar uma história, ou seja, existem quadrinhos que não possuem uma narrativa, como ocorre com os quadrinhos abstratos, mas o termo “história em quadrinhos” é amplamente utilizado para nomeá-los.

Moya, em *História da história em quadrinhos* (1993), elenca alguns artistas como precursores dos quadrinhos: Rodolphe Töpffer (1799-1846), um ilustrador suíço que publicou *Histoire de M. Jabot*

entre 1833; o alemão Wilhelm Busch (1832-1908), que em 1860 publicou uma coletânea de histórias chamada *Fliegenden Blätter* e o francês Georges Colomb (1856-1945), que em 1889 lançou *Famille Fenouillard*. Groensteen (2015, p.09), tratando de Töpffer, afirma que o autor, além de ser um dos precursores dos quadrinhos, foi seu primeiro teórico, com o ensaio *Essai de physiognomonie* (1845). Töpffer nomeava seus quadrinhos como *literatura em estampas* e no prefácio de *A História do Senhor Jabot* define algumas características da obra:

Este pequeno livro, *Historie de M. Jabot*, é de natureza mista. Compõe-se de uma série de desenhos impressos manualmente por autografia. Cada um desses desenhos é acompanhado de uma ou duas linhas de texto. Os desenhos, sem esse texto, não teriam mais que um significado obscuro. O texto, sem os desenhos, não significaria nada. O conjunto forma uma espécie de novela, tão original que não se parece uma novela (TÖPFFER, 1883 apud CAMPOS, 2015, p.90).

Como podemos observar, Töpffer destaca características importantes dos quadrinhos. Para ele, os quadrinhos apresentam um caráter misto, pois se utilizam de imagens e textos simultaneamente: as imagens são criadas para trabalhar em conjunto com o texto e em colaboração de sentidos entre si; o texto, por sua vez, não ocupa um espaço prioritário na imagem, apesar disso, a obra se aproxima do gênero literário novela, mesmo que suas singularidades a façam diferente.

Rogério Campos no livro *Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos* (2015, p. 90-91) argumenta sobre Töpffer e sua rela-

ção com os quadrinhos. Segundo o autor, apesar de Töpffer ter sido elogiado por Goethe, que o considerava um “fértil inventor de combinações, um talento inato, alegre e sempre alerta” (CAMPOS, 2015, p. 90), o quadrinista não considerava seu trabalho relevante, temia que os quadrinhos estragassem sua reputação profissional.

Rogério Campos comenta que a publicação de *História do Senhor Jabot* causou um grande impacto e se popularizou ao ponto de ter diversas edições piratas em outros países da Europa. O personagem Jabot passou a ser desenhado por outros autores, e criou-se, no mercado editorial, o segmento *albums jabot*, nome dado às publicações baseadas na obra. Em 1837, Töpffer escreveu um artigo comentando a popularização da sua obra e pediu desculpas pela invenção. Para Rogério Campos, o autor se classifica como “um antimoderno que, como outro antimoderno, Baudelaire, inaugura a modernidade” (CAMPOS, 2015, p. 91). Em sua experimentação, o quadrinista cria uma modalidade expressiva, e coloca em xeque os padrões de sua época. O caso Töpffer nos ajuda a observar como a história dos quadrinhos é permeada por conflitos, nos quais entram em embate a autonomia da escrita e da imagem, a legitimidade do erudito e do popular, do clássico e do novo.

1.2 O conceito de quadrinhos

A busca de definições do que são os quadrinhos ainda permanece sem conclusão definitiva, principalmente pelas relações complexas entre imagens e palavras que constituem as histórias em quadrinhos.

Sonia Luyten, em seu livro *O que é história em quadrinhos?* (1987), afirma que os quadrinhos se formam em um lugar entre fronteiras:

Eles são formados por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita. O fato de os quadrinhos terem nascido do conjunto de duas artes diferentes — a literatura e o desenho — não os desmerece. Ao contrário, essa função, esse caráter misto que deu início a uma nova forma de manifestação cultural, é o retrato fiel de nossa época, onde as fronteiras entre os meios artísticos se interligam (LUYTEN, 1987, p.11-12).

Por serem formados por sequências de imagens, essas muitas vezes integradas aos textos em uma junção do código visual e do textual, os quadrinhos exigem aproximações de áreas distintas do conhecimento como a literatura, as artes visuais e o cinema. É o que defende Luyten (1987) ao dizer que as fronteiras entre artes se interligam na contemporaneidade.

Cagnin (1975), em seu livro *Os Quadrinhos*, considera-os um “sistema narrativo formado de dois códigos de signos gráficos: — a imagem, obtida pelo desenho; — a linguagem escrita” (CAGNIN, p. 25). Will Eisner, no livro *Quadrinhos e arte sequencial* (1989), os define como “um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia.” (EISNER, 1989, p. 5). Já Scott McCloud, no livro *Desvendando os Quadrinhos* (2005), considera os quadrinhos “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas

a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCCLLOUD, 2005, p. 9).

O português Pedro Moura é o criador do *blog* Ler BD, site onde publica críticas sobre quadrinhos de diversas partes do mundo há mais de 15 anos, e também é responsável pela Conferência de Banda Desenhada de Portugal (CBDPT). Em entrevista à revista *Zeszyty Komiksowe #10* (2010), o autor defende que não é possível pensar em uma definição absoluta e fechada que consiga dar conta da abrangência de possibilidades dos quadrinhos, pois eles se transformam a cada nova experimentação que expande o território dos quadrinhos. As diferentes definições e abordagens dos quadrinhos demonstram como a área necessita de estudos e de um trabalho crítico constante para dar conta de sua complexidade expressiva. Para uma construção teórica consistente, deve-se estar atento, principalmente, à diversidade de usos que a justaposição de imagens possibilita, percebendo que os quadrinhos continuam se transformando como expressão singular que são.

Os quadrinhos podem ser tiras, séries, histórias curtas, reportagem em quadrinhos, romances gráficos, *webcomics*, quadrinhos poéticos, quadrinhos abstratos, entre outros. Mas o que existe em comum entre esses diferentes tipos de quadrinhos é o fato de fazerem parte de uma mesma linguagem. Tratar os quadrinhos como uma linguagem autônoma é ponto importante para seu estudo, um parâmetro que tem sido alcançado há mais de um século, como destaca Paulo Ramos (2012, p. 18), no livro *A leitura dos quadrinhos* (2012). O autor elenca uma série de pesquisadores como Moacyr Cirne (1943-2014), Will Eisner (1917-2005), Juan Acevedo (1949-) e

Umberto Eco (1932-2016), que defendem os quadrinhos como uma linguagem específica.

O italiano Daniele Barbieri publicou, em 1991, o livro *As linguagens dos quadrinhos* (2017), em que explora a relação dos quadrinhos com diferentes linguagens e expressões artísticas como a ilustração, a caricatura, a pintura, a fotografia, a música, o teatro, a literatura e o cinema. Partindo da ideia de que os quadrinhos constituem uma linguagem própria, Barbieri propõe que as “linguagens” formam ambientes nos quais vivemos, possibilitam a nossa comunicação e, sobretudo, determinam o que queremos. Barbieri entende que as linguagens são mais do que ferramentas utilizadas para comunicação, elas são ambientes nos quais habitamos e permanecem em contínua interação, se modificando lentamente. Barbieri enfatiza que o ato de “habitar uma linguagem significa estar dentro dela, não poder vê-la de fora; significa poder aproveitar suas possibilidades expressivas, mas também partilhar seus limites” (BARBIERI, 2017, p. 18).

Sendo um ambiente, a linguagem possui certa autonomia e de dentro dela podemos observar outras linguagens e seus ambientes. Uma linguagem pode ser modificada, mas caso seja transformada de forma arbitrária pode correr o risco de não ser mais entendida. Mesmo existindo limites, não é produtivo pensar nas linguagens como áreas separadas e totalmente independentes, ao contrário, elas exercem influências mutuamente, e ainda, são capazes de determinar nossos sistemas de pensamento:

[...] então a linguagem na qual estamos pensando neste momento não terá apenas as características da linguagem de um instrumento utilizado para transmitir ideias, mas será preci-

samente o *ambiente em que nos encontramos* enquanto as formamos. E assim as características da linguagem na qual estamos pensando têm efeito sobre nossos pensamentos (BARBIERI, 2017, p. 18).

Para o autor, todas as ideias são formadas no interior de uma linguagem e o ato de estar habitando uma linguagem tem efeito sobre nossos pensamentos e no modo como nossas ideias são criadas. Estando dentro de uma linguagem, podemos usufruir suas possibilidades e avistar as demais linguagens próximas percebendo suas diferenças, distâncias e relações.

Nos quadrinhos, observamos que características de diferentes linguagens são utilizadas a favor de uma integração, o verbal e o icônico trabalham em colaboração. Por isso, o entendimento dos quadrinhos como linguagem exige uma perspectiva ampla que não os restrinja a ponto de tratá-los como algo simplório ou subgênero de alguma outra manifestação artística, mas sim como uma linguagem híbrida em estado de transformação. Como aponta Barbieri (2017 p.18), ao entrarmos na linguagem dos quadrinhos, fazemos uso dela, pensamos e comunicamos por meio dela, dentro de um universo próprio. É necessário entender o funcionamento e mecanismos da linguagem quadrinhos para nela poder habitar e perceber onde outras linguagens a atravessam, como em um diálogo, em que as trocas e influências formam a própria linguagem dos quadrinhos.

Thierry Groensteen (1957-) é um pesquisador, escritor e crítico que dedica seus trabalhos ao mundo dos quadrinhos em diversas frentes. Em seu livro *O sistema dos quadrinhos* (2015) lançado em 1999 defende que nos quadrinhos “os códigos são construídos no interior de

uma imagem de forma específica, que mantém a associação da imagem a uma cadeia narrativa onde as ligações se espalham pelo espaço, em co-presença” (GROENSTEEN, 2015, p. 15). A copresença entre as imagens cria um espaço significativo, a cadeia narrativa, na qual a justaposição entre imagens forma uma relação de solidariedade que acrescenta novos valores para o conjunto como um todo.

No livro *O sistema dos quadrinhos*, Groensteen constrói sua teoria partindo do entendimento dos quadrinhos como um conjunto de códigos e elementos que regem um sistema próprio. Em uma página de quadrinho, tira de jornal, ou mesmo em uma HQ inteira no formato de livro, o sistema sempre está presente e seus componentes atuam em conjunto para que seja possível a leitura. Para Groensteen a maioria das definições sobre os quadrinhos encontradas em dicionários, enciclopédias ou mesmo livros especializados são insatisfatórias. As definições muitas vezes tendem a ter uma abordagem essencialista por meio de uma fórmula sintética que não consegue englobar os mecanismos que se articulam de forma muito variada de uma HQ para outra, com isso uma definição pode excluir “manifestações históricas - incluindo aí seus visionários marginais ou experimentais” (GROENSTEEN, 2015, p. 23). O fato de uma definição considerar, por exemplo, a existência de elementos textuais como pré-requisito elimina os “quadrinhos mudos”, que sem o suporte do texto escrito conseguem construir sentido com o uso exclusivo de imagens. Assim, os quadrinhos são uma elaboração sofisticada em constituição, e necessitam de uma teoria que valorize todas as suas potencialidades sem deixar de lado características que não estão presentes em todas as HQs.

1.3 O olhar pejorativo sobre os quadrinhos

Um ponto importante para se destacar sobre a história dos quadrinhos é que ela é permeada por preconceitos, muitas vezes os quadrinhos ainda são considerados uma forma de expressão menor. Pertencentes a *era da reprodutibilidade técnica*, proposta por Walter Benjamin (2012) para o universo da arte, em que a apreciação e recepção por meio das reproduções muda a dinâmica entre público e a arte, os quadrinhos podem ser um meio mais acessível do que obras de arte únicas que não possuem reproduções. Antes da era da reprodutibilidade técnica, determinadas obras permaneciam em uma posição menos acessível pois permaneciam em espaços específicos da arte, não sendo tão populares quanto artes reproduzidas. Esse aspecto de reprodução exprime o caráter de massificação que os quadrinhos possuem, quando reproduzidos em grande quantidade necessitam de uma produção, divulgação e comercialização em grande escala, fazendo dos quadrinhos um trabalho colaborativo de diferentes profissionais (VERGUEIRO et al., 2012, p. 7).

Vergueiro (2009, p.18), demonstra que a difícil classificação dos quadrinhos ocorre por serem uma linguagem com características híbridas, características que por um lado causaram fascínio sobre os leitores de cultura de massa, principalmente o público mais jovem, e por outro causaram rejeição nas elites intelectuais. No livro *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*, Vergueiro (2012, p. 8-12) entra em detalhes sobre a formação desse preconceito. Segundo o autor, o vasto consumo de HQs entre crianças e jovens foi

condenado por pais e professores, que não acreditavam que os quadrinhos, por possuírem fins comerciais, poderiam contribuir para o aprimoramento moral e cultural dos jovens leitores. Pensava-se que os quadrinhos desviariam as crianças de um amadurecimento sadio e responsável pois as afastavam de leituras mais profundas, além disso, acreditava-se que os quadrinhos eram um passatempo próprio aos iletrados.

O psiquiatra alemão Fredric Wertham, radicado nos Estados Unidos entre o final da década de 40 e início dos anos 70, contribuiu com a desconfiança e o preconceito em relação aos quadrinhos. Publicando artigos em revistas especializadas e ministrando palestras em escolas, afirmava que crianças influenciadas por quadrinhos apresentavam as mais diversas anomalias, tornando-se cidadãos desajustados. Segundo Vergueiro (2012, p. 12), o psicólogo se baseava em atendimentos a jovens “problemáticos” que tratava em seu consultório. Wertham generalizava conclusões, sem, no entanto, considerar o rigor científico em suas pesquisas, assim retirava de seus atendimentos o material necessário para defender suas teses. Em 1954 o psiquiatra publicou o livro *A sedução dos inocentes*, em que defendia segundo Vergueiro (2012, p. 12-13), por exemplo, que o contato com histórias como as do *Superman* poderia levar uma criança a imitar o personagem e se atirar pela janela na tentativa de voar, ou, que a leitura dos quadrinhos do *Batman* poderia induzir os leitores à homossexualidade, já que o herói e seu companheiro Robin representavam o sonho de dois homossexuais vivendo juntos.

Vergueiro (2012, p. 12-13), afirma que o impacto dos estudos do Dr. Wertham, em conjunto com o ativismo de alguns segmentos da

sociedade norte-americana, como as associações de professores, mães, bibliotecários e grupos religiosos, influenciaram mudanças drásticas no mercado dos quadrinhos. Editores da área se reuniram na Association of Comics Magazine e elaboraram medidas para apaziguar os moralistas que eram contra os quadrinhos. Dentre essas medidas, o selo *Comics Code* foi marcante ao estar presente em todos os quadrinhos que poderiam ser comercializados nos Estados Unidos. Através desse selo de aprovação atestava-se quais quadrinhos respeitavam os valores socialmente aprovados e podiam ser publicados (NYBERG, 1998 apud VERGUEIRO, 2009, p. 20).

Na década de 60, as críticas aos quadrinhos se espalharam pelo mundo, e países distintos procuraram encontrar maneiras de controlar essa mídia. No Brasil, segundo Vergueiro (2012, p. 14-16), um grupo formado por editores de revistas de HQs, como a Editora Gráfica O Cruzeiro, Editora Abril, Rio Gráfica Editora e a Editora Brasil América LTDA, criaram o Código de Ética dos Quadrinhos; entre seus tópicos era possível encontrar textos como:

As histórias em quadrinhos devem ser um instrumento de educação, formação moral, propaganda de bons sentimentos e exaltação das virtudes sociais e individuais;

Não devendo sobrecarregar a mente das crianças como se fossem um prolongamento do currículo escolar, elas devem, ao contrário, contribuir para a higiene mental e o divertimento dos leitores juvenis e infantis;

A família não pode ser exposta a qualquer tratamento desrespeitoso, nem o divórcio apresentando como sendo uma solução para as dificuldades conjugais;

A gíria e as frases de uso popular devem ser usadas com moderação, preferindo-se sempre que possível a boa linguagem;

Em hipótese alguma, na capa ou no texto, devem ser exploradas histórias de terror, pavor, horror, aventuras sinistras, com as suas cenas horripilantes, depravação, sofrimentos físicos, excessiva violência, sadismo e masoquismo.

As forças da lei e da justiça devem sempre triunfar sobre as do crime e da perversidade. O crime só poderá ser tratado quando for apresentado como atividade sórdida e indigna e os criminosos, sempre punidos pelos seus erros. Os criminosos não podem ser apresentados como tipos fascinantes ou simpáticos e muito menos pode ser emprestado qualquer heroísmo às suas ações (SILVA, 1976 apud VERGUEIRO, 2012, p. 14-16).

Como podemos observar, o preconceito sobre os quadrinhos e as medidas arbitrárias que, em certa medida, censuraram as publicações, se baseavam em justificativas moralistas, que não compreendiam a relevância deste tipo de publicação. Tal postura era pouco proveitosa à formação de crianças e jovens que, em contato com os quadrinhos, podem exercer seu posicionamento como seres atuantes e pensantes na sociedade.

Atualmente, os quadrinhos fazem parte dos Parâmetros Curriculares Nacionais, estando presentes em bibliotecas e materiais didáti-

cos. Apesar de tais progressos, é necessário avançar no entendimento dos quadrinhos como linguagem específica, e na compreensão de seu papel como elemento importante na educação. Como ressalta Groensteen, a história em quadrinhos,

[n]a interseção da narrativa e do quadro, do texto e da imagem, é uma linguagem complexa, um amontoado de significações e ressonâncias, que demandam a sensibilidade, a memória, os sentidos de observação, de análise e de síntese (GROENSTEEN, 2004, p. 42).

A complexidade de tal linguagem se revela na evidente dificuldade de muitas pessoas na leitura dos quadrinhos. Para Groensteen existe, em alguma medida, um analfabetismo da leitura dos quadrinhos, assim, aqueles que não sabem lê-los são compreendidos por esse autor como *anicônicos*, isto é, aqueles que não sabem ler ícones, em analogia ao analfabeto que não sabe ler palavras. Henrique Magalhães, no prefácio do livro *Histórias em quadrinhos: essa desconhecida arte popular* (2004), corrobora com esse pensamento ao afirmar que pessoas que tiveram uma formação essencialmente textual apresentam dificuldades na leitura de quadrinhos Groensteen (2004, p. 42), defende que, para trabalhar com os potenciais dos quadrinhos, é importante utilizá-los como algo além de uma ferramenta de apoio à disciplinas ou conteúdos. É necessário uma pedagogia dos quadrinhos que aborde tal linguagem por ela mesma e por completo. Um entendimento mais profundo da linguagem e das potencialidades dos quadrinhos possibilita que eles façam parte do cotidiano dos leitores e da formação de jovens nas escolas, de forma

mais produtiva para todos. Com essa abordagem é possível reduzir o preconceito sobre os quadrinhos e aprofundar o seu entendimento como meio de expressão.

1.4 Os quadrinhos alternativos

Em paralelo à pequena atenção dispensada pelos intelectuais aos quadrinhos, e aos problemas que as editoras norte-americanas viam sofrendo, surgem movimentos alternativos na produção de quadrinhos que buscavam a independência de sua produção contra a massificação da indústria (VERGUEIRO, 2009, p. 19). Tais movimentos resultaram na ampliação de público e em novos direcionamentos para o meio. Surgiram HQs independentes com uma postura de resistência e forte crítica social. Do controle exercido pelas editoras norte-americanas sobre as histórias em quadrinhos na década de 60, emergiu o movimento *underground* que teve seu apogeu entre 1960 e 1970. Com uma grande importância na história dos quadrinhos de todo o mundo, as influências do movimento *underground* ultrapassaram as fronteiras do estado da Califórnia, atingindo o continente europeu e países latino-americanos, formando um estilo próprio de produção de quadrinhos. Sem se ater a moldes e padrões, os artistas desse movimento expressavam ideias e sentimentos que não seguiam os valores tradicionais da sociedade, nomes como Robert Crumb, Gilbert Shelton, Rick Griffin, Clay Wilson e Spain Rodriguez, entre outros, estiveram à frente desse movimento (VERGUEIRO, 2009, p. 20).

Como demonstra Garcia (2012, p. 164-165), os quadrinhos *underground* eram autoeditados, o que dava maior liberdade aos autores, que não tinham que responder diretrizes editoriais e expectativas comerciais de grandes editoras. A cena de produção de quadrinhos era gerida pelos próprios autores ou por pequenos selos editoriais, com os quais os criadores mantinham seus direitos autorais e cobravam royalties sobre as reproduções de seu trabalho. Muitas vezes, apenas um autor era o criador completo da obra, sendo responsável pelo roteiro, desenho e arte-final, o que trouxe para os quadrinhos uma nova dinâmica que substituiu a cadeia de produção das revistas tradicionais. Na cena *underground*, os quadrinhos passaram a ser produzidos em menor quantidade, surgindo os quadrinhos em volume único, que rompiam com a serialização das revistas norte-americanas. Os quadrinhos *undergrounds* bem-sucedidos foram reeditados e lançados por muitos anos, algo que ainda não havia ocorrido no mercado tradicional de quadrinhos.

Nas Américas, alguns quadrinhos assumiram a postura de resistência, muitas vezes sob um viés político-partidário para o enfrentamento de governos totalitários que atuavam no continente (VERGUEIRO, 2009, p.20-21). Um exemplo é o quadrinho *O Eternauta* (2011), lançado em tiras semanais entre 1957 e 1959, escrito por Héctor Germán Oesterheld e desenhada por Francisco Solano López. *O Eternauta* prenunciou o clima conflituoso na Argentina da década de 60; na história, que se passa em Buenos Aires, um grupo de cidadãos argentinos tenta resistir a uma invasão alienígena. Os alienígenas dominam a cidade com flocos de neve que tiram a vida de todos os que entram em contato com a atmosfera da cidade. No prefácio

da edição de 2011, Paulo Ramos destaca o viés político acentuado na reescrita da série em 1969 para a revista *Gente*. Em pleno regime ditatorial, a série agora é desenhada por Aberto Breccia que realiza uma maior experimentação estética na arte. A história é atualizada, e no enredo os países desenvolvidos realizam um acordo com os extraterrestres, entregando o controle da América do Sul aos alienígenas em troca da sobrevivência das potências econômicas. Como aponta Ramos, Oesterheld optou pela resistência política e por volta de 1977 foi preso, posteriormente boa parte de sua família também foi presa, tornando-se desaparecidos desde então.

No Brasil, o histórico de produção de quadrinhos independentes é marcante, feitos de forma artesanal e com quase nenhum lucro, eles possibilitaram a disseminação, ainda que em baixas tiragens, de uma diversidade de títulos que o mercado *mainstream* não apoiaria ou conseguiria abarcar (VERGUEIRO, 2017, p. 115). O mercado alternativo constituiu uma porta de entrada para projeção de trabalhos, artistas e a formação de editoras que viriam a se destacar e consolidar a produção em quadrinhos nacional, principalmente, para o público adulto. Um dos artistas que conseguiu esse tipo de projeção com seu trabalho foi Henrique de Souza Filho, conhecido como Henfil, que publicou entre 1960 e 1970 charges, cartoons e quadrinhos de forte teor político contra a ditadura militar. Segundo Vergueiro (2017, p. 118), por meio do humor e de personagens populares como a Graúna, criou um espaço de crítica social e resistência significativo. Henfil também foi um dos fundadores do semanário *O Pasquim* (1969-1991), jornal com postura de oposição ao regime militar, que utilizando principalmente do humor como recurso, reuniu os maiores humoristas

gráficos e quadrinistas do país. Por meio da ironia e da criatividade enfrentaram situações de repressão como a prisão de seus editores, a censura dos meios de comunicação e campanhas de descrédito e difamação. Formou-se no jornal um espaço de contestação e resistência que funcionou como porta-voz da indignação da sociedade brasileira naquela época (VERGUEIRO, 2017, p. 124).

Algumas revistas também se destacaram nos anos 80 na produção alternativa de quadrinhos no Brasil, dentre elas a *Chiclete com Banana* publicada pela Editora Circo. A *Chiclete com Banana* (1985-1990) teve 26 edições e recebeu o nome da série mais famosa criada pelo autor Angeli em 1982, composta na maior parte por personagens urbanos, criados pelo cartunista, que contestavam os valores da sociedade, como elenca Vergueiro (2017, p.128), ao lembrar: Meiaoitto e Nanico revolucionários de esquerda, a mulher liberal e alcoólatra que é Rê Bordosa, os *hippies* deslocados do tempo Wood & Stock, a Mara Tara pesquisadora com fixação sexual e o *punk* Bob Cuspe. A revista *Chiclete com Banana* também continha trabalhos de quadrinistas como Glauco; Laerte Coutinho; Luiz Gê, Adão Iturrusgarai e Fábio Zimbres (VERGUEIRO, 2017, p. 128) que contribuíram também em outras revistas e publicações fomentando a cena independente dos quadrinhos no Brasil.

A partir da década de 60, quadrinhos de todo o mundo foram ao encontro da revolução cultural da época, acompanhando o número crescente de leitores. Formou-se uma nova geração de criadores que diversificou ainda mais as propostas temáticas e estéticas das HQs. A partir desse período, elas começaram a ser aceitas como um meio importante de comunicação e uma forma de arte (MAZUR e

DANNER, 2014, p. 14). Como ressalta Pedro Moura (2010), estudos históricos em conjunto com uma ideia mais global dos quadrinhos contribuem para uma maior experimentação do meio e uma percepção mais ampla da história dos quadrinhos. Moura defende uma história que vai além de nomes como Töpffer, Hergé, Jack Kirby, Hugo Pratt e Alan Moore, que possuem obras já consideradas canônicas no meio. É necessário igual atenção a quadrinistas como Frans Masereel, Milt Gross, Jack Jackson, Martin Vaughn-James, Andrzej Klimowski e Héctor Germán Oesterheld.

Seguindo o intuito de ampliar a visão no território da produção contemporânea de quadrinhos nacionais acrescentamos também dez obras e seus respectivos autores como exemplos: Lourenço Mutarelli com *O dobro de cinco* (1999); Flávio Colin e Wellington Srbeek com *Estórias Gerais* (2001), Eloar Guazzelli com *O relógio insano* (2007), Fabio Zimbres e Mechanics com o *Música para antropomorfos* (2006), Rafael Sica e seu *Ordinário* (2010), Marcelo D'saete com *Encruzilhada* (2011), Pedro Franz e seu *Incidente em Tunguska* (2015), Diego Gerlach e a *Know-Haole #4* (2016), Paula Puiupo em *Topografias* (2016) e Rafael Coutinho com *Mensur* (2017) entre outros autores que poderiam ser citados. Todas essas obras e autores formam um território contemporâneo dos quadrinhos nacionais com produções relevantes para o entendimento do meio. São criações que merecem ser lidas pois apresentam diferentes perspectivas sobre o cotidiano, a cultura, problemas sociais, e a própria arte de se fazer quadrinhos, além de outros temas que sugerem infinitas possibilidades no ofício do quadrinista.

Referências

- BARBIERI, Daniele. *As linguagens dos quadrinhos*. São Paulo: Editora Peirópolis, 2017.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura - Obras Escolhidas v. 1*. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- CAGNIN, Antonio Luiz. *Os Quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.
- CAMPOS, Rogério. *Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Veneta, 2015.
- CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Rio: Vozes, 1970.
- _____. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 3a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- _____. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.
- GROENSTEEN, Thierry. *História em quadrinhos: essa desconhecida arte popular*. Trad. Henrique Magalhães. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.
- _____. *O sistema dos quadrinhos*. Trad. Érico de Assis. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.
- GUIMARÃES, Edgard. *Fanzine*. 3a ed. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.
- LUYTEN, Sônia Bibe. *O que é história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1987.

MAZUR, Dan, DANNER, Alexander. *Quadrinhos: história moderna de uma arte global*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2005.

MOURA, Pedro Vieira de. *Entrevista a Zeszyty Komiksowe*, outubro de 2010. Disponível em: <<http://lerbd.blogspot.com.br/2010/10/entrevista-na-zeszyty-komiksowe-10.html>> . Acesso em 17 de maio de 2018.

MOYA, Álvaro de. *História das histórias em quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.

OESTERHELD, Héctor Germán, O SOLANO LÓPEZ, Francisco. *O Eternauta*. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. 2.ed. São Paulo: Contexto, 2012.

SILVA, Diamantino da. *Quadrinhos para quadrados*. Porto Alegre: Bels, 1976. p.102-104.

VERGUEIRO, Waldomiro. As histórias em quadrinhos no limiar de novos tempos: em busca de sua legitimação como produto artístico e intelectualmente valorizado. *Visualidades – Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual – FAV/UFG*. Goiânia: v.7, n. 1, p. 14-41, 2009. Disponível em: <<http://www.revistas.ufg.br/visual/article/view/18118/10807>> Acesso em 25 de junho de 2018.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; VILELA, Túlio; BARBOSA, Alexandre (Orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos nas salas de aula*. São Paulo: Ed. Contexto, 2012.

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

Admiráveis novos mundos: possíveis aproximações entre a hermenêutica textual de Paul Ricoeur e as histórias em quadrinhos

Leonardo Magalde Ferreira

Resumo: O artigo tem por objetivo propor uma aproximação entre interpretação hermenêutica e histórias em quadrinhos (HQ's) a fim de oferecer uma nova maneira de interpretá-las. Para isso, tomaremos por base o conceito de *mundo do texto*, do filósofo francês Paul Ricoeur, no qual a referência do texto narrativo é entendida como um mundo onde o leitor poderia habitar de modo imaginativo e ampliar sua compreensão existencial. Definidas como narrativas gráficas, as HQ's também apresentam mundos imaginários por intermédio da relação original entre texto e imagem, oferecendo com isso novas maneiras de significar a realidade. Deste modo, procederemos primeiramente apresentando os elementos constituintes das histórias em quadrinhos, focando basicamente na relação entre os fatores verbais e não-verbais. Em seguida, abordaremos o conceito de texto em Paul Ricoeur para, num terceiro momento apresentarmos o modo hermenêutico de interpretação propriamente dito e suas possibilidades de aplicação.

Palavras-chave: hermenêutica; texto; quadrinhos; narrativa; Paul Ricoeur.

Leonardo Magalde Ferreira é graduado em Filosofia pelo Centro Universitário São Camilo, Especialista em Filosofia Contemporânea e História pela Universidade Metodista de São Paulo (UMESP) e Mestre em Ciências da Religião pela mesma instituição.

Marvelous new worlds: possible approaches between Paul Ricoeur's textual hermeneutics and comics

Abstract: The paper aims to propose an approximation between hermeneutic interpretation and comics in order to offer a new way of interpreting them. Thus, we will take as a base the concept of the world of the text, by the French philosopher Paul Ricoeur, in which the reference of the narrative text is understood as a world where the reader could inhabit imaginatively and expand his existential understanding. Defined as graphic narratives, comics also present imaginary worlds through the original relationship between text and image, thereby offering new ways of meaning reality. In this way, we will proceed first presenting the constituent elements of the comics, focusing basically on the relationship between the verbal and nonverbal factors. Then, we will approach the concept of text in Paul Ricoeur in order to present, in a third moment, the hermeneutical mode of interpretation proper and its possibilities of application.

Keywords: hermeneutics; text; comics; narrative; Paul Ricoeur

Introdução

Encaradas por décadas como uma espécie de entretenimento raso, sem prestígio e destinadas a um público considerado de baixa cultura, as histórias em quadrinhos atualmente são vistas de modo oposto, principalmente no âmbito acadêmico. Dissertações são criadas, teses defendidas e livros escritos, ampliando o escopo sobre a complexidade da assim chamada nona arte, deixando evidente a importância que o estudo da narrativa gráfica foi alcançando ao longo das últi-

mas décadas, com especial destaque para o cenário nacional. Segundo Waldomiro Vergueiro, um dos principais pesquisadores da área:

Embora constituindo uma linguagem própria – híbrida da linguagem escrita e da imagem desenhada –, os quadrinhos tiveram sua aceitação pelas elites pensantes dificultada por diversos fatores, mas principalmente por sua característica de linguagem direcionada para as massas. No entanto, nos últimos anos parecem ter trazido novos e promissores ventos para as histórias em quadrinhos no que diz respeito à sua inserção no mundo das manifestações artísticas socialmente reconhecidas (VERGUEIRO, 2009, p. 16).

De acordo com os dados apresentados em 2016 por Victor Callari e Karoline Gentil, as análises sobre histórias em quadrinhos passaram de “apenas uma nos anos 1970 para 81 pesquisas realizadas entre 2010 e 2013 [...]” (CALLARI; GENTIL, 2016, p. 17). Este crescente aumento nos faz pensar que a profundidade e a qualidade das análises sobre os quadrinhos só tende a continuar, e que hoje são considerados como expressões criativas que não só espelham a realidade, mas também possuem leis próprias de criação.

Não obstante, é possível observar que os métodos de análise presentes nas publicações acadêmicas e teóricas são, em sua grande maioria, voltados para o âmbito formal das histórias em quadrinhos, ou seja, abordagens que partem da semiótica, da linguística etc. Isto porque os avanços destas disciplinas no período contemporâneo encontram nas HQ’s um rico campo de aplicação, em específico no âmbito visual dos signos. Há também, é verdade, profundas análises

sociais sobre o surgimento dos quadrinhos, assim como construções teóricas a partir de determinados personagens. Todavia, reconhecendo a validade destas abordagens e a abrangência de possibilidades que o estudo acadêmico demonstra permitir a partir delas, gostaríamos de propor uma outra visão, partindo agora da hermenêutica¹ textual do filósofo francês Paul Ricoeur (1913-2005).

Ricoeur foi um pensador multifacetado, e mesmo tendo refletido sobre diversos temas presentes na filosofia contemporânea dedicou atenção especial à questão da interpretação das narrativas textuais. De modo breve, já que nos aprofundaremos mais adiante, sua inserção no âmbito textual se deu principalmente após o contato com a linguística estrutural e seu posicionamento contrário ao uso instrumental da linguagem, ou seja, quando se trata o signo pelo signo. Indo na contramão desta postura, o filósofo francês se baseia nas conclusões de Emile Benveniste (1902-1976) sobre a “referencialidade” do discurso, isto é, o fato de todo discurso apontar para algo, para um referente. Este referente é chamado por Ricoeur de *mundo do texto*, autônomo e livre das intenções do autor original. Assim, é a partir desta autonomia que se dá o duplo trabalho com texto para Ricoeur: explicativo, tal como a linguística representou no século passado e, num segundo momento, compreensivo, interpretando o

1. De modo etimológico, entendemos por hermenêutica a derivação da palavra grega *hermeneuein*, de onde provém o uso do qual estamos habituados a nos utilizar. Três eram os usos possíveis para *hermeneuein* (verbo) e *hermeneia* (substantivo): dizer, explicar e traduzir, todos relacionados com o nome do deus Hermes, cuja principal característica era a transmissão de mensagens. Estes significados originais mostram que na base de ambas as palavras gregas encontra-se a função de tornar algo compreensível, seja dizendo, explicando ou traduzindo (PALMER, 2006, p. 24).

mundo que o texto apresenta. Este mundo, Ricoeur vai dizer, é um mundo onde poderíamos habitar e dele receber novos modos de ser.

Nosso artigo tem o objetivo, portanto, de apresentar este segundo momento da interpretação textual em Ricoeur para que também possa ser aplicado às histórias em quadrinhos, oferecendo assim uma outra ferramenta de análise. Em suma, encarar as narrativas presentes nas histórias em quadrinhos como mundos a serem interpretados. Deste modo, nosso percurso será apresentado da seguinte forma: primeiramente nos deteremos brevemente sobre os elementos que constituem uma história em quadrinhos propriamente dita, e aqui não abriremos mão de todo o referencial proporcionado pelo estudo semiótico feito por grandes autores no tema. Com isso, a fim de nos aproximarmos de Ricoeur focaremos basicamente na relação linguística entre texto e imagem e como juntos constituem a substância narrativa (e temporal) dos quadrinhos. A respeito desta proximidade, o também francês Thierry Groensteen, em seu “O sistema dos quadrinhos”, cita o filósofo justamente ao reconhecer o estatuto dos quadrinhos enquanto espécie narrativa, não devendo nada aos demais modos de narração:

Concordamos portanto com Paul Ricoeur na ideia de que existe um gênero narrativo e diversas espécies narrativas: romance, filme, peça teatral, e também as histórias em quadrinhos, as fotonovelas e, por que não, o balé e a ópera, sem preconceito com os gêneros que nasceram após o avanço tecnológico (já que os quadrinhos e o cinema tiveram nascimento tardio – em comparação à literatura – devido à evolução das técnicas, sen-

do, no caso dos quadrinhos, a invenção da litografia) (GROENSTEEN, 2015, p. 16).

Em seguida abordaremos o conceito de texto na obra de Ricoeur, onde veremos sua posição diferenciada dentro da tradição hermenêutica, privilegiando a referência do discurso escrito. Acreditamos ser de suma importância ressaltar que devido ao amplo espaço ocupado pela hermenêutica textual em sua obra, nos limitaremos a apresentar tais questões de modo breve e pontual, na esperança de poder despertar no leitor a curiosidade pelo seu trabalho filosófico². Por fim, no terceiro momento de nossa proposta apresentaremos o processo de interpretação textual em Ricoeur, priorizando o conceito de *mundo do texto* e suas implicações existenciais no ato interpretativo, assim como sua possível aplicação às histórias em quadrinhos.

Os quadrinhos enquanto linguagem narrativa

Toda abordagem teórica implica o uso de definições e conceitos a fim de fundamentar o objeto estudado. No âmbito das histórias em quadrinhos não é diferente. Para que se possa abordá-las teoricamente é preciso partir de uma definição clara e objetiva de seus elementos mais característicos, e a clássica exposição de Antonio Luiz Cagnin, por exemplo, é uma dessas:

2. Grande parte do que será exposto aqui sobre Ricoeur foi extraído e editado do original apresentado como dissertação de mestrado sob o tema “Interpretação e Existência: As proximidades entre hermenêutica e vida no período contemporâneo e o retorno ao texto em Paul Ricoeur” no dia 22 de setembro de 2017 na Universidade Metodista de São Paulo (UMESP).

Os quadrinhos são a *substancia de expressão da narrativa*, formada de dois códigos: a **imagem**, signo visual analógico do *código iconográfico*, formada por figuras de pessoas, animais, de objetos e do cenário onde se desenrolam as ações da narrativa. O **texto** do *código linguístico* representado na palavra escrita dos balões, das legendas e do título pelo **narrador**, personagem fictícia que conta a história (CAGNIN, 2014, p. 178, grifos do autor).

Sendo os quadrinhos então constituídos de texto e imagem, é importante ressaltar que há uma relação intrínseca entre estes dois códigos, e não apenas uma sobreposição de um a outro. Para Groensteen, a ideia de que sejam vistas como “essencialmente um misto de texto e imagem, uma combinação específica de códigos linguísticos e visuais” contribui para a criação de obstáculos “a qualquer compreensão real deste objeto” (GROENSTEEN, 2015, p. 10). Daniele Barbieri também defende que ver as HQ’s apenas como uma espécie de justaposição entre texto e imagem seria equivocado. Para o italiano, autor de “As linguagens dos quadrinhos”, mesmo que isso ocorresse “o efeito global resultaria não das palavras por si mesmas nem das imagens por si mesmas, mas de *suas relações* (BARBIERI, 2017, p. 177, grifos do autor). Em suma, é na relação entre si onde repousa a originalidade linguística dos quadrinhos. Dito de outro modo, as HQ’s “não apenas tensionam os limites entre imagens e palavras, mas suas páginas também são palco de uma integração entre estas duas formas de expressão” (NETO; OLIVEIRA, 2013, p. 54).

Outrossim, por mais inseparáveis que sejam, texto e imagem trazem características individuais próprias, permitindo deste modo

análises individuais para fim teóricos, tal qual a que apresentaremos a seguir como parte de nossa proposta: “Assim, a análise separada de cada um deles obedece a uma necessidade puramente didática, pois, dentro do ambiente das HQ’s, eles não podem ser pensados separadamente” (VERGUEIRO, 2018, p. 31).

A imagem nos quadrinhos

Como um dos elementos substanciais dos quadrinhos, a imagem possui uma importância ímpar, sendo considerada por Vergueiro como a unidade básica das HQ’s, intrínseca à transmissão da mensagem apresentada ao leitor (VERGUEIRO, 2018, p. 31). Enquanto ícone representativo, a imagem desenhada permite que a gama de conteúdo presente nesta mensagem “seja transmitida visualmente com o máximo de informação e com número reduzido de signos” (ASSIS; MARINHO, 2016, p. 119). No que diz respeito ao modo de sua representação icônica, por assim dizer, as imagens nos quadrinhos prezam por técnicas que possam garantir sua leitura e compreensão, se diferenciando, portanto, de outros modos narrativos, como o texto literário, por exemplo:

Nos quadrinhos, as imagens são, geralmente, impressionistas, ou seja, utiliza-se da simplificação para auxiliar a leitura de determinada imagem ou sequência, diferentemente da literatura que, por ter ausência destas, necessita um descritivo que crie a ambientação para que o leitor, por sua vez, recrie a imagem (PESSOA, 2016, p. 24).

Esta diferença se dá na medida em que o texto escrito encontra certas limitações não existentes na função representativa da imagem. Como se sabe, o signo verbal não se relaciona diretamente com o seu objeto, ao passo que a imagem desenhada, por sua vez, se mostra equivalente àquilo que representa, trazendo semelhanças objetivas que auxiliam na sua compreensão, conforme dissemos acima:

A palavra não é um *signo analógico*, não existe a relação signo linguístico/objeto, nem no som articulado da fala, nem na escrita [...] a *imagem* desenhada dos quadrinhos, ao contrário, é um signo *analógico* e *contínuo*, mantém uma relação estreita de semelhança com o objeto representado, dando sempre alguma impressão, ou ao menos, uma sugestão do ser ou do objeto representado, a sua forma física é, por isso, *motivada* (GAGNIN, 2014, p. 41-42, grifos do autor).

Entretanto, por mais destacada que seja esta posição, para ser compreendida enquanto parte visual da narrativa gráfica torna-se necessário que a imagem esteja disposta sequencialmente por meio do quadro (ou vinheta) onde ela é desenhada. Conforme Moacy Cirne, é a partir desta característica que se pode aplicar o termo “arte sequencial” às HQ’s, ou seja, é preciso que a imagem desenhada seja colocada ao lado de outra e assim por diante, dando origem à sequência narrativa propriamente dita:

Os quadrinhos, antes de mais nada, são uma arte sequencial, como diria o mestre Will Eisner. O que isso quer dizer, exatamente? Quer dizer que são uma narrativa gráfico-visual,

com suas particularidades próprias, a partir do agenciamento de, no mínimo, duas imagens desenhadas que se relacionam (CIRNE, 2002, p. 14).

A partir de um interessante contraponto com outra forma imagética, a ilustração, Daniele Barbieri reforça o entendimento sobre este modo de emprego das imagens nos quadrinhos, necessário para que sejam compreendidas enquanto tal. Segundo o autor italiano, na medida em que a ilustração trabalha de modo individual, contribuindo para a compreensão de algo externo a ela, a imagem desenhada presente nos quadrinhos se torna inteligível apenas por intermédio das demais, pois cada uma representa um momento da narrativa propriamente dita:

Em outras palavras, a ilustração é normalmente ilustração de algo, e esse algo pode em geral existir até mesmo sem a ilustração [...] os quadrinhos, pelo contrário, cada vinheta tem uma função diretamente narrativa; inclusive com ausência de diálogos e de legendas (também chamadas de “recordatório” ou “texto em off”) ou texto narrativo, a vinheta conta um momento da ação que constitui parte integrante da história, e prescindir dela supõe prejudicar em boa medida a compreensão (BARBIERI, 2017, grifos do autor).

Deste modo, ao serem apresentadas desta forma, as imagens contidas nos quadrinhos apresentam uma passagem temporal. O tempo aparece como um “elemento organizador” (COHEN; KLAWA, 1972, p. 110), imprescindível na constituição dos quadrinhos, especificamente quando se fala das imagens. A este respeito, Jean Paul Meyer

lista três importantes características a serem conferidas para que sejam compreendidas deste modo:

As imagens são suficientemente coerentes entre si, para que se as possa relacionar a tudo que as engloba; elas são suficientemente diferentes para que se possa detectar uma mudança na passagem de uma para outra; a concomitância da coerência de vizinhança e da transformação contígua constrói uma passagem de ação (MEYER, 2016, p. 45).

Estando sequencialmente dispostas, as imagens nos quadrinhos contribuem para que, por intermédio da leitura, as representações fixas ganhem vida e movimento. A leitura se apresenta, portanto, como mediadora na assimilação e compreensão entre as semelhanças e diferenças ditas acima, atribuindo uma significação temporal à história como um todo:

Esta representação de um momento dado da ação ou gesto das figuras *fixas*, como se costuma dizer, é o que, na leitura da sequência de quadrinhos, produz a *sugestão do movimento* e, em consequência, o significado e o entendimento da ação realizada. Na leitura, os quadrinhos de uma sequência passam por três tempos: é presente que está sendo lido; é passado o da esquerda, que já foi lido; é futuro o da direita, que vai ser lido (CAGNIN, 2014, p. 61, grifos do autor).

Em suma, o fundamento da imagem enquanto elemento narrativo nas HQ's repousa não apenas em seu caráter representativo, icônico, mas principalmente na forma múltipla em que é apresentada

ao leitor. Mesmo de modo breve pudemos observar como a forma sequencial é o meio pelo qual as imagens nos quadrinhos alcançam o status de narrativa. Não podemos nos esquecer, entretanto, que as histórias em quadrinhos são constituídas por dois princípios básicos, imagético e textual. Assim, veremos a seguir de que modo o texto se relaciona com a sua contraparte visual.

○ texto nos quadrinhos

Diversas são as maneiras em que o texto aparece nos quadrinhos, representando desde a fala dos personagens e seus pensamentos, até o papel do narrador (quando há) na história. Seu lugar na característica composição narrativa das HQ's é realçado pelo vínculo que apresenta com a imagem, isto porque o conteúdo textual é apresentado por meio de recursos que se conectam diretamente ao elemento visual, tais como o balão, a legenda, o recordatório e a onomatopeia. A este respeito, Cagnin nos diz que é papel do texto “fixar os significados que a imagem possa ter na sua ambiguidade e polivalência” (CAGNIN, 2014, p. 139). Já Groensteen, de modo oposto, salienta que, “numa história em quadrinhos, a imagem muitas vezes não necessita de mensagem linguística alguma para ancorar-se em uma significação unívoca” (GROENSTEEN, 2015, p. 137). Divergências à parte, fato é que são estes os recursos que mais diferenciam as histórias em quadrinhos de qualquer outro meio de comunicação, sustentando deste modo sua identidade própria.

Para se representar a fala, por exemplo, usa-se tradicionalmente o balão. Segundo Nobu Chinen, “o balão é o elemento que mais di-

ferencia os quadrinhos de outras formas de ilustração e o que mais tem sido usado para simbolizar sua linguagem” (CHINEN, 2012, p. 16). Ligado ao personagem pelo apêndice (ou rabicho), além de circundar o elemento textual o balão oferece informações sobre como se deve interpretar o que ali se lê. Dito de outro modo, dependendo de como o texto é contornado uma ação ou uma emoção diferente é apresentada ao leitor. Em seu artigo sobre o estudo semiótico dos quadrinhos, Roberto Elísio dos Santos apresenta um breve levantamento sobre alguns tipos de balões:

A ausência do rabicho, substituído por bolinhas, revela ao leitor o pensamento, a voz interior do personagem (trata-se, então, do **balão pensamento**). Já as linhas pontilhadas em torno do balão e do rabicho são usadas para mostrar que o diálogo está sendo travado em voz baixa (este é o **balão cochicho**). As alterações nas linhas dos balões podem demonstrar estados emocionais diferentes, como o **balão trêmulo**, que indica o medo que o personagem está sentindo. Também o **balão splash** refere-se à raiva ou exaltação do personagem. **Os balões intercalados**, por sua vez, demonstram que a fala de um personagem foi emitida em intervalos de tempo, com uma pausa entre eles, significando hesitação (DOS SANTOS, 2002, p. 21, grifos do autor).

Ao redor do balão, às vezes acima, às vezes ao lado, encontra-se dois tipos de uso do texto nos quadrinhos: a legenda e o recordatório. Segundo Vergueiro, a legenda tem por representação “a voz onisciente do narrador [...]” (VERGUEIRO, 2018, p. 62). Ramos, em contrapartida, sinaliza que ela não se limita a esta função, pois o

“narrador-personagem também pode se apropriar do recurso” (RAMOS, 2015, p. 50). De modo semelhante à legenda, o recordatório apresenta uma dupla função por expressar os pensamentos internos dos personagens e localizar o leitor por meio de sínteses espaço-temporais que auxiliam na compreensão da narrativa:

Ao lado do balão, os recordatórios também têm como função abrigar os textos, sejam eles de narração (passagem de tempo ou de espaço) ou de expressão da voz interior de um personagem. Painéis normalmente retangulares e situados na parte superior das vinhetas, eles contêm informações necessárias para que o leitor compreenda a história e possa prosseguir com a leitura (DOS SANTOS, 2015, p. 30, grifo do autor).

A onomatopeia, por sua vez, traz uma função diferenciada enquanto elemento textual. Presente fora dos balões e com uma grafia distinta, ela tem por objetivo a representação sonora de determinadas ações presentes nos quadrinhos como explosões, golpes, tiros, quedas etc. (VERGUEIRO, 2018, p. 63). É por meio dessa riqueza de possibilidades que as onomatopeias, segundo Sonia Bibe-Luyten, “completam a linguagem dos quadrinhos e lhes dão efeito de grande beleza sonora” (LUYTEN, 1985, p. 13).

Mesmo de modo breve vimos como a relação entre texto e imagem constitui a base da narrativa quadrinesca: a imagem, em toda sua extensão icônica, responsável por grande parte dos significados presentes nas vinhetas a partir do modo sequencial em que é apresentada ao leitor; o texto, responsável por verbalizar as falas, os pensamentos e os sons dos personagens em suas ações. Dando continui-

dade ao nosso objetivo, iremos nos deter a partir de agora sobre o pensamento textual de Paul Ricoeur e sua proposta de interpretação hermenêutica pautada no conceito de *mundo do texto* a fim de propor uma nova possibilidade no trato acadêmico com as HQ's.

○ texto em Paul Ricoeur: do discurso à narrativa

À questão do texto em Paul Ricoeur, é importante frisar, antecedendo uma teoria do discurso, nascida em detrimento do pensamento de Ferdinand de Saussure (1857-1913) e sua divisão estrutural da linguística entre língua (*langue*) e fala (*parole*) e baseada no pensamento de outro linguista contemporâneo, Emile Benveniste (1902-1976). Esta importante escolha ocorre devido ao caráter sistemático da análise estrutural se ater aos signos apenas por eles próprios, em suas relações internas, isto é, de modo fechado, enquanto a hermenêutica, em contrapartida, lida com estes priorizando sua abertura:

Enquanto que a linguística se move no recinto de um universo auto-suficiente e não encontra jamais senão relações intra-significativas, relações de interpretação mútua entre signos, [...] a hermenêutica encontra-se sob o regime da abertura do universo dos signos (RICOEUR 1978, p. 57-58).

Deste modo, pelo fato da hermenêutica se ater à abertura proposta pelos signos linguísticos, ou seja, por estar atrelada à “articulação do linguístico e do não-linguístico, da linguagem e da experiência vivida (RICOEUR, 1978, p. 58), Ricoeur se aproxima de Benveniste

ao notar que “é na instância do discurso que a linguagem possui uma referência” (RICOEUR, 1978, p. 75).

Segundo Benveniste, discurso é a enunciação de um locutor que, ao se apropriar da língua enquanto sistema, expressa sua relação com a realidade, de modo que antes disto a língua é apenas possibilidade (BENVENISTE, 1989, p. 82-84). Diante disto, o linguista francês afirma que o resultado da enunciação, que ocorre após as combinações realizadas pelo locutor entre os elementos da língua, possui um sentido, uma *semântica*. Em contrapartida, o trato da linguagem apenas pelo signo, de modo *semiótico*, contribui para o fechamento deste último sobre si mesmo, limitando também seu sentido. Surge então uma distinção entre o que se compreende e o que se reconhece, isto é, entre semântica e semiótica:

A semântica é o “sentido” resultante do encadeamento, da apropriação pela circunstância e da adaptação dos diferentes signos entre eles. Isto é absolutamente imprevisível. É a abertura para o mundo. Enquanto que o semiótico é o sentido fechado sobre si mesmo e contido de algum modo em si mesmo [...] O semiótico (o signo) deve ser RECONHECIDO; o semântico (o discurso) deve ser COMPREENDIDO (BENVENISTE, 1989, p. 21, destaques do autor).

Partindo destas conclusões, Ricoeur busca “libertar o discurso do seu exílio marginal e precário” deixado por Saussure substituindo a *parole* pelo discurso e com isso privilegiando a frase frente à palavra, pois é a “especificidade desta nova unidade em que se apoia todo o discurso [...]” (RICOEUR, 1976, p. 14; 19). Aplicando esta al-

teração, Ricoeur tem por objetivo lembrar que a atitude saussuriana em tratar a língua como um sistema de signos autônomos vai contra “a intenção primeira da linguagem, que é dizer algo sobre alguma coisa” (RICOEUR, 1978, p. 73). Por conseguinte, dizer algo implica a criação de uma enunciação que se dá de modo temporal, identificado por Ricoeur como *evento*. Com este termo, o filósofo francês entende que o discurso, por possuir uma instância temporal, difere-se do sistema virtual da língua, ocorrendo deste modo no presente, contendo uma duração: “Dizer que o discurso é um evento é dizer, antes de tudo, que o discurso é realizado temporalmente e no presente, enquanto o sistema da língua é virtual e fora do tempo” (RICOEUR, 2013, p. 54).

Sendo então a tarefa primeira da linguagem se referir a algo, o discurso como evento sempre traz em si dois elementos, a saber, uma vinculação “à pessoa daquele que fala” e uma referência ao mundo que se pretende “descrever, exprimir ou representar” (RICOEUR, 2013, p. 54). Em consequência disto, o que Ricoeur afirma ser necessário reter do discurso não é o seu caráter temporal enquanto evento, mas aquilo que permanece, o que ele significa, pois do mesmo modo que a língua ultrapassa seu caráter sistêmico enquanto discurso, no regime do entendimento o discurso ultrapassa sua característica temporal para se dar como significação:

O que pretendemos compreender não é o evento, na medida em que é fugidio, mas sua significação que permanece [...] assim como a língua, ao articular-se sobre o discurso, ultrapassa-se como sistema e realiza-se como evento, da mesma forma, ao in-

gressar no processo de compreensão, o discurso se ultrapassa, enquanto evento, na significação (RICOEUR, 2013, p. 55).

Outro ponto importante a ser salientado diz respeito ao caráter intersubjetivo que o discurso traz enquanto evento. O sujeito a quem se vincula o discurso, como dito acima, diz algo sobre o mundo para alguém que o ouve. Portanto, Ricoeur mostra o diálogo como sendo um elemento basilar do discurso, pressupondo desta forma a existência de um interlocutor em todo o processo:

As pessoas, efetivamente, falam umas às outras [...] o evento não é apenas a experiência enquanto expressa e comunicada, mas também a própria troca intersubjetiva, o acontecer do diálogo. A instância do discurso é a instância do diálogo. O diálogo é um evento que liga dois eventos, o do locutor e o do ouvinte (RICOEUR, 1976, p. 27).

Outrossim, o diálogo apresenta certos benefícios para a compreensão do discurso, como por exemplo, ocorrer face a face. Isto faz com o que as mensagens trocadas possam ser compreendidas com precisão, além de também ser possível situar o interlocutor acerca das referências presentes no que se diz:

O discurso oral proporciona um cara a cara, um diálogo no sentido próprio do termo, de forma que sempre será possível aos interlocutores *mostrarem* um ao outro os objetos de sua conversa; a referência aos objetos do mundo é, como se diz, ostensiva (RICOEUR, 2011, p. 29, grifos do autor).

A precisão que o diálogo traz, no entanto, não se dá quando o discurso passa à escrita. Como vimos, o discurso ocorre temporalmente, podendo com isso se perder. O que se preserva então é a significação contida nele, a saber, o que o locutor deseja expressar. Todavia, por mais que o significado perdure, o discurso enquanto fala se esvai, de modo que Ricoeur nos diz ser isto o que permite sua passagem à escrita: “Porque o discurso só existe numa instância temporal e presente de discurso é que ele pode desvanecer enquanto fala ou fixar-se como escrita” (RICOEUR, 1976, p. 48).

Assim, Ricoeur define o texto como sendo “todo discurso fixado pela escrita” (RICOEUR, 1989, p. 141), de modo que a análise da passagem do discurso falado para o discurso escrito representa um avanço não apenas em sua teoria textual, mas na própria concepção de hermenêutica, pois, por mais que o texto abra espaço para um diálogo com seu leitor, o processo para compreender o seu significado não será o mesmo.

○ discurso enquanto texto

O momento no qual o discurso falado passa à escrita é, segundo Ricoeur, onde se inicia a tarefa da hermenêutica, visto que a interpretação “começa onde o diálogo acaba” (RICOEUR, 2013, p.50). Diversos são os fatores que contribuem para tal afirmação. Primeiramente, pelo fato de não mais ocorrer frente a frente, no discurso escrito a “intenção do autor e o significado do texto deixam de coincidir” (RICOEUR, 1976, p. 41). Em decorrência disto, o texto ganha uma espécie de autonomia semântica, pois o significado da

mensagem transmitida não se limita a um interlocutor direto, mas se abre a inúmeras leituras, ocasionando desta forma inúmeras interpretações: “Faz parte da significação de um texto estar aberto a um número indefinido de leitores e, por conseguinte, de interpretações” (RICOEUR, 1976, p. 43).

De modo semelhante ao discurso oral, o texto também faz referência a algo. O que não se dá com a mesma facilidade, se assim podemos dizer, é a demonstração desta referência. Enquanto a “fala se junta ao gesto de mostrar, de fazer ver”, no texto “as palavras deixam de se esbater face às coisas; as palavras escritas tornam-se palavras para si mesmas” (RICOEUR, 1989, p.144). Porém, não ocorre com isto uma limitação da referência que o texto apresenta, já que todo discurso diz algo sobre o mundo. E isto se dá porque o discurso escrito permite um trabalho com a linguagem a partir de certas regras de composição que ocasionam uma ampliação em relação à frase, tornando-se algo mais longo, uma obra estruturada, tal como uma narrativa, um poema etc.: “A linguagem é submetida às regras de uma espécie de artesanato, que nos permite falar de produção e de obras de arte e, por extensão, obras do discurso. Poemas, narrativas e ensaios são obras de discurso” (RICOEUR, 1976, p. 44).

Este trabalho com a linguagem passa a ser um dos principais focos da hermenêutica textual de Ricoeur, mais especificamente a composição narrativa e sua semelhança com a nossa própria existência, pois se o texto escrito faz referência ao mundo é porque, assim como o diálogo, ele surge do mundo da ação, da práxis humana. Preserva desta forma uma relação intrínseca com o nosso modo de ser no mundo, podendo servir de mediação no contato com a reali-

dade. Ricoeur observa que a composição textual, quando finalizada, possibilita colocar em jogo nossa percepção de mundo anterior à organização do texto com a que emerge após sua leitura, fazendo surgir desta forma uma nova compreensão do real:

Passando pelo texto, nós contrastamos as possibilidades do real nele orquestradas com o mundo pré-existente à sua leitura e, assim, podemos passar tanto a compreender este último de um modo diferente, quanto a aguçar nossa capacidade crítica em face do que o texto exhibe (ANDRADE, 2000, p. 90).

Neste ínterim, é o discurso proveniente da composição poética³ onde Ricoeur afirma existir um tipo de referência mais fundamental, pois a ruptura da linguagem poética com a ordem natural em um primeiro momento possibilita a abertura de um “mundo do texto” diferente daquele descrito pela linguagem habitual e que se tornará, como veremos a seguir, o objetivo da interpretação hermenêutica propriamente dita:

Minha tese consiste em dizer que a abolição de uma referência de primeiro nível, abolição operada pela ficção e pela poesia, é a condição de possibilidade para que seja liberada uma referência de segundo nível que atinge o mundo [...] o mundo do

3. Para Ricoeur, o discurso poético não constitui um gênero literário individual, mas é portador de uma função referencial distinta do discurso descritivo ou científico, que contém uma referência de primeira ordem. Portanto, o que caracteriza o adjetivo *poético* diz respeito a supressão desta referência primária (RICOEUR, 2011, p. 176).

texto de que falamos não é, pois, o da linguagem cotidiana (RICOEUR, 2013, p. 65).

A interpretação hermenêutica: entre explicar e compreender

Sendo a linguística de viés estruturalista uma ciência, seu método de análise não poderia ser outro que não a explicação: “De fato, a noção de explicação deslocou-se; já não é herdada das ciências da natureza, mas de modelos propriamente linguísticos” (RICOEUR, 1989, p. 141). Deste modo, a explicação é vista por Ricoeur como o elemento responsável pelo trato da linguagem enquanto estrutura do texto, além de intermediar o que ele chama de compreensão ingênua e compreensão como apropriação, resultando deste modo em um único processo dialético:

Para uma exposição didática da dialética de explicação e compreensão enquanto fases de um único processo, proponho descrever esta dialética, primeiro, como um movimento da compreensão para a explicação e, em seguida, como um movimento da explicação para a compreensão. Da primeira vez, a compreensão será uma captação ingênua do sentido do texto enquanto todo. Da segunda, será um modo sofisticado de compreensão apoiada em procedimentos explicativos (RICOEUR, 1976, p 86.).

No que concerne à compreensão dita ingênua, é pelo fato do texto não permitir o acesso direto ao objetivo de seu autor que Ricoeur afirma ser necessário conjecturar, isto é, pressupor em uma primei-

ra leitura a presença de um sentido. Todavia, por não haver, segundo ele, regras específicas para essa abordagem primária, há a possibilidade de se validar aquilo que foi pressuposto:

Por outras palavras, temos de conjecturar o sentido do texto porque a intenção do autor fica para além do nosso alcance [...] mas, como veremos à frente, se não há regras para fazer boas conjecturas, há métodos para validar as conjecturas que fazemos (RICOEUR, 2013, p. 87).

Desta maneira, o processo explicativo do texto tem início no momento em que se busca a validação das conjecturas iniciais, pois à análise estrutural cabe a descrição do sentido presente nas relações entre os signos entendidos como sistema. Recordemos que a abordagem realizada pelo viés da estrutura linguística implica exclusivamente em “se manter no interior do fechamento do universo dos signos” (RICOEUR, 1989, p. 74). Assim, enquanto processo explicativo, a análise estrutural executa um recorte entre os elementos presentes em uma narrativa a fim de deixar em evidência apenas suas relações internas e não as referências feitas pelo texto, de modo que “o sentido de um elemento é a sua capacidade de entrar em relação com os outros elementos e com o todo da obra” (RICOEUR, 1989, p. 153). Mas, como nos lembra Grondin, “ninguém se contenta com uma leitura que reduziria os textos a uma simples combinatória de signos” (GRONDIN, 2015, p. 90).

Tendo em vista a recusa inerente à análise estrutural de toda sorte de referência para além do sistema linguístico, Ricoeur nos diz que cabe então à hermenêutica identificar os discursos, ou seja, os dizeres

sobre o mundo que o texto apresenta em sua estrutura: “A hermenêutica, como vimos, permanece a arte de discernir o discurso na obra. Mas este discurso não se dá alhures: ele se verifica nas estruturas da obra e por elas” (RICOEUR, 2013, p. 61). É a partir desta relação que a análise explicativa é vista por ele não como uma etapa oposta à compreensão, mas necessária. A explicação se mostra como um estágio onde a interpretação se move de um primeiro contato ingênuo com o texto para uma visão crítica de suas bases estruturais, formando com isso o que Ricoeur chama de arco hermenêutico:

Se, pelo contrário, considerarmos a análise estrutural como um estádio – se bem que necessário – entre uma interpretação ingênua e uma interpretação crítica, entre uma interpretação de superfície e uma interpretação de profundidade, seria então possível localizar a explicação e a compreensão em dois estádios diferentes de um arco hermenêutico (RICOEUR, 1976, p. 98).

Os discursos que emergem da abordagem estrutural deixam de ser vistos apenas como frases enclausuradas, de sorte que o passo seguinte no processo interpretativo após o movimento que vai de uma primeira aproximação para as bases estruturais do texto é aquilo que é dito sobre o mundo nos discursos trazidos à luz pela explicação: “Compreender um texto é seguir o seu movimento do sentido para a referência: do que ele diz para aquilo de que fala” (RICOEUR, 1976, p. 99). Ricoeur mostra que o que deve ser interpretado em um texto, portanto, é a proposição de mundo que ele faz referência, pois novas possibilidades de ser, de se projetar, são ali apresentadas:

[...] o momento do “compreender” responde dialeticamente ao ser em situação, como sendo a projeção dos possíveis mais adequados ao cerne mesmo das situações onde nos encontramos. Dessa análise retenho a ideia de “projeção dos possíveis mais próximos” para aplicá-la à teoria do texto. De fato, o que deve ser interpretado, num texto é uma *proposição de mundo*, de um mundo tal qual posso habitá-lo para nele projetar um de meus possíveis mais próprios (RICOEUR, 2013, p. 66, grifos do autor).

Isto se dá porque, segundo Ricoeur, o mundo desvelado pelas referências que o texto traz permite ao sujeito enquanto leitor se imaginar em diversas situações possíveis e aplicáveis à própria sua vida. Ao interpretar este mundo apresentado pelo texto o leitor se projeta nele e dele recebe novas possibilidades existenciais. Conforme Adams e Junges: “Os textos revelam ao sujeito mundos possíveis e maneiras de se orientar nas situações de cada dia” (ADAMS; JUNGES, 2013, p. 89). Desta forma, Ricoeur mostra que o leitor enquanto intérprete não possui a chave para a compreensão textual, mas a recebe do próprio texto. Dito de outro modo, ao invés de projetar suas capacidades compreensivas ao texto o leitor na verdade “é antes alargado na sua capacidade de autoprojeção, ao receber do próprio texto um novo modo de ser” (RICOEUR, 1976, p. 106).

Em síntese, o que se deve apropriar no ato interpretativo é a proposta de mundo aberta pelo texto, e o compreender que provém da interpretação agora não mais é um compreender *do* texto, mas sim *no* texto pois, como vimos, o compreender no entendimento de Ricoeur diz respeito às possibilidades de ser. É deste modo, portanto, que in-

terpretar as possibilidades apresentadas pela composição textual vai contribuir para uma compreensão de si próprio perante o texto:

Aquilo que finalmente me apropriou é uma proposição de mundo. Esta proposição não se encontra *atrás* do texto, como uma espécie de intenção oculta, mas *diante* dele, como aquilo que a obra desvenda, descobre, revela. Por conseguinte, *compreender é compreender-se diante do texto*. Não se trata de impor ao texto sua própria capacidade finita de compreender, mas de expor-se ao texto e receber dele um *si* mais amplo, que seria a proposição de existência respondendo, da maneira mais apropriada possível, à proposição de mundo (RICOEUR, 2013, p. 68, grifos do autor).

Conclusão: hermenêutica e quadrinhos

Que pode a hermenêutica contribuir para o estudo acadêmico das histórias em quadrinhos? Após observamos o modo como a narrativa nas HQ's se constitui e como a hermenêutica textual de Paul Ricoeur opera a interpretação, é chegada a hora de tecer algumas considerações sobre a pergunta que norteou nossas reflexões. Em primeiro lugar, no que diz respeito ao âmbito formal dos quadrinhos, podemos absorver aqui a postura original de Ricoeur sobre o trato com o signo linguístico. Esta postura repousa numa recusa em se tratar o signo por ele mesmo, como se não fizesse alusão a algo fora dele. Ricoeur aceita a validade desta abordagem, mas apenas como um primeiro estágio da interpretação. O fato de ter trabalhado apenas narrativas literárias não isenta seu uso em meios como os

quadrinhos. Vimos na primeira parte deste artigo que as narrativas gráficas transbordam significação, seja de modo escrito ou visual. Assim, neste âmbito, a análise de uma HQ pautada nestas condições se daria primeiramente no campo linguístico. Reconhecer os signos, ícones e símbolos ali presentes não como fundamentos da narrativa, mas sim como o caminho por onde a interpretação vai se guiar, como indícios de um mundo que se sustenta enquanto ficção e que se abre ao leitor.

Este mundo é o objetivo do segundo momento do ato interpretativo. Encontramos aqui o viés existencial da hermenêutica de Ricoeur. O filósofo francês nos mostra que o real significado de uma narrativa se encontra primeiramente no caráter referencial da linguagem, nos discursos ali presentes. Esta referência aponta para um mundo fictício no qual podemos habitar de modo imaginativo e dele receber novos modos de ser. Se trouxermos tal entendimento para a análise das HQ's, podemos fazer alusão às *graphic novels*, conhecidas não apenas por se pautarem na complexidade de seus temas, mas também por romperem com a lógica seriada de conter todo mês uma narrativa diferente, apresentando assim mundos fictícios com começo, meio e fim. A tarefa interpretativa neste momento seria, então, a de explicitar este mundo juntamente com suas possibilidades de ser, esclarecendo este horizonte apresentado por determinada narrativa, ou seja, tudo o que ali possibilitaria a vivência imaginativa do leitor. Deste modo, tomando por base o conteúdo linguístico ali descrito textual e visualmente, o papel da interpretação hermenêutica no estudo acadêmico dos quadrinhos é levar o leitor a se perder e se reencontrar por meio da imaginação nos mundos apresentados pelas HQ's.

Referências

ADAMS, Adair; JUNGES, Fábio César. *Hermenêutica: Pela história da hermenêutica*. Jundiaí: Paco Editorial, 2013, 155 p.

ANDRADE, Abrahão Costa. *Ricoeur e a formação do sujeito*. Porto Alegre: Edipucrs, 2000, 104 p. Coleção Filosofia.

ASSIS, Lucia Maria de; MARINHO, Elyssa Soares. *História em quadrinhos: um gênero para sala de aula*. In: NASCIMENTO, Luciana; ASSIS, Lucia Maria de; OLIVEIRA, Aroldo Magno de (Org.). *Linguagem e ensino do texto: teoria e prática*. São Paulo: Blucher, 2016. Cap. 8. p. 115-125.

BARBIERI, Daniele. *As linguagens dos quadrinhos*. Trad. Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017. 264 p.

BENVENISTE, Émile. *Problemas de linguística geral II*. Trad. Eduardo Guimarães e Marco Antônio Escobar. São Paulo: Pontes Editores, 1989, 294 p

CAGNIN, Antonio Luiz. *Os quadrinhos: Um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica*. São Paulo: Criativo, 2014. 288 p.

CALLARI, Victor; GENTIL, Karoline Kunieda. As pesquisas sobre quadrinhos nas universidades brasileiras: uma análise estatísticas do panorama geral e entre os historiadores. *História, Histórias*, Brasília, v. 7, n. 4, p.9-23, dez. 2016. Disponível em: <<http://periodicos.unb.br/ojs311/index.php/hh/article/view/10923/9584>>

CHINEN, Nobu. *Linguagem HQ: conceitos básicos*. São Paulo: Criativo, 2011. 96 p.

CIRNE, Moacy. Por que ler os quadrinhos. In: CIRNE, Moacy; MOYA, Álvaro de (Org.). *Literatura em quadrinhos no Brasil: acervo da biblioteca*

nacional. Rio de Janeiro: Nova Froteira, 2002. Cap. 1. p. 11-37.

COHEN, Haron; KLAWA, Laonte. *Os quadrinhos e a comunicação de massa*. In: MOYA, Álvaro de. *Shazam!* 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. Cap. 3. p. 103-115. Debates.

GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*. Trad. Érico Assis. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015. 184 p.

GRONDIN, Jean. *Paul Ricoeur*. Trad. Sybil Safdie Douek. São Paulo: Edições Loyola, 2015, 121 p. Leituras Filosóficas.

LIMA NETO, Raimundo Clemente; OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. *Quadrinhos como labirinto: prolegômenos de uma poética das histórias em quadrinhos*. *Imaginário, Paraíba*, v. 5, n. 1, p.54-78, dez. 2013. Disponível em: <<https://marcadefantasia.com/revistas/imaginario/imaginario01-10/imaginario05/imaginario-5.pdf>>

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. *O que é histórias em quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1985. 89 p. Primeiros passos.

MEYER, Jean Paul. *Do romance à história em quadrinhos: a dupla restrição da transposição narrativa*. *Leitura: Teoria e prática*, São Paulo, v. 67, n. 34, p.39-50, ago. 2016. Disponível em: <<https://ltp.emnuvens.com.br/ltp/article/viewFile/510/331>>

PALMER, Richard E. *Hermenêutica*. Trad. Maria Luísa Ribeiro Ferreira. Lisboa: Edições 70, 2006. 288 p. O saber da filosofia.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2018. 160 p. Linguagem e ensino.

RICOEUR, Paul. *Teoria da interpretação: o discurso e o excesso de significação*. Trad. Artur Morão. Lisboa: Edições 70, 1976, 136 p.

_____. *O conflito das interpretações: ensaios de hermenêutica*. Trad. Hilton Japiassu. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1978, 419 p.

_____ *Do texto à ação: Ensaio de Hermenêutica II*. Trad. Alcino Cartaxo e Maria José Sarabando. Portugal: Porto Rês Editora, 1989

_____ *Escritos e conferências 2: Hermenêutica*. Trad. Daniel Frey e Nicola Strecker São Paulo: Edições Loyola, 2011, 232 p.

_____ *Hermenêutica e ideologias*. Trad. Hilton Japiassu. 3^o Ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2013, 183 p.

SANTOS, Roberto Elísio dos. *Aspectos da linguagem, da narrativa e da estética das histórias em quadrinhos: convenções e rupturas*. In: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (Org.). *A linguagem dos quadrinhos: estudos de estética, linguística e semiótica*. São Paulo: Criativo, 2015. Cap. 2. p. 22-48.

_____ *Leitura semiológica dos quadrinhos*. *Imes*, São Caetano do Sul, v. 2, n. 4, p.19-29, jun. 2002. Disponível em <http://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/786>. Acesso em: 10 maio 2018

VERGUEIRO, Waldomiro. *A linguagem dos quadrinhos: uma alfabetização necessária*. In: RAMA, Angela et al. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2018. p. 31-65. (Como usar na sala de aula).

_____ *As histórias em quadrinhos no limiar de novos tempos: em busca de sua legitimação como produto artístico e intelectualmente valorizado*. *Visualidades*, [s.l.], v. 7, n. 1, p.14-41, 19 abr. 2012. Universidade Federal de Goiás. <http://dx.doi.org/10.5126/vis.v7i>.

A reconfiguração do zine “Parei de Pensar”: do periódico à arte urbana

Giovana Luersen Chaves

Resumo: Este artigo aborda a produção artística de um conjunto de cinco edições do fanzine *Parei de Pensar* e seu deslocamento do formato de publicação para linguagem do lambe-lambe presente na arte urbana. A aplicação dos fanzines/lambes foi realizada no Centro de Curitiba e propõe uma série de conexões que compreendem o zine como plataforma de procedimentos artísticos. Ao mesmo tempo, a relação entre texto e imagem e o processo de ressignificação entre o indivíduo e a cidade sugerem questionamentos quanto à arte produzida no espaço público.

Palavras-chave: zine; arte urbana; lambe-lambe; espaço público

A reconfiguration of zine “Parei de Pensar”: from the periodic to urban art

Abstract: This article discusses the artistic production of a set of five fanzine issues of *Parei de Pensar* and its shift from the publication format to wheat-paste poster used in urban art. The applying of fanzines / wheat paste posters was held in downtown Curitiba and it proposes a series of

Giovana Luersen Chaves é pós-graduada em Poéticas Visuais pela Universidade Estadual do Paraná, campus Escola de Música e Belas Artes do Paraná, graduada em Jornalismo pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná, graduanda em Letras – Português e Inglês pela FAE Centro Universitário.

connections that comprise the fanzine as a platform for artistic procedures. At the same time, the relationship between text and image, and the reframing process between the individual and the city suggest questions about art produced in the public space.

Keywords: zine; urban art; wheat paste posters; public space

Introdução

Este artigo parte da desconstrução do zine *Parei de Pensar* como publicação e sua reconfiguração e expansão para a linguagem da arte urbana, mais especificamente o lambe-lambe. Guimarães (2005, p. 11) comenta que os zines podem conter uma construção constituída por experimentações visuais e textuais. “(...) são fanzines publicações que trazem poesias, colagens, experimentações gráficas”. Ou seja, o deslocamento que proponho é de seu caráter essencialmente de publicação. Entretanto, parte-se do princípio de que as características visuais que o compõem como colagem, apropriação de imagens, texto-montagem e fotocópia – parte essencial da finalização do modelo estético encontrado nos zines – se mantêm íntegras mesmo com a condução para outra linguagem.

A criação do zine *Parei de Pensar* teve início em 2012 com a primeira edição, que trazia textos informativos, como *reviews* de álbuns musicais e críticas sobre produções cinematográficas, e textos reflexivos sobre temas variados. Contudo, já na segunda edição, o texto começou a dividir espaço com colagens e recortes. Até que, na terceira edição, passei a pesquisar técnicas e experimentações grá-

ficas. Em meio a inúmeras possibilidades visuais, encontrei o “cut up”, presente na obra de autores como o escritor *beat* William Burroughs, e que transforma o texto em pequenos fragmentos que são descobertos ao longo das páginas – sem ordem definida – além de priorizar o pensamento estético. Pesquisando mais a fundo, descobri que esse tipo de experimentação já existia bem antes da geração *beat*, em movimentos como o dadaísmo e o surrealismo.

Conforme fui trocando zines com outros zineiros – nome que se dá a editores de fanzines – de outros estados e distribuindo o *Parei de Pensar*, pude notar que o que realmente me interessava era a construção de cada página da publicação. Ou seja, logo que o leitor vira a folha encontra uma “pequena obra” que configura um determinado pensamento que não precisa necessariamente ter conexão com o anterior ou o próximo. Sobre os materiais utilizados, eles são escolhidos aleatoriamente. Há desde selos de correspondências que recebi até recortes de jornais, textos escritos a mão, pigmentos e fotografias. O único material fixo é a folha sulfite para xerox, completando a estética final.

O deslocamento do formato publicação para arte urbana propõe novas redes de comunicação. A rua torna-se o espaço para arte ou a cidade é a própria obra de arte? Questionamentos como esse geraram a necessidade de adaptação da produção. Dessa maneira, a série de cinco edições – entre abril e agosto – do *Parei de Pensar* teve seus processos elaborados a partir de outra linguagem, a do lambe, gerando alterações estéticas.

○ zine e seus desdobramentos

A necessidade de expressar e divulgar ideias fora da delimitação gerada pela mídia tradicional com seus grandes veículos de comunicação é o principal impulso que alavancou a produção dos zines. Para Lourenço (2006, p. 6), a definição mais próxima é a de “uma produção gráfica que se aproxima do jornal ou revista, composta por elementos como impressão, edição e produção de conteúdo autoral ou não”, porém sem fins lucrativos e grandes tiragens.

Essas informações são preparadas através de recortes, desenhos e diagramação manual, sendo o zine posteriormente fotocopiado e distribuído via correspondência ou passado de “mão em mão” a audiências com interesses específicos. Ou seja, a construção conta com a experimentação de possibilidades tanto gráficas quanto textuais devido à liberdade de optar por inúmeras técnicas e assuntos. Seu mecanismo de criação e circulação ainda propõe uma visão semi-ótica onde a mensagem necessita de uma leitura atenta aos vários signos, nem sempre claramente conexos.

As primeiras publicações consideradas fanzines nasceram na década de 30 nos Estados Unidos, criadas por fãs de ficção científica. Entre elas está o *The Comet* tido na época como subliteratura. No Brasil o zine teve seu início na década de 60 com Edson Rontani através do *Boletim Ficção*, impresso em mimeógrafo e dedicado às histórias em quadrinhos, que pretendia ser uma forma de manter contato com outros fãs deste meio literário trazendo textos informativos e relacionados às publicações.

O zine e a arte urbana

O deslocamento do zine como publicação para arte urbana, através do lambe-lambe, sugere, a meu ver, as relações entre a arte e as redes de comunicação que se formam no espaço público. Dessa maneira, é preciso investigar este lugar de representações simbólicas de diversas ordens: sociais, históricas, políticas, artísticas. Barreto Vianna (2002, p. 34) aponta a arte no espaço público para além da construção estética: “O caráter discursivo reflete uma arte que se pretende pública, além de suas qualidades formais ou técnicas. (...) E afirma assim, seu papel instrumental para a veiculação de discursos distintos”.

Pallamin (2000, p. 13) complementa conceituando a arte urbana como um meio para a disseminação de discursos variados que caracterizam um organismo social: “A arte urbana é enfocada enquanto um modo de construção social dos espaços públicos, uma via de produção simbólica da cidade, expondo e mediando suas conflitantes relações sociais”. Ao mesmo tempo, a arte produzida no ambiente público também assume um perfil essencialmente “em construção”, já que as produções aplicadas neste espaço acompanham o movimento cotidiano da cidade constantemente em transformação.

[As situações urbanas] mostram-se a partir de seus perfis, o que nos impede de ousar estabelecer-lhes um sentido último e definitivo. Este está sempre sendo feito, em movimento de maturação constante. Nesta feitura material e simbólica de que se caracteriza o urbano, a dimensão artística participa como

constituente, havendo entre ambas uma sintonia processual (PALLAMIN, 2000, p. 15).

Pensando a partir da significação do objeto artístico, é possível observar que o seu processo de significação se constitui também pela recepção do coletivo. Coletivo este formado no espaço público. Dessa maneira, o pedestre ao caminhar constrói possibilidades de apreciação e assim recepção quanto o objeto artístico e o espaço urbano. Pallamin coloca que

Os significados da arte urbana desdobram-se nos múltiplos papéis por ela exercidos, cujos valores são tecidos na sua relação com o público, nos seus modos de apropriação pela coletividade. Há uma construção temporal de seu sentido, afirmando-se ou infirmando-se. Assim, tais práticas artísticas podem contribuir para a compreensão de alterações que ocorrem no urbano, assim como podem também rever seus próprios papéis diante de tais transformações (PALLAMIN, 2000, p. 19).

Por meio da experiência prática com a aplicação dos lambes para a construção do processo artístico deste projeto, pude observar algumas questões complementares. O ato de entregar um zine em formato de publicação, e, em outro momento, apresentá-lo como uma colagem no espaço público, constituem dois meios de recepção distintos. Entretanto, é necessário frisar que, apesar desse deslocamento, o zine ainda mantém seu caráter underground, já que a arte urbana se encaixa em tal categoria.

Com o formato de publicação, o indivíduo se coloca naturalmente na posição de leitor. Ou seja, o zine impresso traz uma pré-leitura de que haverá ali um texto informativo com informações direcionadas a um determinado tema. Entretanto, o que percebo na posição de editora deste material é que o leitor sente dificuldade em ler os elementos ali colocados, já que não costumo produzir um conteúdo com textos lineares. São informações soltas. Quando as palavras surgem, elas adquirem uma função complementar à imagem. E vice-versa. Já na experiência com o lambe, minha percepção é de que o público assimila o zine com mais liberdade, alterando sua posição de leitor tanto para observador quanto para habitante da produção, já que ele também ocupa um lugar na cidade. Certeau (1984, p. 97) faz uma analogia que remete a essa questão de significações: “O ato de andar é para o sistema urbano o que o ato da fala é para a linguagem”. Ou seja, conforme este observador transita pelo ambiente público, ele estabelece inúmeras possibilidades de conexão com o lambe, justamente por se tratar também da cidade como obra de arte.

A territorialidade é outra questão importante que envolve a produção de arte pública, já que pode ser associada a práticas de apropriação e ressignificação do ambiente. Por exemplo, os significados de uma avenida no centro da cidade podem se alterar em decorrência das ações que sobre ela se exercem. De acordo com Pallamin (2000, p. 30 apud RONCAYOLO, 1990, p. 182) o conceito de territorialidade se apresenta como “modos de inscrição em determinados espaços, requalificando-os como regiões de apropriação”; ainda segundo este autor, “A concepção de territorialidade está ligada a ordens de subjetivação em relação ao espaço, envolvendo condutas, represen-

tações e sentimentos de pertencimento expressos individual e coletivamente”. A arte pode, assim, assumir a qualidade de ressignificadora do ambiente. Pallamin (2000, p. 47) coloca ainda que “(...) a abordagem da cidade como forma social ao invés de objeto físico (não como infraestrutura externa aos ‘usuários’, mas produzida por eles) encara a arte urbana como um certo empenho na requalificação do seu cotidiano”.

Trazendo essas questões para a produção prática do trabalho, é possível localizar algumas conexões. Uma delas se refere à escolha do local onde a produção de lambes do *Parei de Pensar* foi aplicada. Optei pela região central de Curitiba, Paraná, já que, durante seis anos, morei na Alameda Doutor Muricy, próxima à Praça Rui Barbosa. Logo, surgiu naturalmente a ideia de aplicar os lambes nesse recorte geográfico, justamente pela proximidade e a facilidade em observar o ambiente, suas características e funcionamento diário, além do local fazer parte de um contexto emocional, pessoal. A partir das primeiras experiências, concluí que seria necessário reconfigurar a estrutura do zine para a versão em lambe. Pareceu-me mais funcional produzir páginas limpas e com informações diretas, por exemplo, frases, indagações e montagens com poucos elementos. Pois o indivíduo que passa pelo lambe está de passagem, sem muito tempo para análises mais profundas. O uso da palavra atribuída à imagem, como título, se concentrou, então, não em uma subordinação da imagem à palavra, mas sim em questionar possíveis conexões entre elas no espaço público. Pallamin comenta que a arte traz a possibilidade de alterar significados concretizados nos elementos da cidade.

A feitura da arte pode desestabilizar significados concretizados nestes espaços. O uso propriamente não funcional que a arte promove nos espaços públicos é uma via de reconsideração de modos usuais com os quais estes se caracterizam ou se predefinem (PALLAMIN, 2000, p. 47).

Portanto, assim como o grafite, o lambe parece se inserir no espaço urbano como uma extensão dos discursos que transitam pelo cotidiano da cidade, se materializando em um dos segmentos presentes na produção artística que toma forma fora dos museus e modos tradicionais de exposição de arte.

Parei de Pensar # 0 'CWBTI' - abril

A produção poética deste artigo se constitui por um conjunto de cinco edições de fanzine que foram coladas por meio do lambe-lambe em ruas no centro da cidade de Curitiba. Optei por produzir os zines a partir do número 0, com a ideia de um ponto inicial, sem conexão com as outras edições lançadas. Dessa maneira, tanto os lambes quanto os zines constituem uma leitura cronológica com cada edição trazendo um assunto que me gerou interesse no mês apresentado.

A primeira edição, intitulada *CWBTI!*, trata da migração haitiana que está acontecendo no Brasil, mais especificamente em Curitiba. O tema para este zine surgiu através de uma canção de minha autoria que leva o mesmo título e apresenta questões do cotidiano do imigrante. Assim, por meio de pesquisas, elegi os assuntos que mais me pareceram pertinentes a esse momento historicamente importante para a cidade. De acordo com o centro de migração da prefei-

tura, cerca de três mil haitianos vivem no bairro Botiatuvinha. Surge daí a primeira ideia que irá compor a edição 0. Em visita ao bairro e observando a grande quantidade de haitianos pelo centro da cidade pude confirmar essa “invasão” haitiana, o que gerou a impressão de um espaço geográfico em transformação, uma cidade em transformação. Inseri, então, questionamentos através da alteração de imagens que produzem significados geográficos e culturais. Na página “Todas as fuças que levantam o Estádio Joaquim Américo”, a ideia é pensar sobre a mão de obra haitiana: operários sem nome, todos iguais, parte de uma massa imigratória. Assim, coloco a imagem repetida do fundador do clube Atlético Paranaense, as nomeando com ícones da cultura francesa como Godard e Balzac, além de nomes comuns na França e no Haiti, como Pierre e Emanes.





Figura 1 - Parei de Pensar #0 CWBTI - Alameda Doutor Muricy, Centro, Curitiba - Paraná

Parei de Pensar # I 'Visibilidade' - maio

As páginas dessa edição agrupam uma série de direcionamentos sobre o tema *visibilidade*. Primeiramente, o mote surge na intenção de identificar, entre eventos do dia a dia, situações no contexto social que se apresentem com a ideia do visível; do “em destaque”, às vezes até da exposição excessiva da vida privada. Em seguida, proponho trabalhar a palavra e seus antônimos e sinônimos inserindo novos significados. Assim, com a apropriação de outras definições sobre visibilidade, também insiro imagens que se conectam às frases, com

o objetivo de estabelecer uma relação de complementaridade entre esses dois signos no discurso de cada página.



Figura 2 - Parei de Pensar #1 Visibilidade - Avenida Visconde de Guarapuava, Curitiba, Paraná

Parei de Pensar # 2 ‘Dos 24 pra lá’, junho

Essa edição me parece ser a mais melancólica, com questionamentos sobre a entrada na vida adulta. Com um caráter essencialmente intimista e ao mesmo tempo partilhando de sentimentos universais, *Dos 24 anos pra lá* traz, do ponto de vista narrativo, elementos de uma crise de identidade e a investigação da permanência e a efemeridade da passagem do tempo. Visualmente o zine é composto por apropriação de imagens publicitárias, colagem com notas fiscais, pensando na construção de identidade a partir do que se consome e se acumula.





Figura 3 - Parei de Pensar #2 Dos 24 pra Iá – Rua Doutor Faivre, Centro, Curitiba, Paraná

Parei de Pensar #3 'Caderno de recados' - julho

Com uma sequência de recados deixados no meu trabalho pelo meu chefe – um jornalista de 80 anos que utiliza máquina de escrever – a edição número 3 é uma seleção de pequenos textos que me pareceram interessantes do ponto de vista da construção da palavra. Assim, por mais que os recados sejam direcionados a mim, a totalidade da palavra e do discurso presente nessa edição se insere no contexto social por meio da arte urbana. Bakhtin coloca que “qualquer que seja a enunciação considerada, mesmo que não se trate de

uma informação factual (a comunicação, no sentido estrito), mas da expressão verbal de uma necessidade qualquer (...) é certo que ela, na sua totalidade, é socialmente dirigida”. O autor aponta ainda o processo de que

Toda palavra comporta duas faces. Ela é determinada tanto pelo fato de que procede de alguém, como pelo fato de que se dirige para alguém. Ela constitui justamente o produto da interação do locutor e do ouvinte. (...) Através da palavra, defino-me em relação ao outro, isto é, em última análise, em relação à coletividade (BAKHTIN, 1981, p.113).





Figura 4 - Parei de Pensar #3 Caderno de Recados - Rua Comendador Macedo, Centro, Curitiba, Paraná

Parei de Pensar #4 'Recorte Musicais' - agosto

Aqui a ideia foi trabalhar com signos musicais. Através de recortes e reestruturação de partituras e métodos de música proponho a discussão da imagem, texto e estrutura musical por meio do lambe. O mote para o *Recortes Musicais* vem da minha ligação com produção musical, e surge daí a ideia de apresentar a linguagem musical – como a partitura – para o espectador que circula pelas ruas. Entretanto, com outra estrutura. As obras musicais deste “método”/zine são reconfiguradas por meio do recorte e colagem, onde a partitura reorganizada no espaço da página se transforma em uma imagem.

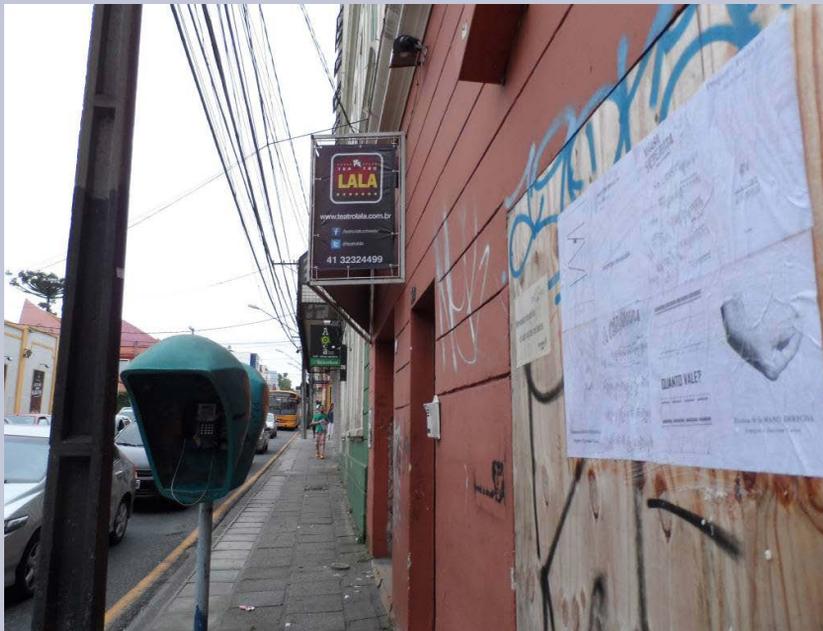


Figura 5 - Parei de Pensar #4 Recortes Musicais - Rua Treze de Maio, Centro, Curitiba, Paraná

Centro de Curitiba: o processo no espaço público

Durante os seis anos que morei na Alameda Doutor Muricy, Centro de Curitiba, Paraná, ligações emocionais se construíram naturalmente, tanto que a escolha desses pontos foi conduzida por um viés emocional, comunicacional e geográfico. A princípio, confesso que pensei em aplicar os lambes em lugares de maior movimentação de pessoas, a fim de alcançar um número significativo de visualizações. Ideia esta que abandonei, afinal, o conteúdo que apresento nas edições me parece mais próximo de um caráter pessoal, circulando ainda em um universo intimista. Apesar de minha formação ser em Jornalismo, quando decidi cursar a especialização os conceitos de comunicação para grandes públicos ficaram em segundo plano, e resolvi deixar fluir um trabalho que priorizasse a investigação interna dos meus processos, em um contexto que se aproxima do psicológico. Portanto, as ruas escolhidas são as que costumo frequentar e onde eventos cotidianos se construíram durante o processo desse trabalho. São elas: Alameda Doutor Muricy, Avenida Visconde de Guarapuava, Rua Comendador Macedo, Rua Doutor Faivre e Rua Treze de Maio.

Já na construção prática do trabalho, considero importante destacar que foram utilizadas folhas de sulfite em tamanho A3 com duas páginas do zine dispostas horizontalmente. Assim, a folha apresenta páginas ampliadas a partir do xerox de cada edição do *Parei de Pensar*. Para a produção da cola, utilizei farinha, vinagre e água, o que garantiu um resultado duradouro, mesmo com as comuns variações

de tempo em Curitiba. Durante a aplicação optei pelo uso de um rolo de espuma de pintura, que foi essencial para a fixação do sulfite nas superfícies de concreto dos muros e postes e na madeira dos tapumes.

No início do processo, me concentrei em questionamentos quanto à visualidade do lambe em meio a outras linguagens como o grafite e o stencil. Afinal, como inserir o trabalho no espaço público em meio a tantos discursos dispostos, e ainda assim garantir o mínimo de visibilidade? Dessa maneira, optei, em um primeiro momento, por locais mais limpos, sem a presença de outros trabalhos. Entretanto, na segunda saída, decidi incluir na minha rota espaços compostos por outros trabalhos, por perceber ali um potencial visual mais amplo, como, por exemplo, na Rua Doutor Faivre, em um muro de cerca de 10 metros que é composto por uma série de grafites, mas que ainda tinha poucos lambe-lambes. Assim, conforme fui entendendo o funcionamento da prática da arte no espaço público, as aplicações ficaram mais fluidas, abrindo espaço para outras percepções. E mesmo com cada rua se apresentando com formas e características distintas, tanto em relação ao espectador quanto à construção urbana, produzir arte urbana me pareceu um processo que se constitui a todo instante por meio da experiência do cotidiano, ainda mais quando se vive naquele ambiente. O antropólogo Agier (2011, p. 38-39) observa que é dessa maneira que o “o próprio ser da cidade surge, então, não como um dado, mas como um processus, humano e vivo, cuja complexidade é a própria matéria da observação, das interpretações e das práticas de ‘fazer a cidade’”.

Após algumas semanas voltei aos locais onde o trabalho foi realizado, a fim de observar a reação do público. E nos cinco pontos um

dado se apresentou igual: a maioria das pessoas que observaram o lambe foram adolescentes e jovens adultos. O que parece, a meu ver, ter relação com linguagens *underground* – grafite, lambe-lambes, stencil, serigrafia – que integram o meio urbano e que são em sua maioria produzidas por este mesmo público jovem, justamente por se tratar de um segmento artístico recente que data do início da década de 1970 e que ainda possui um caráter marginal em comparação a outras linguagens artísticas.

Conclusão

A condição de transeunte em que o público se configura em relação ao trabalho realizado na arte urbana foi um dos principais fios condutores da produção deste artigo e construção poética. Com o crescimento das cidades, o espaço público passou a se configurar como um lugar de passagem, onde o espectador das linguagens artísticas urbanas pede por informações diretas e objetivas. Por isso, é possível concluir que um dos pontos essenciais para reconfigurar o zine *Parei de Pensar* de publicação para o lambe foi repensar sua construção visual. O que antes era um conteúdo produzido com muitas informações, resultando em uma estética “suja”, passou a ser elaborado com foco direcionado a uma leitura mais limpa e direta, com o objetivo de obter maior funcionalidade no espaço público. O percurso de construção do trabalho também incluiu a ideia de estabelecer uma relação de complementaridade na utilização de signos, no caso a palavra e a imagem, a que pretendo dar continuidade e

aprofundamento em próximos trabalhos, ampliando a experiência no zine/lambe-lambe.

No que diz respeito às diferenças de recepção entre o lambe e o formato de publicação, pude concluir que o conteúdo que produzo – não-linear e experimental – talvez faça mais conexões com a construção estética das linguagens na arte urbana e as características do espectador desse segmento, em que a posição de observador e habitante da cidade é decisiva na leitura do trabalho. Conforme este transeunte circula pelo ambiente público, ele estabelece inúmeras possibilidades de conexão com o lambe, justamente por se tratar também da cidade como obra de arte.

Outro ponto importante é o processo de resignificação que se deu na minha relação com a cidade no cotidiano. Agora, ao observar com mais distanciamento, fica claro que meu olhar adquiriu o hábito de interpretar e decodificar as linguagens que encontro por onde passo. Os caminhos que antes eram somente lugares de passagem se transformaram em uma exposição composta por diversos procedimentos artísticos. É como se uma nova Curitiba se apresentasse com ruas repletas de mensagens e que até então passavam despercebidas. Portanto, fica evidente que o principal resultado está presente na experiência com o centro de Curitiba, onde foram construídas novas conexões entre os lambes que produzi e minha posição como habitante da cidade.

Referências

AGIER, Michel. *Antropologia da Cidade: Lugares, Situações, Movimentos*. Tradução de Graça Índias Cordeiro. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2011 [2009], 213 pp. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/ra/article/view/87775>>. Acesso em: 16 out. 2018.

BAKHTIN, Mikahil. *Marxismo e filosofia da linguagem*. 7. ed. São Paulo: Hucitec, 1995.

BARRETO VIANNA, Andreia de Resende. *Cidade e arte: uma rua de mão dupla*. 2002. 141f. Dissertação de Mestrado – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2002. Disponível em: <<https://app.uff.br/riuff/bitstream/1/3680/1/TESE%20FINAL%20-%20JUAN%20MARCELLO.pdf>>. Acesso em: 10.out.2018

CERTEAU, Michel. *The Practice of Everyday Life*. Trans. Steven Rendall. 4. ed. Berkeley: University of California Press, 1984.

GUIMARÃES, Edgard. *Fanzine*. 2. ed. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

LOURENÇO, Denise. *Fanzine: Procedimentos Construtivos em Mídia Tática Impressa*. 2006. 171f. Dissertação de Mestrado - Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2006. Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/4889>>. Acesso em: 02.out.2018

MAGALHÃES, Henrique. *O rebuliço apaixonante dos fanzines*. 3. ed. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2013.

PALLAMIN, Vera M. *Arte Urbana: São Paulo: Região Central (1945-1998): obras de caráter temporário e permanente*. São Paulo: Fapesp, 2000. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/posfau/article/view/137464/133136>>Acesso em: 12.out.2018.

Onde estão as ilustrações?

O processo de criação na relação texto e imagem

Íliada Damasceno Pereira

Resumo: O presente artigo realiza uma reflexão a respeito do processo criativo de uma ilustração para o clássico da literatura Alice no País das Maravilhas de Lewis Carroll. Para tanto, apresenta uma descrição histórica do livro e a biográfica do autor, bem como realiza uma discussão teórica a respeito da pesquisa em arte, a qual culmina em uma produção artística, e sobre as relações existentes entre criação, intuição e razão. Objetiva-se, deste modo, fundamentar que a ilustração para uma história não é uma simples descrição visual do texto, mas pode partir de uma tradução ou interpretação do/a artista/ilustrador/a que representa, imagetivamente, significações, simbologias ou mesmo contextualizações da narrativa.

Palavras-chave: Alice no País das Maravilhas; ilustração; processo criativo; intuição; interpretação.

Íliada Damasceno Pereira é graduada em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda pelo Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará (UFC) e Mestra em Arte e Cultura Visual pela Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás (UFG).

Donde están las ilustraciones?

El proceso de creación en la relación texto e imagen

Resumen: El presente artículo realiza una reflexión acerca del proceso creativo de una ilustración para el clásico de la literatura Alicia en el País de las Maravillas de Lewis Carroll. Para ello, presenta una descripción histórica del libro y la biográfica del autor, aun realiza una discusión teórica acerca de la investigación en arte, la cual culmina en una producción artística, y sobre las relaciones existentes entre creación, intuición y razón. Se pretende fundamentar que la ilustración no es una simple descripción visual del texto, sino que puede partir de una traducción o interpretación del artista/ilustrador/a que representa imágenes, significados, simbologías o incluso contextualizaciones de la narrativa.

Palabras claves: Alicia en el País de las Maravillas; ilustración; proceso creativo; intuición; interpretación.

I. A ilustração – conceitos e técnicas

A arte de ilustrar textos acompanha o homem ao longo da história. Ainda na Idade Média, por exemplo, eram produzidas iluminuras que se constituíam em trechos da Bíblia ilustrados, geralmente, por monges em monastérios. A invenção dos tipos móveis no século XV promoveu uma reprodução em maior escala da palavra escrita em consonância com a ilustração, sendo que, desde esse período podem ser encontrados os mais diversos tipos de impressos que trazem o texto em diálogo com a imagem (MORAES, 2008).

De acordo com Cunha (2017), a ilustração pode ser considerada um ramo de atuação do artista visual que analisa, no momento da

criação, a relação existente entre o texto e a imagem. Para a autora, o(a) ilustrador(a), para conceber sua ilustração, pode utilizar as mais diversas técnicas de criação visual com o objetivo de dialogar, de maneira criativa, palavra e imagem, de tal modo que podem ser empregadas técnicas de xilogravura, litogravura, grafite, lápis de cor, tintas como aquarela ou acrílica, bem como programas de computador, entre outros.

Em uma produção editorial de literatura infantojuvenil, por exemplo, texto e imagem são portadores de significados. De acordo com Cunha (2017), o texto possui um discurso linear efetivado por meio da palavra escrita. A imagem, no entanto, acaba por ser visualizada de forma simultânea, ou seja, os elementos visuais presentes em sua composição são observados pelo(a) espectador(a) de maneira conjunta e sincrônica.

Ribeiro (2008) afirma que a ilustração possui um referencial diferenciado da palavra escrita, porém, assim como o texto, ela é capaz de provocar sensações e despertar sentidos, porquanto, contém significados, sendo considerada um signo visual. Para o autor: “Desse modo, a ilustração como signo deve ser entendida também como um documento histórico que envolve diversas configurações visuais (como cor, traço, composição etc.), técnicas utilizadas em cada época e o emprego de elementos icônicos” (RIBEIRO, 2008, p. 126).

O(a) ilustrador(a), ao transpor os significados existentes na palavra escrita para a linguagem visual, pode ser considerado(a) um(a) tradutor(a). A ilustração, deste modo, apesar de ser uma tradução do texto, constitui-se em uma criação imagética, distanciando-se da ideia de simples imitação (RIBEIRO, 2008).

Tendo em vista a ilustração poder ser considerada uma nova criação que se origina a partir do texto, o presente artigo propõe a concepção de uma ilustração a partir da obra da literatura infantojuvenil *Alice no País das Maravilhas* de Lewis Carroll. Tal narrativa suscita questionamentos e significações visuais referentes ao seu conteúdo, tendo sido, inclusive, ilustrada por inúmeros artistas, como Salvador Dalí (1904-1989), Yayoi Kusama (1929) e Luiz Zerbini (1959). Além disso, a obra é considerada um clássico da literatura mundial, sendo apreciada tanto por jovens quanto por adultos.

A criação visual faz parte do imaginário humano e, em diálogo com o texto, corrobora para a concepção de questionamentos e construções que interseccionam a relação texto e imagem. Assim, objetiva-se analisar o processo criativo de uma ilustração para compreender como ocorrem os diálogos e as conexões existentes entre o texto e a imagem no processo de criação.

2. Razão e intuição no percurso criativo

A pesquisa em arte pode ser definida como uma investigação voltada para o âmbito da criação, ou seja, possui como resultado final de percurso investigativo uma produção artística. Zamboni (1998) destaca o seguinte aspecto: “Vou empregar o termo *Pesquisa em Artes* para designar exclusivamente as pesquisas relacionadas à criação artística, que se desenvolvem visando como resultante final a produção de uma obra de arte, e que são empreendidas, *ipso facto*, por um artista” (ZAMBONI, 1998, p.7).

Zamboni (1998) afirma igualmente o seguinte no que diz respeito à intuição e à razão:

No entanto, como em qualquer atividade humana, pesquisa enquanto processo não é somente fruto do racional; o que é racional é a consciência do desejo, a vontade e a predisposição para tal, não o processo da pesquisa em si que intercala o racional e o intuitivo na busca comum de solucionar algo. Esses conceitos servem tanto para a ciência quanto para a arte, pois pesquisa é a vontade e a consciência de se encontrar soluções para qualquer área do conhecimento humano (ZAMBONI, 1998, p.43).

Para o autor, além de a pesquisa em arte objetivar a produção de uma obra artística, o processo de realização de uma investigação intercala razão e intuição, porquanto, é determinado pela busca de soluções através de caminhos traçados pela observação e percepção sensível do investigador, capaz de encontrar percursos adequados a seus objetivos.

De tal modo que, quando se analisa a pesquisa em artes e observa o processo de criação de uma obra, as conexões existentes entre razão e intuição tornam-se proeminentes, pois a produção artística implica em uma série de acontecimentos e escolhas não entrelaçadas somente ao racional, mas permeadas de alinhamentos e incongruências orientadas pelos desejos e intelecto criativo do/a artista.

Ostrower (1987) discute a relação intuição, sensibilidade e razão em seu livro *Criatividade e Processos de Criação*, destacando que todas as camadas de vivência humanas possuem e constituem-se a partir de atos criativos. Entretanto, a autora, apesar de reconhecer

ser o processo de criação inerente à condição humana, realiza reflexões mais atreladas ao âmbito das artes visuais quando enfatiza ser a obra de arte o projeto final de um percurso que intercala a sensibilidade do/a artista e sua racionalidade, coerente com o contexto cultural no qual está inserido/a.

A partir deste ponto de vista, quando se pensa em criação nas artes visuais, pode-se afirmar que razão e intuição dialogam, sendo a subjetividade em diálogo com o contexto cultural e com as experiências pessoais do/da artista que irão delinear o processo criativo. Além disso, o percurso de produção intuitivo, sensível e relacional começa a tornar-se consciente e concreto no momento em que se configura a forma.

Sendo uma pesquisa em artes, esta investigação parte do pressuposto de que intuição e razão dialogam para a concretização de ideias. O processo criativo e seus caminhos metodológicos, assim, não poderão ser definidos como algo linear, pois estão caracterizados por contornos e realinhamentos, determinados pela coleta de imagens, informações, além da pesquisa de artistas e materiais, necessários à concepção da obra.

3. O processo de criação

Para iniciar a criação da ilustração, realizei a leitura completa de Alice no País das Maravilhas e investiguei a respeito das características da obra e biografia do autor. A proposta era conhecer a história de maneira integrada para, assim, produzir um trabalho visual con-

cebido a partir de trechos do livro, porém, com significados capazes de interpretar as ideias centrais presentes na narrativa.

Para Hunt (2010), toda ilustração constitui-se em uma interpretação, mesmo aquelas que de algum modo trazem representações visuais primadas pela literalidade da palavra. De acordo com o autor, existem ilustrações constituídas de mensagens básicas, geralmente, utilizadas em livros ilustrados simplesmente para fins comerciais. No entanto, também podem ser idealizadas imagens capazes de ir além do sentido restrito da palavra, com ressonâncias visuais permeadas de significações que podem complementar, reforçar ou mesmo contradizer a ideia central do texto.

Hunt (2010) destaca ser complicado expor uma série de proposições que definam o que é um bom livro-ilustrado. Porém, o autor apresenta conceitos relativos à boa forma capazes de principiar uma compreensão sobre a qualidade visual de um livro com imagens. Relata, por exemplo, princípios da gestalt, como figura-fundo, proximidade e continuidade, do mesmo modo conceitos de composição, ou seja, simetria, equilíbrio e simplicidade, como teorias a serem observadas para a criação de um bom livro-ilustrado.

Este projeto não pretende realizar a produção de um livro com imagens, com projeções relativas à diagramação, à organização visual de páginas e ao layout, no entanto, é interessante observar a perspectiva de Hunt (2010) no que diz respeito à maneira como compreende a ilustração enquanto uma interpretação e em como relaciona suas ideias a conceitos do âmbito das artes. O autor, igualmente, destaca ser o livro-ilustrado infantil o início de uma possibilidade de contato da criança com as artes visuais.

A primeira edição de Alice no País das Maravilhas foi publicada em junho de 1865, período vitoriano inglês, pela Editora Macmillan. Lewis Carroll, o autor do livro, é pseudônimo de Charles Lutwidge Dodgson, que nasceu na Inglaterra em 27 de janeiro de 1832 e faleceu em 14 de janeiro de 1898. Carroll formou-se, em 1854, pela Universidade de Christ Church na Cidade de Oxford, mesmo local onde ministrou a disciplina de matemática, matéria tão presente em sua vida (DUARTE, 2013).

Alice no País das Maravilhas transformou-se em um clássico da literatura que, mesmo após 150 anos, continua sendo apreciado, publicado, adaptado e ilustrado por artistas de todo o mundo, os quais criam imagens capazes de representar, visualmente, as significações e simbologias existentes no texto. Talvez o fato de o livro ser considerado um precursor de um tipo de literatura voltada para jovens, com conteúdos não necessariamente educativos ou moralizantes, tenha significativa importância como argumento para seu sucesso e reconhecimento mundial.

Alice no País das Maravilhas conta a história de uma menina que, ao perseguir um coelho de colete e com um relógio, cai em uma toca e experiencia as maiores aventuras, conhecendo personagens diversos, como o Chapeleiro Maluco e a Lebre de Março, em lugares inesperados. Alice vivencia acontecimentos incomuns e insólitos, como nadar em uma lagoa de suas próprias lágrimas, além de ser convidada a participar de um chá maluco e de um jogo de *croquet* com o Rei e a Rainha de Copas.

Alice é uma garota que apresenta comportamento dúbio, pois intercala a presença marcante de uma criança que busca, constante-

mente, lembrar a todos a existência de regras de etiqueta, sendo isto claro quando se analisa trechos do capítulo Um chá maluco, pois a personagem repreende a Lebre de Março por oferecer um vinho que não existia sobre a mesa.

Ao mesmo tempo, a personagem expõe um comportamento repleto de atitudes não convencionais para uma jovem do período vitoriano inglês, como o fato de ter seguido um coelho através de uma toca por baixo da árvore sem a autorização e a presença de adultos, ou sua constante capacidade de fazer questionamentos a outros personagens da história e, em muitas ocasiões, ser considerada inconveniente por este motivo.

O livro Alice no País das Maravilhas revela acontecimentos ligados ao imaginário de uma personagem criativa, curiosa e em busca de aventuras. São inúmeros episódios que se iniciam com a entrada pela toca do coelho, perpassam os conselhos de uma lagarta e a história de uma tartaruga falsa, além de uma quadrilha de lagostas. Com isto, Lewis Carroll entrelaça ficção e realidade para criar um mundo imaginário cheio de fantasia.

Para a criação da ilustração deste artigo, como destacado anteriormente, a narrativa foi analisada de maneira unificada e um fator existente no enredo foi de fundamental importância no momento da concepção do trabalho visual, o fato de a personagem aumentar e diminuir de tamanho constantemente e envolver-se em problemas por este motivo. Alice, em determinados trechos do livro, questiona sua própria identidade por não conseguir estar em um só tamanho, o seu tamanho original.

Assim, o trecho abaixo destaca o ponto inicial de concepção do trabalho visual:

Mas era tarde para se arrepender! Alice continuou crescendo e crescendo, e logo teve de se ajoelhar no chão. No minuto seguinte, nem para isso havia espaço, e ela tentou se deitar com um cotovelo apoiado na porta e o outro braço envolvendo a cabeça. Continuou crescendo e, como último recurso, colocou um braço para fora da janela, e enfiou um pé pela chaminé acima. Disse para si:

___ Agora não há mais nada a fazer, o que quer que aconteça. Que será de mim? (CARROLL, 2019, p. 39).

Alice questiona seu tamanho e as mudanças às quais enfrenta. Ao mesmo tempo, tais alterações na forma da personagem norteiam alguns dos principais acontecimentos do enredo, conferindo significados e interpretações. No trecho acima, por exemplo, a personagem está na casa do Coelho Branco quando começa a crescer demasiadamente e fica imóvel, sem saber o que fazer.

Foram as alterações da forma e do tamanho da personagem principal, as implicações que estes acontecimentos trouxeram para a narrativa e a maneira como Alice realiza questionamentos ao crescer e diminuir que induziram à criação da ilustração a qual será descrita abaixo. A personagem está, constantemente, tendo que se adequar ao excesso de espaço ou à falta dele, bem como ao fato de buscar encontrar-se a cada momento, enquanto persegue o seu tamanho original. Abaixo, o primeiro rascunho da ilustração e os materiais utilizados.

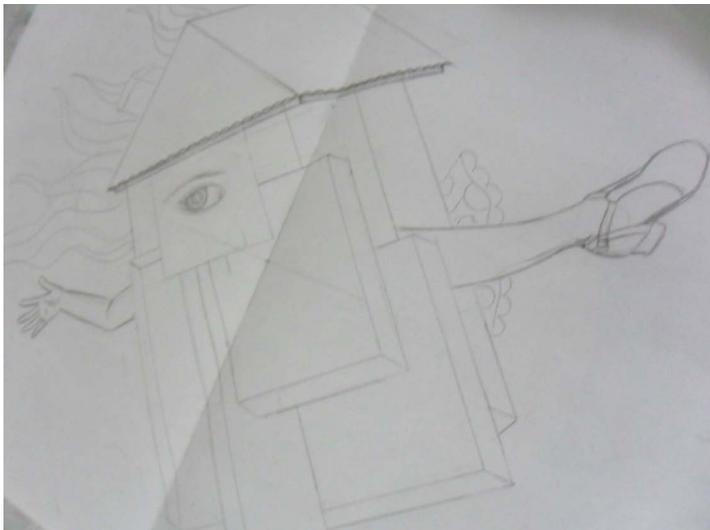


Figura 1 e Figura 2

O rascunho foi imaginado a partir de fragmentos de cenários presentes na narrativa, como se a personagem, Alice, estivesse em vários ambientes ao mesmo tempo e igualmente não pudesse estar inserida em nenhum deles ou não pertencesse a nenhum.

Para a criação da ilustração, foram utilizados grafite, lápis de cor, pastel seco, colagem, papéis coloridos, além de papel canson creme, de 200g/m² e tamanho 42cm x 29,7cm, como suporte. Estes materiais e técnicas são típicas do âmbito da ilustração infantojuvenil e dialogam com a proposta do trabalho, visto que um dos objetivos da concepção visual é a não perda da propriedade de ser uma ilustração.

De acordo com Ostrower (1987), a linguagem falada é apenas uma das várias maneiras de comunicação utilizada, porquanto, são as ordenações realizadas pelo homem que constituem a relação existente entre o mundo subjetivo, interno e sensível do ser humano e o seu exterior. A forma, assim, pode ser analisada como o modo pelo qual esta comunicação é elaborada, sendo a linguagem visual uma das possibilidades de configuração dos conteúdos os quais serão expressos.

É através da ordenação e escolha de elementos pictóricos, de propriedades da linguagem visual e técnicas de criação, bem como de estilos e estratégias de comunicação visual, como fragmentação e sobreposição, que a forma configura-se em comunicação simbólica visível.

Nesta perspectiva, a ilustração imaginada para a narrativa Alice no País das Maravilhas foi criada a partir da utilização de técnica mista, com a presença de texturas concebidas com lápis de cor e pastel seco, bem como sobreposições e fragmentações configuradas por recortes e colagens de pedaços de papéis coloridos, com superfícies contendo desenhos de paredes, portas e janelas, para conceber um diálogo e um intercâmbio de significados entre a compreensão do enredo e sua representação visual. Abaixo, algumas imagens do processo de criação da ilustração e o resultado final.



Figura 3 e Figura 4

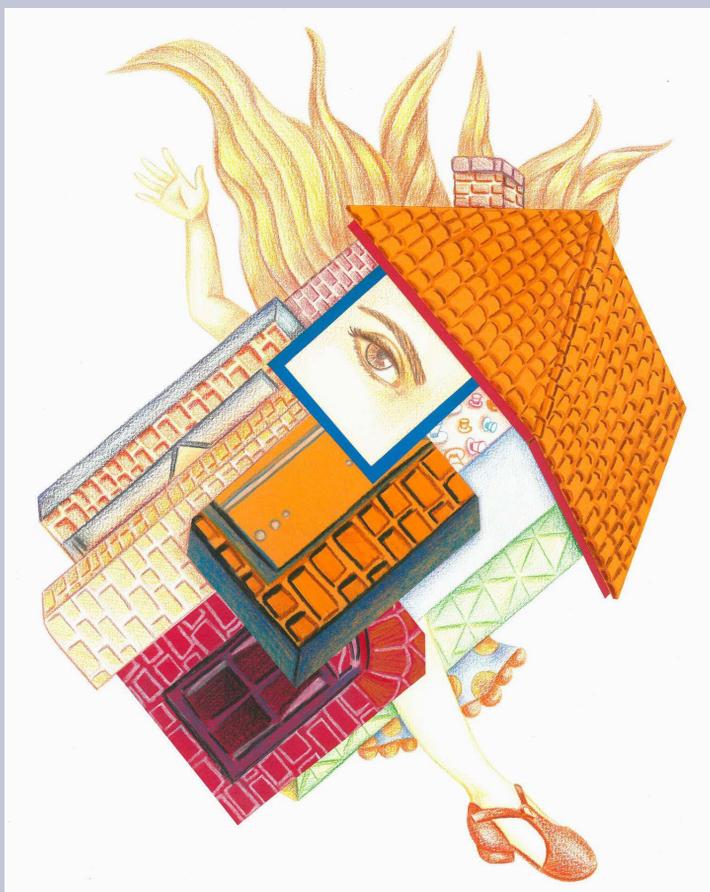


Figura 5

4. Considerações finais

As reflexões históricas e teóricas contidas neste texto sobre ilustração, assim como as discussões realizadas a respeito da pesquisa em arte e das relações existentes entre razão, intuição, sensibilidade, configuração, forma e materialidade no processo de criação foram de fundamental importância para as ponderações a respeito do percurso criativo norteador da ilustração concebida para a narrativa *Alice no País das Maravilhas*. Ilustração que, neste artigo, foi imaginada não de maneira fragmentada, mas como uma imagem capaz de dialogar, de forma integrada, com o texto e com a interpretação realizada do mesmo.

Assim, fica claro que a ilustração não necessariamente precisa ser compreendida como uma simples representação visual da história, pelo contrário, ela pode se constituir em uma tradução ou interpretação imagética do enredo, que vai além de sua compreensão literal, gerando significados e representações capazes de empreender uma somatória de conteúdos, ou seja, texto e imagem dialogam e interagem para a construção da narrativa.

Referências

CARROLL, Lewis. *Alice no país das maravilhas*. São Paulo: Giz Editorial, 2017.

CUNHA, Amanda S. Torres. *Caminhos em poéticas visuais bidimensionais*. Curitiba: InterSaber, 2017.

DUARTE, Katarina Q. “*Alice por artes de Narizinho*”: *Alice no País das Maravilhas, de Monteiro Lobato*. 2013. Dissertação (Mestrado em Tradução) – Departamento de Línguas, Literaturas e Culturas, Universidade de Coimbra, Coimbra.

GALILEU. *Alice no País das Maravilhas ainda é um mistério: Obra de Lewis Carroll será um enigma para sempre?* <<https://revistagalileu.globo.com/Cultura/Livros/noticia/2015/07/alice-no-pais-das-maravilhas-vai-completar-150-anos-e-ainda-nao-entendemos-todos-seus-misterios.html>> Acesso em 09 de junho de 2018.

HUNT, Peter. *Crítica, teoria e literatura infantil*. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

MORAES, Odilon. O projeto gráfico do livro infantil e juvenil. In: OLIVEIRA, Ieda de. *O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil: com a palavra o ilustrador*. São Paulo: DCL, 2008, p. 49-59.

OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processos de criação*. Petrópolis: Vozes, 1987.

RIBEIRO, Marcelo. A relação entre o texto e a imagem. In: OLIVEIRA, Ieda de. *O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil: com a palavra o ilustrador*. São Paulo: DCL, 2008, p. 123-139.

SUPER INTERESSANTE. *Primeira edição de Alice no País das Maravilhas foi jogada no lixo: Uma relíquia desta edição será leiloadada por 3 milhões de dólares*. <<https://super.abril.com.br/cultura/primeira-edicao-de-alice-no-pais-das-maravilhas-foi-jogada-no-lixo/>> Acesso em 09 de junho de 2018.

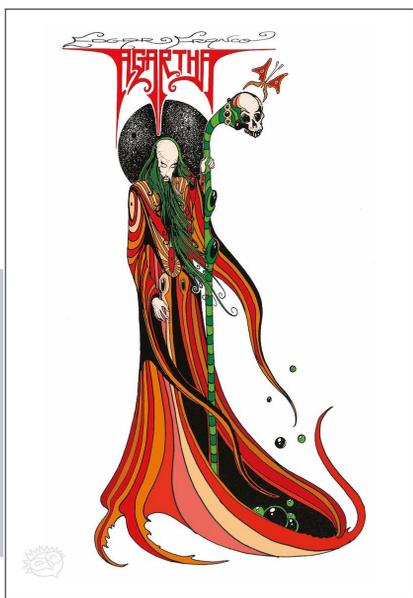
ZAMBONI, Silvio. *A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência*. Campinas: Autores Associados, 1998.

Agartha: Amor e Sexo

Fausto Ramos

Semeando a vida no Cosmos, velejando pelas águas do luto e saboreando os encantos do prometido Éden; Agartha fala de mistérios íntimos ao coração dos iniciados. Mistérios que mesmo eu hesito postular em palavras – e que Edgar Franco traduziu tão bem com sua arte poética e filosófica.

As pinceladas de Dr. Franco são encharcadas de referências ao erótico, figurando o sexo como uma manifestação de nossa natureza instintiva, primal e divina. A nudez expressa um estado de pureza – um convite à comunhão com o que há de mais natural em nós.



Agartha

Edgar Franco

Paraíba: Marca de Fantasia

3ed. 2018. 68p. 14x20cm.

Fausto Ramos dos Santos. Licenciatura Matemática pela Faculdade Estácio de Sá.

Meu alicerce para essas observações passa pelo estudo de um sensível pesquisador, José A. Gaiarsa. Psicanalista brasileiro, J. A. Gaiarsa é responsável por trazer ao Brasil as ideias de Wilhelm Reich, discípulo de S. Freud e terapeuta corporal. Faço, portanto, um paralelo entre a obra de Edgar e as ideias que esse escritor nos apresenta sobre o corpo, o sexo e o amor.

O sacro-sexo é um tema central em Agarthá. A comunhão entre parceiros representa o próprio Éden – estado de sublime comunhão com o infinito. Enquanto os amantes se entrelaçam e se confundem um no outro o tempo para, o resto do mundo se abstrai, inexistindo outra instância do espaço-tempo senão aquela em que os enamorados se fazem presentes em carne, alma e espírito.

Tal é minha descrição da sublime experiência representada nas páginas de Agarthá. Contudo, o mesmo conceito pode ser encontrado em Amores Perfeitos, título da transcrição de um circuito de palestras que J. A. Gaiarsa ministrou em Brasília no princípio dos anos 1990's. Aqui, o psicanalista descreve as características de um contato vivo, corpo a corpo – alma com alma – que melhor representa o estado amoroso genuíno e enriquecedor.





Eu e você é mais nada. Eu gostaria de comparar essa sensação de isolamento a dois com a formação de um casulo. Ocorre o isolamento porque vai acontecer uma coisa muito importante e muito delicada aqui dentro – entre nós. Só nós dois no universo – é muito bonito isso (GAIARSA, Amores Perfeitos, p. 39-40).

O terapeuta também descreve a maneira como esse estado amoroso pode quebrar com a barreira erguida pelas restrições sociais. A couraça muscular do caráter é uma proposição teórica de W. Reich e descrita por J. A. Gaiarsa como “toda a força que eu faço para não fazer aquilo que eu quero, aquilo que gosto, aquilo de que preciso” (Gaiarsa,1994).

Wilhelm Reich descreve o orgasmo – o bom orgasmo - como possuindo a função biopsíquica de quebrar a couraça dos preconceitos e restrições a que nossos corpos são submetidos pelo condicionamento social – regulatório, restritivo e neurótico. Em convergência com W. Reich, George Bataille descreve semelhante estado de derretimento provocado pela união erótica.

O filósofo G. Bataille discrimina um solvente e um catalisador na complexa ritualística do empreendimento amoroso, componentes da reação que dissolve as barreiras do corpo e do Ego, permitindo que aos amantes a comunhão com a continuidade. Enquanto seres finitos, delimitados por nossas identidades – sempre restritivas, neuróticas – nos manifestamos no mundo como seres descontínuos, com começo e fim, nascimento e morte; posturas, gestos, desejos e intenções limitadas por nossas possibilidades no espaço-tempo circunstancial.

O que G. Bataille propõe é que a união amorosa, quando plena, é capaz de desmanchar essas limitações, ao menos, entre os sujeitos que a ela se submetem. Um encontro – agora em J. A. Gaiarsa – individualizante, na medida em que pinça aquele rosto anônimo da multidão e o põem à frente de seu amante, distinto e especial. É necessário perder-se no outro para emergirmos mais seguros de nossa própria identidade. Assim, o amor individualiza, edifica e revigora o espírito.

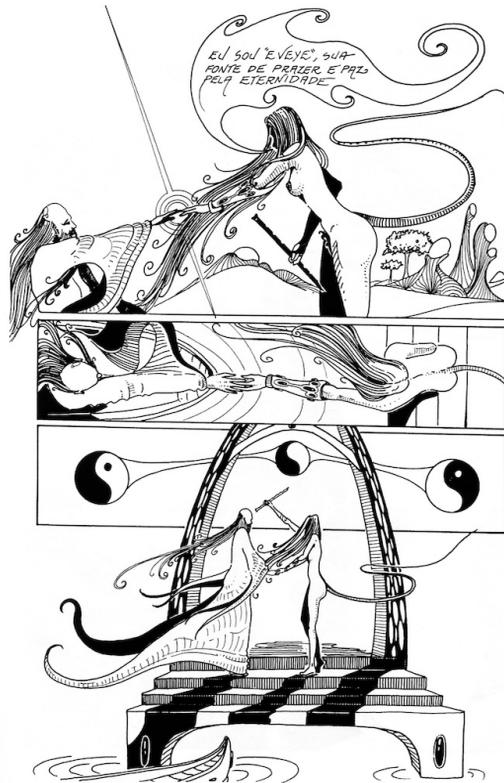
Tais digressões parecem cair longe do alvo, contudo, é Edgar Franco quem acerta em cheio ao representar o estado amoroso como um gozo prazenteiro, capaz de dissolver amarras e desafiar a consistência do próprio ego. A sensação de aqui-agora se torna tão viva e forte que nossa percepção do espaço se torna maleável quando nos encontramos livres das amarras do tempo. Na comunhão amorosa,

somos eu e você, carne e pele – nada de títulos, honrarias ou posição sociais. Tal está estampado em Agarthá, para os olhos que se propõem a enxergar.

Ao final da obra, Edgar apresenta um risco sobre a maneira como podemos recorrer a viver o amor de forma egoísta e inconsciente. Da convivência contínua e ininterrupta, pode surgir o tédio, o fatigante e o monótono. Não por coincidência, Gaiarsa alerta sobre o mesmo perigo: todo estímulo quando muito repetido, para de ser notado. É humano – e muito natural. É, portanto, que o psicanalista sugere, gentilmente, que o segredo para um bom amor é fugir da monotonia.

Vida é variação. Tudo o que não muda, só pode estar morto. “A repetição é a defesa contra a criação” (GAIARSA, 1994). Franco alerta contra a monotonia do contato contínuo que, quando mal dosado, converte-se em insensibilidade – e o prazer transforma-se em dor.

Estes foram alguns comentários mais profundos sobre referências teóricas e inspiradoras que o trabalho do professor Franco me evocou. Pretendo permitir que esse diálogo de ideias, aspirações e sonhos se prolongue tanto quanto possível.





Esta resenha encontra-se no blog Caosofia:

<https://caosofiahome.blogspot.com/2018/11/agartha-amor-e-sexo.html>.

Em 07/11/2018

Veja também a resenha em vídeo no YouTube:

https://www.youtube.com/watch?time_continue=7&v=p6rA6H2fdaY

Imaginário!

Normas de publicação

Imaginário! é uma revista eletrônica semestral vinculada ao Núcleo de Arte, Mídia e Informação – Namid, do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas da Universidade Federal da Paraíba, com trabalhos dirigidos aos profissionais e estudantes de Comunicação e Artes, em diálogo acadêmico com outras áreas do conhecimento num empenho de construção interdisciplinar.

Organiza-se nas sessões

1. Memória – Resgate da obra dos mestres e dos núcleos de produção representativa.
2. Estado das artes – Artigos, ensaios e entrevistas sobre a atualidade e projeções das artes gráficas e visuais, representadas pelas Histórias em Quadrinhos, humor (cartum, charge, caricatura), animação, fanzine, grafite e games, bem como expressões da cultura pop.
3. Resenha.

Aceitam-se textos inéditos em revistas ou livros, podendo ter sido apresentados em eventos da área ou publicados em anais. Os textos devem ser de Mestres ou Doutores; graduados, mestrands e graduandos podem participar, desde que acompanhados de professor orientador com pós-graduação *stricto sensu*. As afirmações, opiniões e conceitos expressos são de responsabilidade dos autores. Todos os textos serão submetidos ao Conselho Editorial, que tem autonomia para aprová-los ou recusá-los de acordo com a qualidade e os objetivos da revista.

Os textos devem ter a seguinte formatação:

- a) Entre 10 e 15 páginas incluindo as referências, ilustrações, quadros, tabelas e gráficos, digitados no formato A4 em arquivo Word, fonte Times New Roman, corpo 12, espaçamento 1.5.
- b) Incluir título, resumo (máximo de oito linhas, com tema, objetivo, método e conclusão) e palavras-chave, com tradução para o espanhol ou inglês. No final do trabalho, adicionar endereço completo, titulação, vínculo acadêmico, telefone e email.
- c) Resenhas com no máximo seis páginas, incluindo a capa da publicação resenhada.
- d) As ilustrações devem vir dentro do arquivo de texto e em arquivos separados.
- e) Entram nas Referências apenas os autores e obras citados no texto, conforme as normas atualizadas da ABNT.
- f) Citações curtas (até três linhas) são incorporadas ao texto, transcritas entre aspas, com indicações das fontes.
- g) Citações longas são transcritas em bloco com entrelinhas simples e recuo de 4 cm da margem esquerda, com corpo 11, sem aspas, com indicação das fontes. Exemplo: (PRADO, 2007, p. 23).
- h) Anexos e ou apêndices serão incluídos somente quando imprescindíveis à compreensão do texto.

Atenção

Os artigos aprovados e não selecionados serão encaminhados a nova seleção para as edições seguintes.

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

O conteúdo dos artigos e demais textos publicados é de responsabilidade única e exclusiva dos autores e não representam necessariamente a opinião do corpo editorial da revista.

Recebemos colaborações em fluxo contínuo, que devem ser enviadas para <marcadefantasia@gmail.com>.

Imaginário!

Revista acadêmica sobre História em Quadrinhos e temas afins



N. 1 - outubro 2011



N. 2 - julho 2012



N. 3 - dezembro 2012



N. 4 - junho 2013



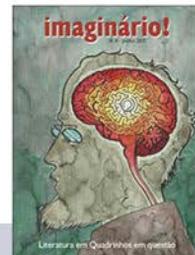
N. 5 - dezembro 2013



N. 6 - junho 2014



N. 7 - dezembro 2014



N. 8 - junho 2015



N. 9 - dezembro 2015



N. 10 - junho 2016



N. 11 - dezembro 2016



N. 12 - junho 2017



N. 13 - dezembro 2017



N. 14 - junho 2018