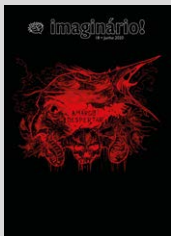




Imaginário!

18 ♦ Junho 2020





Imaginário!

N. 18. Paraíba, junho de 2020, 226p.

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, Pós-doutoramento na FAV/UFG;
Heraldo Aparecido Silva - UFPI; José Domingos - UEPB;
Marcelo Bolshaw - UFRN; Marcos Nicolau - UFPB;
Marina Magalhães - Universidade Losófona do Porto, Portugal;
Nilton Milanez - UESB; Paulo Ramos - UNIFESP;
Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP; Waldomiro Vergueiro, USP;
Wellington Pereira, UFPB

Colaboram nesta edição

Alberto Ricardo Pessoa, Amaro Xavier Braga Junior, Angela Longo, Cátia
Ana Baldoino da Silva, Daniel Baz dos Santos, Fabíola Cristina Alves,
Gazy Andraus, Giovanni Lucena Costa, Heraldo Aparecido Silva, Rafael
Machado Costa, Robson Carlos da Silva, Thaís da Silva Tenorio, Vanessa
Tavares da Silva


Capa

Imagem da capa do álbum “Amargo despertar”, de Lucas Freitas e Alberto
Pessoa. Ilustração de Alberto Pessoa.

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
- 7 Insanidade, fantasia e olhares: um ensaio estético e algumas aproximações entre o conto “O homem de Areia” de Ernst Hoffmann (1817) e o conto em quadrinhos “Amargo Despertar” (2019) de Lucas Freitas e Alberto Pessoa
Fabíola Cristina Alves
- 19 O tempo nos quadrinhos: um estudo de Here, de Richard McGuire
Cátia Ana Baldoino da Silva
- 43 Jim Steranko e sua poética de perturbação e perda
Daniel Baz dos Santos
- 66 Personagens capoeiristas nos quadrinhos nacionais: sentidos e significações
Robson Carlos da Silva; Heraldo Aparecido Silva
- 89 O Nacionalismo que diverte: a produção de uma identidade nacional e os quadrinhos no início de 1960
Thaís da Silva Tenorio
- 118 Histórias em Quadrinhos e materiais orais como projeto didático de ensino
Alberto Ricardo Pessoa; Giovanni Lucena Costa

- 
- 141 O uso da fotografia nas histórias em quadrinhos da Marvel: recurso estilístico ou resistência material?
Amaro Xavier Braga Junior
- 166 A repetição do cinema na animação, no videogame e na imagem digital: composição e estética em “Final Fantasy”
Angela Longo; Rafael Machado Costa
- 190 A interface literatura/cinema em “Viajo porque preciso, volto porque te amo”
Vanessa Tavares da Silva
- 215 Aliando a tecnologia ao lado
Gazy Andraus
- 223 Normas de publicação

Apresentação

A revista Imaginário! almeja dar visibilidade às investigações sobre História em Quadrinhos, Artes Visuais e Cultura Pop apresentando sua diversidade no meio acadêmico. São trabalhos de mestrandos, Mestres, Doutores e profissionais da área, que enriquecem o campo de estudo. Imaginário! é vinculada ao NAMID - Núcleo de Arte, Mídia e Informação do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB, portanto conta com o respaldo nessa esfera acadêmica e mantém o firme propósito de apresentar o melhor dos estudos na área, com a participação de pesquisadores de todo o país.

Apesar de nossos esforços, como a já longa trajetória da revista, a periodicidade regular, a qualidade do que apresentamos, não conseguimos sensibilizar os avaliadores da Capes para o reconhecimento de sua importância para os estudos na área. Os quadrinhos e artes afins continuam sendo, ao que parece, párias das artes gráficas e visuais, estigmatizados como reles produto da Indústria Cultural.

Essa visão estreita das esferas superiores da Academia não nos afasta do caminho que queremos seguir, o de reunir um acervo crítico sobre as artes que apreciamos e valorizamos, independentemente do endosso oficial. Esta edição da Imaginário! é uma prova incontestante do quanto estamos engajados nesse propósito ao apresentar uma intensa participação de pesquisadores com obras dos mais variados matizes.

Para consolidar nossa autonomia editorial, abrimos a revista à publicação também de quadrinhos no âmbito das criações experimentais – tiras e HQ poético-filosóficas, quadrinhos undergrounds

ou “marginais”, ensaios com novas linguagens – sempre que possível acompanhados de memorial descritivo que ampliem os estudos sobre os processos criativos. Com isso, corremos o risco de subverter o formalismo dos rigores acadêmicos convencionados, mas já demos prova de que não são esses meandros burocráticos que mais importam.

Henrique Magalhães

Insanidade, fantasia e olhares:

um ensaio estético e algumas aproximações entre o conto “O homem de Areia” de Ernst Hoffmann (1817) e o conto em quadrinhos “Amargo Despertar” (2019) de Lucas Freitas e Alberto Pessoa

Fabíola Cristina Alves

Uma aproximação pessoal

Este ensaio procura meditar sobre o imaginário que envolve o tema da insanidade, em especial, quando sua descoberta ocorre encarnada em obras estéticas fantásticas e imersa na percepção da estranheza, bem como, embebida na dúvida e na incerteza. Essa foi a experiência sensível que duas obras causaram à autora deste texto, a saber: “O homem de Areia” de Ernst Hoffmann (1817) e “Amargo Despertar” (2019) de Lucas Freitas e Alberto Pessoa. Ambas as obras são contos, a primeira, um conto do século XIX vivificado pelo lado mais sombrio do romantismo alemão; a segunda também é um conto, porém modernizado pela linguagem dos quadrinhos.

As duas obras, embora, separadas por mais de dois séculos, envolvem o seu leitor por uma estética fantástica, o coloca em correspondência com o imaginário vivido pelos protagonistas e desvelam um mundo irreal ao longo das narrativas apresentadas.

Fabíola Cristina Alves é Doutora em Artes Visuais pela UNESP. Professora Visitante no PPGAV UFPB/UFPE. Email: biula_alves@yahoo.com.br

No conto de Hoffmann, percebe-se como o texto literário impulsiona o leitor a vivificar as palavras e o percurso narrativo criado pelo escritor. Precisamente como Tzvetan Todorov (2008) afirma (...) “é próprio da literatura ser interpretada e reinterpretada infinitamente por seus leitores”¹. A literatura fantástica não foge dessa lógica, assim como a obra literária do alemão Ernst Hoffmann impregnada pelo universo fecundo da fantasia e da estranheza que moldou o romantismo na Alemanha, movimento que criou bases para o expressionismo alemão. O estilo romântico alemão não sofre com nostalgias, se aproxima mais do misticismo, se abre para o futuro e para as ficções de diversas origens.

O conto em quadrinhos também compartilha dessa abertura, principalmente, por ser essa linguagem um saber originário no universo sensível disponível e compartilhado no fazer desenhar. Vale lembrar as considerações de Mário de Andrade, para ele “o desenho fala, chega mesmo a ser muito mais uma espécie de escritura, uma caligrafia [...] Desenhos são para a gente folhear, são para serem lidos que nem poesias [...] são quadrinhas e sonetos”². A obra “Amargo Despertar” de Lucas Freitas e Alberto Pessoa potencializa essa qualidade do desenho, solicita a leitura, entrecruza os signos das palavras com os sentidos dados pelas imagens traçadas pelo experiente desenhista Pessoa. A identidade imagética adotada dialoga com os traços característicos da xilogravura de cordel e com a estética do

1. TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 2008, p. 81.

2. ANDRADE, Mário. *Do desenho*. In: *Aspectos das artes plásticas no Brasil*. São Paulo: Martins, 1975, p. 73-4.

3. Um clássico do cinema mudo do estilo do expressionismo alemão, dirigido por Robert Wiene e lançado em 1920.

expressionismo alemão. Há algo de “Gabinete do Dr. Caligari”³ no todo do conto em quadrinhos.

As duas obras são curiosamente próximas, apesar da distância temporal, elas nos abrem dois mundos ficcionais extremamente parecidos estruturalmente, dois protagonistas iludidos em suas próprias insanidades, maneiras semelhantes de ver através dos olhos das personagens o mundo a partir da ótica do irreal.

O homem de Areia: os olhos, o olhar

O conto de Hoffmann começa com a narrativa reminiscente do protagonista Natanael ainda na sua infância. Todos os dias no final da noite sua mãe pedia para ele e seus irmãos subirem para o quarto e dormir, pois o homem de areia estava chegando. Uma broma materna que ganhou grande dimensão imaginária na mente do pequeno Natanael que acreditara ser o advogado Coppelius o terrível homem de areia, este homem sempre visitava seu pai para desgosto de sua mãe. O misterioso homem de areia arrancava os olhos das crianças para levá-los aos seus filhos na lua a fim de alimentá-los, conforme havia contado a velha ama-seca.

Nesta passagem do conto, Coppelius é ainda mais assustador quando surpreende o garoto.

“Bestinha! Bestinha!”, rosnou, rilhando os dentes. E, erguendo-me, aproximou-me tanto do fogareiro que a chama começou a me chamuscar o cabelo: “Agora, sim, nós temos olhos, olhos, um belo par de olhos de menino”, sussurrou, e, pondo as mãos no fogo, pegou um punhado de brasas para jogá-lo em meus olhos⁴.

4. HOFFMANN, Ernest Theodor Amadeus. *O Homem de Areia*. In: CALVINO, Italo (org.) *Contos Fantásticos do século XIX*. São Paulo: Companhia das Letras, s/d, p. 55.

O tema “os olhos” conduzem o desenvolvimento do mistério que narra as lembranças, a paixão e a vida de Natanael. Quando adulto é o tema “os olhos” que o coloca novamente a frente de seu medo. Após a morte de seu pai e também do desaparecimento de Coppelius (supostamente envolvido na morte do pai), anos mais tarde Natanael cisma que o vendedor Coppola seria o velho Coppelius. É no encontro de Natanael com o vendedor que se começa a revelar outro mistério do tema “os olhos”. E é o mistério do falso olho que permite o leitor ver outras coisas. Na passagem:

“Não quero comprar barômetro nenhum, caro amigo! Vai embora, por favor!”

(...) Ah! non barrômetro! Non barrômetro! Eu vender olhos, lindos olhos!

Indignado, Natanael gritou!

“Seu idiota, que história é essa de vender olhos... olhos... olhos?”

Mas, deixando de lado os barômetros, Cappola enfiou as mãos nos bolsos enormes do casaco, tirou vários pincenês e óculos e os espalhou na mesa⁵.

É possível pensar nos óculos como falsos olhos que permitem Natanael a ver outra realidade. Após este encontro, o protagonista adquire falsos olhos e começa a trama de sua paixão por Olímpia, filha de Spallanzani. No desfecho da narração se revela a verdadeira natureza da visão de Natanael sobre sua amada, tão irreal quanto à moça que era uma boneca. No conto:

Natanael ficou estupefato. Tinha visto claramente que, em vez de olhos, havia duas negras cavidades no pálido rosto de cera de Olímpia; era uma boneca sem vida. Spallanzani continuava espojando no

5. Idem, p.68.

chão, os cacos de vidro haviam lhe retalhado a cabeça, o peito e o braço, o sangue jorrava aos barrões (...)

Então Natanael avistou o sangrento par de olhos jogando no chão, olhando fixamente para ele; Spallanzani os pegou como a mão ileso e jogou-se na sua direção, atingindo-o no peito. Foi nesse momento que a demência arrebatou o pobre Natanael com garras de fogo e, penetrando-lhe o espírito, destruiu-lhe juízo e a razão⁶.

Natanael imerso na sua loucura caminha no término da narração para o seu fim. Há na imagem e na narração de Hoffmann certo mistério do olhar e do não olhar. Para Todorov (2008) o tema “olhar” está presente em várias obras de Hoffmann, segundo o autor (...) “em Hoffmann não é o olhar em si mesmo que se acha ligado ao mundo maravilhoso, mas aqueles símbolos do olhar indireto, falseado, subvertido, que são os óculos e o espelho”⁷. Curiosamente, toda fantasia criada pela mente insana de Natanael também faz originar o mundo maravilhoso que advém sua paixão por Olímpia, ganhando vida após o episódio que dá a Natanael olhos falsos – os óculos. É como se a beleza de Olímpia fosse vivificada pelo falso olhar e só possível nessas circunstâncias.

O Amargo Despertar: a perseguição dos olhos

O olhar também se configura misterioso no conto em quadrinhos, aliás são os olhos, uma diversidade deles, o elemento que nos apresenta o protagonista do conto. Ele um homem que caminha sendo observado por algo ou alguém, em breve estará em fuga. Enigmati-

6. Idem, p.77.

7, TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 2008, p. 130.

camente esses olhos são apresentados ao leitor como imagens que causam estranhamento e apreensão. Igualmente revelam que o protagonista também narrador não está só na cena, como revelado no quadro abaixo.



HQ *Amargo despertar* (2019), detalhe. Disponível em: <https://www.marcadefantasia.com/albuns/repertorio/amargodespertar/amargodespertar.pdf> (acesso: 24/03/20)

Esses olhos bizarros que brotam da escuridão se transformam em sombras que perseguem o narrador, perdido na estranha cidade. “A sombra da morte?” – indaga o narrador para si mesmo. Ele se vê encurralado, cercado por olhares. Eis a natureza fantástica da estética adotada nos traços dos quadros, os olhos são parte de uma cidade que se coloca a certa distância e que não possui um elemento

existente na realidade reconhecível. A trama é ambígua, o leitor é colocado em um ponto de vista obscuro, tal qual a ambientação do cenário, não é possível ver claramente.



HQ *Amargo despertar* (2019), detalhe. Disponível em:
<https://www.marcadefantasia.com/albums/repertorio/amargodespertar/amargodespertar.pdf> (acesso: 24/03/20)

Avançando a leitura dos quadros, o leitor perceberá o início do conflito interno do protagonista. Ele se vê em um lugar estranho, ele se questiona e faz o leitor questionar a natureza do mundo real com ele. O caráter onírico da visão do protagonista é revelado com o abrir dos olhos.



HQ *Amargo despertar* (2019), detalhe. Disponível em:
<https://www.marcadefantasia.com/albuns/repertorio/amargodespertar/amargodespertar.pdf> (acesso: 24/03/20)

A realidade ou o que deseja ser momentaneamente uma nova camada do que o leitor pode compreender ser a realidade, enfim, é anunciada aos poucos: a prisão, o passado, as lembranças, o místico.

O protagonista desperta para o futuro que o aguarda, previamente, anunciada na perseguição dos olhares sombrios do início do conto: a morte. Sua face se transfigura e nas imagens dos quadros é possível notar que o protagonista narra as circunstâncias obscuras de sua consciência encarando o leitor. Em especial, nesse quadro a face do protagonista “foi tratada como um rosto, ela foi ‘encarada’, ou melhor, ‘rostificada’, e por sua vez nos encara, nos olha...”⁸.



HQ *Amargo despertar* (2019), detalhe. Disponível em:
<https://www.marcadefantasia.com/albuns/repertorio/amargodespertar/amargodespertar.pdf> (acesso: 24/03/20)

8. DELEUZE, Gilles. *Cinema – imagem em movimento*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983, p. 115.

A expressão nos olhos é o ponto central dessa sensibilidade explorada no conto em quadrinhos. Os olhos das personagens e os olhos sombrios são como metáforas que aos poucos colocam o leitor cada vez mais afundado no território da incerteza, da magia ilusionista que é o campo da arte da ficção.

O irreal dubio: insanidade em dois tempos

O que é real? O que é irreal? O que é verdadeiro ou falso? Como saber se isto é ou não ilusão? Como o homem cria um mundo baseado em visões falsas? Como a insanidade engana a percepção do seu portador? Os dois contos aqui comentados carregam essas indagações, cada um fruto do seu tempo, apesar disso, as mesmas interrogações permanecem e atravessam os séculos. Embora as duas obras sejam de contextos distintos, elas manifestam preocupações análogas sobre a condição humana perante o que é a realidade e os seus simulacros.

O tema da ilusão, o simulacro e a mimese, ou seja, a criação de uma aparência falsa que engana os olhos do homem, é compreendido na cultura ocidental como uma espécie de ferramenta que corrompe as almas, exatamente como previu Platão ainda na antiguidade. Sobre o assunto comenta Lacoste (1986).

Assim, Platão reúne o pintor, o poeta e o sofista numa mesma definição do *trompe-l'oeil*, da aparência enganadora e dúplice. Todos eles são ilusionistas cuja pretensa competência universal é um fantasma tão irreal quanto o reflexo sobre o metal polido do espelho. Mas esse espelho que é a arte mimética não deixa de fascinar e sua magia não é uma metáfora. Esse ser menor que é a ilusão exerce, paradoxalmente, um fascínio que a filosofia deve dissipar de maneira assídua, incansável⁹.

9. LACOSTE, Jean. *A Filosofia da Arte*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1986, p.15.

Hoffmann, Freitas e Pessoa são ótimos ilusionistas, pois suas obras conseguem transportar o leitor para duas realidades de ilusões de maneira fascinante. São obras-espelhos que refletem os receios e temores de quem lê. Eles fazem o leitor entrar nos seus imaginários. O leitor adentra ainda as sub-ilusões criadas nas mentes dos protagonistas.

No contexto platônico, o filósofo adverte que a *mimese* é própria das artes, corrompe o homem quando consegue iludi-lo a acreditar em outro mundo que o satisfaça mais que a realidade. Platão tinha razão quando identificou que a *mimese* era parte estrutural das artes, “O homem de Areia” e “Amargo Despertar” exploram esse caráter das artes, pelas palavras e imagens. Entretanto, não ilude o leitor em sua totalidade, pois os dois contos narram histórias que desvelam irrealidades internas. Quando o leitor é surpreendido com a natureza da mente insana dos protagonistas, a realidade desaparece e o leitor deixa o *status* de iludido.

Além disso, há uma espécie de lição filosófica na revelação da visão de mundo dos protagonistas. No momento necessário, eles abrem seus olhos para a realidade, no conto do século XIX pela metáfora dos óculos, nos quadrinhos contemporâneos pela passagem da memória do protagonista. Em ambas circunstâncias, as duas narrativas mostram que a criação de um mundo irreal pelos protagonistas é fruto de uma mente corrompida pelas ilusões criadas por eles mesmos, formas de falsear a realidade para si mesmo.

Assim, o leitor poderá aprender que

[...] fingir, ou dissimular, deixam intacto o princípio da realidade: a diferença continua a ser clara, está apenas disfarçada, enquanto que

a simulação põe em causa a diferença do “verdadeiro” e do “falso”, do “real” e do “imaginário”¹⁰.

Ao contrário da clássica tese platônica acerca do poder de corrupção sobre a sociedade exercida pelos artistas ilusionistas, Hoffmann, Freitas e Pessoa, mostram, justamente, os perigos da distorção da realidade, os quais são criados nos disfarces que cada um imagina. Portanto, seus protagonistas são provas dessa simulação e seus contos são expressões que potencialmente podem emancipar a visão do leitor, pois adverte sobre o paradoxo “verdadeiro e falso”.

Referências

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulações*. Trad. Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio d'Água, Antropos, 1991.

CESAROTTO, Oscar. *No Olho do Outro*. São Paulo: Iluminuras, 1996.

DELEUZE, Gilles. *Cinema – imagem em movimento*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983.

HOFFMANN, Ernest Theodor Amadeus. *O Homem de Areia*. In: _ CALVINO, Italo (org.) *Contos Fantásticos do século XIX*. São Paulo: Companhia das Letras, s/d.

LACOSTE, Jean. *A Filosofia da Arte*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1986.

MEUCCI, Arthur. Ensaio sobre uma revisão Crítica da História da Arte. In: *Estética USP 70 anos*. São Paulo: Ed.USP, 2004. (versão pdf)

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

10. BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulações*. Trad. Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio d'Água, Antropos, 1991, p. 11.

O tempo nos quadrinhos: um estudo de Here, de Richard McGuire

Cátia Ana Baldoino da Silva

Resumo: A aproximação entre o estudo das histórias em quadrinhos e a teoria narrativa pode ocorrer por diferentes vias. Neste trabalho ela se dá através da investigação da configuração temporal de *Here*, do autor Richard McGuire. A escolha do aporte teórico, guiada pela temática e objeto de estudo, propicia um diálogo que, espera-se, possa contribuir para um melhor entendimento acerca das possibilidades e potencialidades das narrativas gráficas.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos experimentais. *Here*. Richard McGuire. Tempo. *Comix*.

The time in comics: a study of *Here*, by Richard McGuire

Abstract: The approximation between the study of comics and narrative theory can occur through different ways. In this work it is given through the investigation of the temporal configuration of *Here*, by author Richard McGuire. The choice of theoretical input, guided by the theme and object of study, provides a dialogue that, it is hoped, can contribute to a better understanding of the possibilities and potentialities of graphic narratives.

Keywords: Experimental comics. *Here*. Richard McGuire. Time. *Comix*.

Cátia Ana Baldoino da Silva é Mestre em Letras e Linguística, área Estudos Literários e Programadora Visual da Universidade Federal de Goiás. Email: santanarev@gmail.com

We're captive on the carousel of time
We can't return we can only look behind
From where we came
And go round and round and round
In the circle game.
(Joni Mitchel – The circle game)

Introdução

Entender as engrenagens de sua arte é tarefa necessária para todos os artistas. Em se tratando das histórias em quadrinhos há tantos aspectos envolvidos em sua produção que, por vezes, determinadas áreas podem ficar negligenciadas. Como quadrinhista iniciante minha primeira preocupação, quando comecei a produzir minhas *web-comics* em 2010, foi aprimorar minhas habilidades de desenho e arte-finalização, pois imaginava que bons quadrinhos necessariamente precisariam de uma arte primorosa e impecável. Entretanto, por utilizar o suporte digital, inevitavelmente a questão da adaptação da linguagem para esse meio surgiu nesse processo. Intuitivamente fui realizando experimentações, que me estimularam a investigar mais a fundo as possibilidades narrativas dos quadrinhos. A aproximação com o Mestrado em Estudos Literários surge, dessa forma, da necessidade de se entender melhor a construção de narrativas¹.

1. A dissertação, intitulada *O tempo multidimensional nos quadrinhos: um estudo das estratégias narrativas em Here, de Richard McGuire*, foi defendida em 2019 no Programa de Pós-graduação em Letras e Linguística da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Goiás e orientada pelo prof. Marcelo Ferraz de Paula (SILVA, 2019).

A escolha por desenvolver a pesquisa utilizando *Here* (1989, 2014) como objeto de análise, levou em conta principalmente o caráter transgressor das obras. A partir da leitura delas, de resenhas e de entrevistas com o autor, o direcionamento foi dado especificamente ao aspecto temporal desse tipo de narrativa. Através de sua análise buscou-se estabelecer algumas definições, possíveis de serem expandidas para outras obras quadrinhísticas.

Here (1989) é uma história singular, produzida pelo ilustrador, musicista e animador Richard McGuire. A ideia para sua criação veio de fontes diversas: uma palestra do quadrinista Art Spiegelman (MCGUIRE, 2016, p. 17), o apartamento onde residia e o sistema operacional Windows, conforme o mesmo relata:

I remember that I had just moved into a new apartment at that time and I was thinking about the person who lived there before me. Somehow that put me on the trail of a way of showing different times. My first idea was to use the corner of a room as a dividing line, so I could split the space in half, and have half the room moving forward in time and the other half going backward. As I was making my sketches, a friend came to visit me and he was telling me about his new Windows software, that allowed you to open different windows simultaneously. And that's when it hit me² (MCGUIRE, 2016, p. 17).

A narrativa de seis páginas tem o tempo como temática e a sequencialidade das histórias em quadrinhos como alvo de subversão.

2. Tradução livre: “Lembro-me que tinha acabado de me mudar para um novo apartamento à época e estava pensando sobre a pessoa que viveu lá antes de mim. De alguma forma isso me pôs no caminho de um modo de mostrar diferentes tempos. Minha primeira ideia era usar o canto de um quarto como uma linha divisória, então eu poderia dividir o espaço ao meio, e ter metade do quarto se movendo para a frente no tempo e a outra metade se movendo para trás. Enquanto estava fazendo meus esboços, um amigo veio me visitar e me falou sobre seu novo programa do Windows, que permitia abrir diferentes janelas simultaneamente. E foi aí que me bateu (a ideia)”.

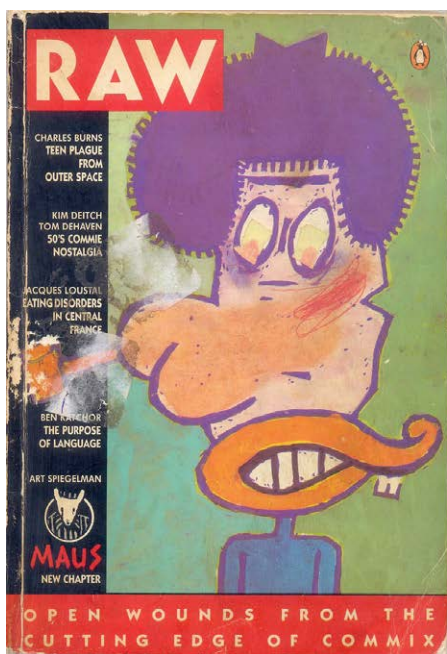


Figura 1: Capas da revista *RAW* e de *Here* (2014)

Fontes: MCGUIRE, 1989; Idem, 2014

Neste curto espaço, especificamente nas páginas 69 a 74 da revista de vanguarda norte-americana *RAW*, 500 bilhões de anos são comprimidos, reordenados e justapostos, percebidos através de um ponto de vista fixo, o que transforma o leitor numa testemunha da passagem do tempo naquele espaço específico. As páginas possuem uma estrutura fixa de seis quadros de iguais dimensões, que atuam como janelas dentro das quais se aninham diversos outros quadros. Vinte e cinco anos depois da primeira publicação, em 2014, a história foi ampliada para o formato livro. Além da extensão e da inserção de cores, há outros fatores que diferenciam as duas histórias: as cenas se estruturam sobre páginas duplas, que tem como pano de fundo sempre um grande quadro que sangra a página; todos os elementos do livro, incluindo os paratextuais, são elementos que in-

tegram a narrativa; há indiscutivelmente um tom autobiográfico no livro, visto que, nos anos em que desenvolvia o projeto, McGuire perdeu os pais e a irmã e precisou lidar com as memórias durante o processo de venda da casa da família.

A dissertação se estruturou, a partir da análise inicial das duas histórias, num levantamento teórico acerca da concepção de tempo e de suas possibilidades de configuração em narrativas literárias e gráficas. A partir daí passou-se para uma análise verticalizada de *Here* (1989) e de quais estruturas dos quadrinhos ela coloca em evidência, a partir da qual se concluiu o seguinte:

O tempo assim pode ser expresso tanto em texto (“passaram-se tantos anos”, “no dia seguinte”) quanto em imagens sequenciais, ladeadas por sarjetas que recolhem um sem-número de momentos invisíveis. Na bidimensionalidade da página o tempo também torna-se “espaço” e é possível avançar e retroceder sobre ele. A relação entre atenção, memória e expectativa fazem parte de seu processo de leitura, amarrando os quadros numa rede indissociável de sentidos. E, como visto pela história analisada, permite a simultaneidade de momentos díspares que, neste suporte, podem coabitar o mesmo espaço. É como se cada página fosse uma pequena versão do Aleph de Borges, uma pequena cápsula do tempo. O tempo nos quadrinhos, dessa forma, pode ter um caráter multidimensional, com a coexistência de diversas instâncias temporais numa mesma página, talvez devido à linguagem utilizada e ao suporte que o abriga (SILVA, 2019, p. 75-76).

A escolha por focar a análise apenas na primeira história de 1989 se deu principalmente pela extensão da segunda história e pelo tempo disponível para conclusão da escrita e defesa. O presente texto apresenta uma recapitulação do que foi levantado e estende a análise para dois pequenos trechos de *Here* (2014), com o intuito de verificar, aprimorar e/ou ampliar a hipótese levantada ao final da pesquisa.

Retrocedendo e recapitulando: o tempo, o tempo nas narrativas e o tempo em *Here* (1989)

Em *Tempo e narrativa* (1995) o filósofo, professor e crítico literário Benedito Nunes define o tempo como uma instância múltipla e complexa, cujas concepções variam conforme experiências internas, externas, sociais ou culturais (1995, p. 17). O autor o classifica em cinco dimensões que se interpenetram: física (causal, unidirecional, mensurável), psicológica (individual, subjetivo), histórica (eventos sociais curtos ou longos como revoluções, migrações, guerras etc.), cronológica (o dos calendários institucionalizados) e linguística/verbal (tempo da fala ou tempos gramaticais) (Idem, p. 23). Já o linguista Émile Benveniste pensará no tempo a partir de apenas três categorias: o tempo físico (dos acontecimentos), o tempo crônico (dos calendários) e o tempo linguístico (da fala).

Do ponto de vista sociológico Norbert Elias vai pensar, em *Sobre o tempo* (1998), no tempo como um conceito humano, construído e repassado por gerações anteriores. Para ele esta entidade invisível que nos governa hoje, nasce e é abstraída a partir do longo processo de organização e estruturação das sociedades e das suas diferentes formas de observá-lo, medi-lo e instituí-lo. Assim, sendo o tempo um conceito sociocultural e também individual (âmbitos que se influenciam mutuamente) como aparecem em narrativas, especificamente nas literárias, como o conto e o romance e nas gráficas, como as histórias em quadrinhos?

Para se pensar no aspecto temporal em narrativas literárias primeiro há que se considerar que, nestas, existem dois níveis de análise possíveis e interligados: o do interior do texto e do seu exterior. In-

ternamente, no conto ou no romance, o tempo pode aparecer como temática – como mote da história ou através de modos diversos de representação – e também pode ser percebido em dois aspectos de sua estrutura: na história e no discurso. Segundo Tzvetan Todorov uma obra literária se estabelece, ao mesmo tempo, nessas duas instâncias, visto que:

[...] Ela é história, no sentido em que evoca uma certa realidade, acontecimentos que teriam ocorrido, personagens que, desse ponto de vista, se confundem com os da vida real. Esta mesma história poderia ter-nos sido relatada por outros meios; por um filme, por exemplo; ou poder-se-ia tê-la ouvido pela narrativa oral de uma testemunha, sem que fosse expressa em um livro. Mas a obra é, ao mesmo tempo, discurso: existe um narrador que relata a história; há diante dele um leitor que a percebe. Neste nível, não são os acontecimentos relatados que contam, mas a maneira pela qual o narrador nos fez conhecê-los [...] (TODOROV, 2013, p. 220-221).

No discurso as ações e seus desdobramentos estão sujeitos às características da própria linguagem utilizada. O processo de seleção, redução ou distensão do tempo da história faz parte da construção da narrativa, visto que “[...] Na história, muitos acontecimentos podem-se desenrolar ao mesmo tempo; mas o discurso deve obrigatoriamente colocá-los um em seguida ao outro; uma figura complexa encontra-se projetada sobre uma linha reta [...]” (TODOROV, 2013, p. 242). Esta dificuldade de transmutar as ações do tempo vivido para a linearidade do texto escrito é bem explicitada pelo narrador de *A jangada de pedra* (1994), de Saramago:

Difícilimo acto é o de escrever, responsabilidade das maiores, basta pensar no extenuante trabalho que será dispor por ordem temporal os acontecimentos, primeiro este, depois aquele, ou, se tal mais

convém às necessidades do efeito, o sucesso de hoje posto antes do episódio de ontem, e outras não menos arriscadas acrobacias, o passado como se tivesse sido agora, o presente como um contínuo sem princípio nem fim, mas, por muito que se esforcem os autores, uma habilidade não podem cometer, pôr por escrito, no mesmo tempo, dois casos no mesmo tempo acontecidos. [...] Por isto é que, tendo-se falado primeiro de Joaquim Sassa, só agora se irá falar de Pedro Orce, quando lançar Joaquim uma pedra ao mar e levantar-se Pedro da cadeira foi tudo obra de um instante único, ainda que pelos relógios houvesse uma hora de diferença, é o resultado de estar este em Espanha e aquele em Portugal (SARAMAGO, 1994, p. 5).

Exterior ao texto, e fora do controle do autor, o leitor é o agente que colocará em movimento a narrativa, recriando as ações narradas, através do preenchimento das lacunas deixadas pelo processo de adequação do tempo da história ao tempo do discurso, num processo extremamente ativo:

Lemos simultaneamente para trás e para a frente, prevendo e recordando, talvez conscientes de outras concretizações possíveis do texto que a nossa leitura negou. Além do mais, toda essa complicada atividade é realizada em muitos níveis ao mesmo tempo, pois o texto tem “segundos e primeiros planos”, diferentes pontos de vista narrativos, camadas alternativas de significado, entre as quais nos movemos constantemente (EAGLETON, 2006, p. 118).

Esta participação do leitor também ocorre na leitura das histórias em quadrinhos, pois a complexidade das ações é reduzida e subentendida no espaço entre quadros, a sarjeta. O tempo da leitura, segundo o pesquisador Antonio Cagnin, é um dos seis aspectos do tempo nos quadrinhos: “o tempo enquanto sequência”, “o tempo enquanto época ou era”, “o tempo astronômico”, “o tempo meteorológico” e “o tempo da narração” (CAGNIN, 2014, p. 72-74). Através

da sequencialidade dos quadros o leitor caminha conforme sua vontade, estabelecendo uma relação mutável de continuidade para cada quadro: “é passado depois que foi lido”, “é presente no momento em que é lido” e “é futuro enquanto não for lido” (Idem, p. 74). O leitor tem o controle total de tal processo, que dependerá da sua vontade e percepção visual, que nem sempre respeitarão a leitura programada pelo autor.

Assim como no conto e no romance o tempo vivido múltiplo e complexo irá ser acomodado nas possibilidades do discurso, neste caso, da linguagem dos quadrinhos. Nos quadrinhos a imagem traz para a narrativa gráfica o espaço, visto que “imagem desenhada encarna-se, existe, implanta-se em um espaço” (GROENSTEEN, 2015, p. 31). Espaço este que será ocupado por elementos característicos, como o requadro, onomatopeias, balões de fala ou pensamento etc. O quadro, para o pesquisador Thierry Groensteen, é o elemento mínimo da constituição do que ele denomina sistema dos quadrinhos, expandido então para a tira (fileira de quadros) e a prancha (a página). Sua posição e as relações que estabelece com outros quadros, por proximidade ou distância (que Groensteen chama de espaçotopia e artrologia), interferirão na compreensão do leitor e na percepção da passagem do tempo (GROENSTEEN, 2015, p. 46). A respeito dos balões de fala o autor afirma que sua posição e ordem ajudam a estabelecer relações temporais, dentro e fora dos quadros visto que “[...] há um tempo particular que é dado ao binômio balão-personagem, dado que, se diversos locutores coabitam o mesmo quadro e respondem um a outro, as tomadas de fala não podem ser sincrônicas, e cada um vive ‘a hora do seu balão’” (GROENSTEEN, 2015, p. 85).

Essa configuração tradicional dos quadrinhos aparece, por alguns instantes, na primeira página de *Here* (1989). O primeiro quadro,

sem texto ou personagens, mostra o que parece ser o canto de uma sala vazia. Do segundo ao terceiro acontece uma curta sequência que pode ser resumida dessa maneira: um bebê nasce. De todas as ações possivelmente envolvidas no desenrolar desse acontecimento o autor escolhe três momentos-chave: a mulher avisando ao marido que está em trabalho de parto (quadro 2), o marido comunicando a alguém por telefone que o bebê nasceu e que se chama William (quadro 3) e a mesma mulher segurando um bebê em seu colo (quadro 4). Todas as cenas são do mesmo ponto de vista e cada quadro, exceto o primeiro, traz um recordatório indicando um ano: 1957. Até aqui está tudo o que um leitor precisa saber para compreender uma história, preenchendo a lacuna das ações não representadas e estabelecendo relações de causa e efeito através dos quadros. Entretanto, a partir do quinto quadro, sua expectativa é quebrada, pois a cena da mulher com o bebê aparece sobreposta à outra, datada de 1922, com outros personagens e diálogo não relacionado à primeira cena. No sexto quadro a cena de 1957 sobrepõe-se a uma de 1971, e divide espaço com outra de 1999, onde aparece um gato preto. Essa dinâmica de sobreposições irá, nas próximas páginas, revezar com aninhamentos de quadros datados com tempos diversos.

HERE

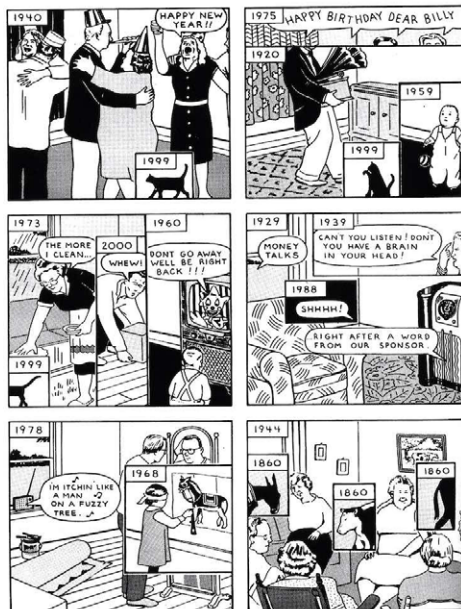


Figura 2: Páginas 1 e 2 de Here (1989). Fonte: MCGUIRE, 1989, p. 69-70

A sequencialidade estabelecida nos quatro primeiros quadros, assim, dá lugar a outras possibilidades de leitura. O ponto de vista fixo transforma os seis quadros-base, repetidos em todas as páginas, não em uma malha sequencial, mas em janelas, através das quais as várias épocas que transcorreram ou transcorrerão (dependendo da referência de presente adotada) coabitam o mesmo espaço. Tal organização exige um leitor compromissado e motivado a desvendar os segredos dessa história, que pode optar por duas formas de leitura: reorganizando a linha do tempo ou buscando outras relações de sentido (GROENSTEEN, 1991, p. 97).

A primeira opção é trabalhosa e envolve recortar cada quadro e reordená-los, agrupando-os conforme as datas, criando assim uma linha do tempo. Este exercício foi realizado durante a pesquisa, com o auxílio do software Photoshop, e permitiu algumas constatações a respeito de *Here*³ (1989): o período cronológico da história vai de 500.957.406.073 a.C. a 2033 d.C.; há pequenas sequências com até quatro quadros por ano e a maioria envolve situações cotidianas relativas a casa e seus habitantes; as transformações do espaço ficam mais nítidas; pode-se deduzir o crescimento do bebê que nasce em 1957, e que é o único nomeado, até sua morte, referenciada em 2027. Esse exercício fornece uma compreensão da extensão do tempo retratado, mas que, de certa forma, ainda parece estar incompleta.

Na segunda opção de leitura há o abandono completo a qualquer tentativa de estabelecer uma sequencialidade e procura-se realizar ligações e relações de sentido através dos quadros vizinhos e/ou afastados ou através dos personagens e/ou balões de diálogos. Assim, pode-se ver a senhora que repete sua rotina caseira ao longo dos anos, sempre proferindo o mesmo mantra: “The more I clean, the more it gets dirty.”⁴; o vídeo caseiro reproduzido na página 4, em 1988, e que foi filmado na festa de ano novo de 1940 da página 2; o indígena deitado (1860), o homem repousando na cadeira (1987) e a fala de 2027: “You know that guy who used to live here.”⁵ na página 6; a rima entre o barulho que um menino faz com seu pequeno dinossauro de brinquedo em 2028 e o dinossauro de carne e osso de 100.650.010 a.C., na página 4.

3. Disponível em: <http://www.quadrinhosinfinitos.com.br/Cronologia/Cronologia.html>>. Acesso em 15/06/2019.

4. Tradução livre: “Quanto mais eu limpo, mais fica sujo.”

5. Tradução livre: “Sabe aquele cara que vivia aqui.”

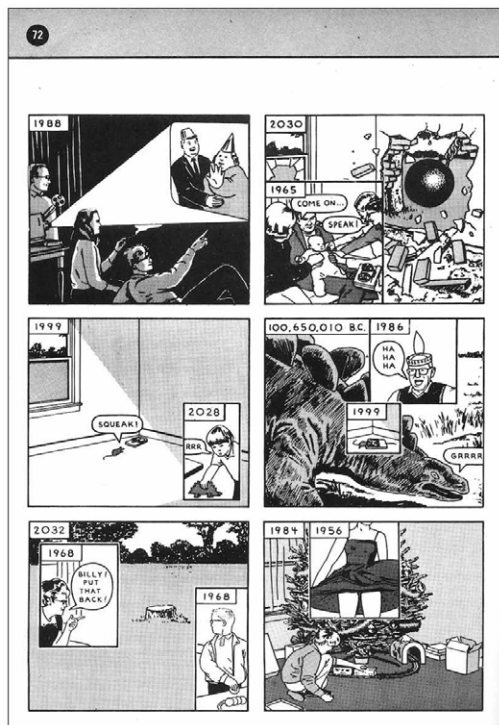
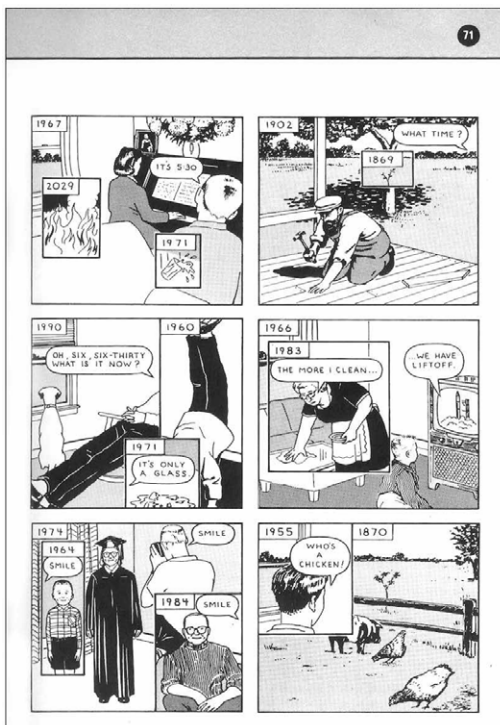


Figura 3 – Páginas 3 e 4 de *Here* (1989). Fonte: MCGUIRE, 1989, p. 71-72

A análise realizada na dissertação partiu dessas duas proposições de leitura, inicialmente estipulando que ela ocorresse em três níveis: o do quadro, o da página e o todo. Entretanto, ao realizar esta verticalização, percebeu-se que seria necessário agrupar os níveis II e III, pois a forma de organização dos quadros estabelece um entrelaçamento entre quadros de páginas diferentes, sejam elas anteriores ou subsequentes.



Figura 4 - Páginas 5 e 6 de Here (1989). Fonte: MCGUIRE, 1989, p. 73-74

O que se concluiu desses diferentes caminhos de leituras é que *Here* (1989) foca em momentos pequenos, irrelevantes, cotidianos. A construção e organização dos quadros fornecem um olhar poético sobre a futilidade e brevidade da vida, justamente ao mostrar a essa testemunha fixa aquilo que se passou (ou passará) e que não será lembrado, marcado ou datado (com exceção talvez da cerimônia de enterramento do que parece ser uma cápsula do tempo (página 6) e das fotos tiradas de William ao longo dos anos, no quinto quadro da página 3). A subversão da estrutura dos quadrinhos, assim, se estende à própria percepção humana da passagem do tempo. No papel desta testemunha fixa, o leitor navega no fluxo do tempo daquele es-

paço, ele vê “passado” e “futuro” convivendo lado a lado, pode voltar e avançar, assim como poderia fazer no espaço.

Here (2014): a leitura em profundidade

A versão estendida de *Here* (2014) utiliza a premissa básica da primeira história – a testemunha fixa, a sobreposição de datas, a multilinearidade, os quadros datados – e a amplia para uma obra mais densa e carregada de referências históricas e um tom autobiográfico. O projeto gráfico do livro trabalha todos seus elementos constituintes (luva, capa, folha de guarda, folha de rosto) como parte da narrativa. A capa possui a imagem de uma janela, pertencente à casa que aparecerá em diversas cenas da história e, ao abrir o livro, é como se entrássemos naquela casa – aberto e em pé o livro emula o canto da sala. As cenas sobrepõem-se, em todas as páginas, a grandes quadros que ocupam páginas duplas sem margem. Não há numeração de páginas, o que dificulta de certo modo uma sistematização das cenas.

Adotar a separação quadro a quadro de *Here* (1989), para o estabelecimento de uma linha do tempo se mostrou inviável, devido à extensão de trezentas e quatro páginas do livro. Foi realizado um exaustivo trabalho de escaneamento de todas as páginas, que foi útil para estabelecer uma visão geral de sua organização. Percebeu-se, então, a presença de sequências ao longo das páginas, algumas com continuação em pontos afastados. A ideia de sequência utilizada se baseia na definição de Roland Barthes, a partir da qual a sequência é “[...] uma série lógica de núcleos, unidos entre si por uma relação de solidariedade: a sequência abre-se assim que um de seus termos não tenha antecedente solidário e se fecha logo que um de seus termos

não tenha mais consequente” (2013, p. 40). Assim, partiu-se para o agrupamento das páginas duplas em sequências com a mesma datação, ou com algum tipo de continuidade ou com temáticas em comum (ver SILVA, 2019, p. 29).

A sequência “V – Cenas soltas” se refere às páginas que não se encaixaram em nenhum desses critérios. Para a classificação das sequências foram deixadas de fora as cenas das folhas de guarda, folhas de rosto e páginas de créditos e dedicatória. As seis páginas iniciais foram catalogadas como prólogo e para o início da divisão foi considerada a primeira página dupla onde aparece o primeiro personagem, uma mulher com um vestido rosa. O detalhamento com todas as páginas está disponível no ANEXO B da dissertação (SILVA, 2019, p. 108-124).

Nos deteremos em duas dessas sequências, de certa forma interligadas, “II - A piada” e “XIX - Perdas”, para estender alguns aspectos da configuração temporal à hipótese desenvolvida a partir da análise de *Here* (1989).



Figura 5 – Sequência “II - A piada” de *Here* (2014). Fonte: MCGUIRE, 2014, s/p.

“II - A piada” recebeu esta denominação, pois nela há a presença de uma cena que é repetida em todas as páginas, ocupando sempre a mesma posição. Nela há quatro pessoas sentadas e conversando na sala de uma casa, em 1989: dois homens idosos, uma senhora e uma mulher mais jovem. No início da sequência um dos homens pede à mais jovem que conte uma piada, que ela fará ao longo das seis páginas seguintes:

Ok... so, a guy calls his doctor for some test results... The doctor says, “Well, Mr. Jones, I have some good News and some bad news... The good news is you have twenty-four hours to live”. “That’s the good

News?! What's the bad News?" The doctor says, "I should have told you yesterday"⁶ (MCGUIRE, 2014a, s/p.).

Ao final da piada todos riem e um dos homens mais velhos tem um ataque violento de tosse, que culmina com ele se desequilibrando da cadeira onde estava sentado. Esta cena ocupa todo o espaço da página dupla e o homem é retratado em pleno ar, com uma das mãos no peito, prestes a cair. Cinquenta páginas à frente ele cai, diante do olhar perplexo dos outros personagens e de uma mulher que, num quadro à direita, em 1960, pergunta a alguém se perdeu algo. Este quadro intruso dá início a sequência "XIX – Perdas". A queda também se relaciona com as páginas anteriores não narrativamente, mas como temática, visto que estas têm cenas relacionadas a quedas e objetos caindo, "XVII – Quedas" e "XVIII – Palavrões".



Figura 6 – Conclusão da sequência "II – A piada". Fonte: MCGUIRE, 2014, s/p.

6. Tradução livre: "Certo, Então... um homem liga para seu médico sobre alguns resultados de exames... O médico diz "Bem, Senhor Jones, tenho boas notícias e más notícias... a boa notícia é que você tem vinte e quatro horas de vida." "Essa é a boa notícia?! Qual a má notícia?" O médico diz, "Eu deveria ter lhe contado isso ontem."

As cenas de 1989, nesta sequência, se sobrepõem às cenas de fundo que mostram a evolução do espaço: a sala em 1955 e a evolução do terreno ao redor da casa ao longo dos tempos: um lago que existe em 8.000 a.C., está congelado em 1.009 a.C., está menor em 1573 e não mais existe em 1637; uma casa que está sendo construída em 1764, pronta em 1766 e que se incendia em 1783. No meio da sequência aparecem ainda: um pequeno gato no canto inferior direito, da sequência anterior “I – A mulher de vestido rosa”; dois quadros de 1763 com um homem cortando uma árvore e, na página final da sequência, uma mulher em 1960. As cenas do gato e da mulher parecem ser apenas transições de sequências, mas a do homem cortando a árvore estabelece uma relação direta com as cenas de fundo. A árvore que ele corta em 1763 aparece exatamente sobreposta sobre uma jovem árvore em 1573 e 1637. O que resta dela ainda aparece na cena da construção da casa em 1764, um tronco decepado. É o espaço se transformando e sendo transformado por esses novos habitantes que chegam. Outra relação entre tempos diversos ocorre entre a tosse do homem em 1989 que parece se intensificar quando surge ao fundo a casa em chamas em 1783.

Fica claro, aqui, que a leitura ocorre tanto pela sequencialidade quanto pela relação de sentidos que os quadros estabelecem entre si através da posição que ocupam. Esta configuração se relaciona com o que Cagnin definiu como leitura em profundidade: “Parece, portanto, que nos quadrinhos o movimento da leitura seja em *profundidade* e não da esquerda para a direita, e que os quadrinhos já lidos vão dando lugar aos seguintes, como se os passados e os futuros não estivessem presente como realmente estão” (CAGNIN, 2014, p. 76, grifo do autor). No caso de *Here* (2014) a profundidade na leitura é também literal, pela sobreposição física de alguns quadros sobre

outros, o que gera a impressão de que cada quadro está em um plano diferente, mais perto ou mais longe do observador.

Há também, na sequência analisada, uma diferença entre o passar do tempo das cenas de fundo e da cena em primeiro plano: enquanto a transformação do espaço é rápida e avança com grandes saltos temporais, a cena da piada, que dura poucos segundos – e poderia ocorrer num espaço menor – é estendida por várias páginas. O tempo, assim, é moldado conforme o desejo do autor e não guarda necessariamente uma relação direta com o tempo físico.



Figura 7 – Sequência “XIX – Perdas”. Fonte: MCGUIRE, 2014, s/p.

No início de “XIX - Perdas” aparecem dois quadros: o maior, ao fundo, é a queda do homem da sequência “II – A piada” e outro menor, no canto direito, datado de 1960, onde uma mulher pergunta a alguém: “Did you lose something?”⁷. Na próxima dupla, sobre o qua-

7. Tradução livre: “Você perdeu alguma coisa?”

dro maior, agora datado de 500,000 a.C. vários personagens falam sobre perdas: “I lost my wallet”⁸ em 1932; “I must have left the umbrella somewhere”⁹ em 1923; “I think I’m losing my mind”¹⁰ em 2001.

Esse esquema se repete por mais duas páginas duplas, se encerrando na quinta com um grande quadro do que parece ser o fundo de um rio, datado de 2113. Sobre ele, em páginas opostas, duas mulheres conversam, consigo mesma e com alguém: “What was that? Did you say log? I’m losing my hearing”¹¹ em 1962; “Shit, I lost na earring”¹² em 1994. A conexão entre as duas, através dos trinta e dois anos que as separam, se faz por um trocadilho (que funciona apenas em inglês), entre os sons das palavras *hearing* (audição) e *earring* (brinco).

As transformações do espaço, nos quadros de fundo, também dão grandes saltos temporais como na sequência II: 500.000 a.C.; 50.000 a.C.; 110.000 a.C. e 2113. A semelhança entre a paisagem nos anos antes de Cristo e o período de 2113 demonstra uma ideia de repetição ou circularidade. Nesta data, o espaço amplo, sem a presença de construções ou humanos (pelo menos neste pedaço exclusivo de terra), repete as mesmas paisagens pré-históricas. O que, entretanto, parece não significar o fim da espécie humana, pois, em quadro de 2222, em uma das páginas duplas anteriores dessa sequência, um homem aparece se perguntando: “Where the hell is the car?”¹³.

Ao contrário da sequência II, não há em “XIX – Perdas” uma cena em primeiro plano repetida pelas páginas. Os quadros possuem tempos diversos e fragmentados, as cenas se constituem de momen-

8. Tradução livre: “Perdi minha carteira.”

9. Tradução livre: “Devo ter deixado o guarda-chuva em algum lugar.”

10. Tradução livre: “Acho que estou perdendo a cabeça.”

11. Tradução livre: “Que foi isso? Você disse tronco? Estou perdendo minha audição.”

12. Tradução livre: “Droga, perdi um brinco.”

13. Tradução livre: “Onde diabos está o carro?”

tos soltos, instantâneos fora de contexto e a conexão entre eles se dá basicamente entre os diálogos. A temática presente nestes se refere a perdas, de diferentes tipos: de uma carteira, de um guarda-chuva, da “cabeça”, do autocontrole, das chaves, do carro, de um cachorro, da visão, da audição, de um brinco. Assim como no *Here* de 1989, o leitor-testemunha navega pelo fluxo temporal, na sua posição ancorada que ora vê a casa ora vê o espaço deserto onde ela não existe. Ele ou ela observa, ignorado (a) pelos personagens que vivem suas vidas ignorantes de sua presença ali. É na potencialidade da narrativa dos quadrinhos que o leitor se vê livre das amarras do tempo.

Considerações finais

Nas duas sequências analisadas percebe-se uma abordagem mais complexa da que foi realizada em 1989. Das janelas abertas a múltiplas temporalidades passa-se a planos temporais diversos, representados por quadros sobrepostos. Os caminhos de leitura também são muitos, escolhidos pelo leitor e que também irão se sobrepor e construir camadas de sentido. O histórico e o autobiográfico se revelam numa pesquisa mais detalhada a respeito do autor e da obra, mas seu desconhecimento não impede o apreçamento e compreensão da obra por si. É preciso ainda o leitor comprometido e interessado da história de 1989, sem medo e disposto a se meter no labirinto temporal construído por McGuire.

A configuração do tempo em *Here* (2014), a partir da análise realizada, mostra as potencialidades inventivas da linguagem dos quadrinhos, que podem se apresentar tão complexas quanto a própria ideia de tempo. O seu passar e desenrolar pode estar presente tanto na parte escrita – seja nos balões de fala ou em recordatórios que

marquem datas ou passagens temporais (“enquanto isso...”, “no dia seguinte” etc.) – quanto na invisibilidade das sarjetas. Elementos que se tornam ativos no processo de leitura, dependentes apenas daquele que lê e que pode dedicar maior ou menor atenção à história. O espaço permite a convivência de sequências e/ou também de momentos temporais diversos, que o leitor coloca em movimento a seu bel prazer. O caráter deste tempo, classificado inicialmente como multidimensional, necessita de um estudo mais amplo, com outros objetos além dos analisados aqui. Do ponto de vista do processo de criação torna-se essencial estar ciente dos limites e possibilidades dessa linguagem, especialmente de um aspecto tão importante e crucial para um bom contador de histórias, sejam elas orais, escritas ou desenhadas.

Referências

- BENVENISTE, Émile. A linguagem e a experiência humana. Tradução: Marco Antônio Escobar. In: _____. *Problemas de linguística geral II*. Campinas, SP: Pontes, 1989, p. 68-80.
- CAGNIN, Antonio Luiz. *Os quadrinhos: linguagem e semiótica*. São Paulo: Criativo, 2014.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte sequencial: a compreensão e a prática da forma de arte mais popular do mundo*. Tradução: Luis Carlos Borges, 3. ed., São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- _____. *Narrativas gráficas de Will Eisner*. Tradução: Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2005.
- ELIAS, Norbert. *Sobre o tempo*. Tradução: Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.
- GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

MCGUIRE, Richard. Here. In: *RAW*, V. 2, n.1, Penguin Books, 1989, p. 69-74.

_____. *Here*. New York: Pantheon Books, 2014, sem paginação.

NUNES, Benedito. *O tempo na narrativa*. 2ª ed. São Paulo: Editora Ática, 1995.

ROSENFELD, Anatol. Reflexões sobre o romance moderno. In: _____. *Texto/Contexto I*. São Paulo: Perspectiva, 1969, p. 75-97.

SARAMAGO, José. *A jangada de pedra*. Lisboa: Editores Reunidos, 1994.

TODOROV, Tzvetan. As categorias da narrativa literária. In: BARTHES, Roland e outros. *Análise estrutural da narrativa*. Tradução: Maria Zélia Barbosa. 8ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013, p. 218-264.

Documentos eletrônicos

GROENSTEEN, Thierry. Les lieux superposés de Richard McGuire. In: *Urgences* 32, 1991, p. 95-109. Disponível em: <<https://www.erudit.org/fr/revues/urces/1991-n32-urces651/025651ar/>>. Acesso em 21/03/2018.

MCGUIRE, Richard. Where did the time go? Richard McGuire. Entrevistador: Kurt Snoekx. In: *BRUZZ*, jun/2016, edição 1527, p. 16-19. Disponível em: <<https://issuu.com/bruzz.be/docs/bruzzout1527/16>>. Acesso em 28/03/2018.

SILVA, C. A. B. O tempo multidimensional nos quadrinhos: um estudo das estratégias narrativas em Here, de Richard McGuire. 2019. 136 f. Dissertação (Mestrado em Letras e Linguística) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2019. Disponível em: <<https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/9328>>. Acesso em 15/06/2019.

Jim Steranko e sua poética de perturbação e perda

Daniel Baz dos Santos

Resumo: Este artigo pretende interpretar o trabalho de Jim Steranko nas páginas de *Nick Fury, agente da S.H.I.E.L.D.* à luz da teoria de Georges Didi-Huberman, mais especificamente das contribuições constantes no livro *Diante da imagem*. Partindo de seu trabalho, é possível demonstrar a maneira pela qual Steranko articula os elementos de suas histórias em relações de permanente tensão e conflito, nas quais o fenômeno visual geralmente emerge de um processo de “rasgadura”, de desacomodação e, principalmente, de perda.

Palavras-chave: história em quadrinhos, visual, Didi-Huberman, Nick Fury, Marvel Comics

Jim Steranko y su poética de perturbación y pérdida

Resumen: Este ensayo pretende interpretar el trabajo de Jim Steranko en las páginas de *Nick Fury, agente da S.H.I.E.L.D.* a la luz de la teoría de Georges Didi-Huberman, más específicamente de las contribuciones presentes en el libro *Diante da imagem*. Partiendo de su trabajo, es posible demostrar la manera por la qual Steranko articula los elementos de sus historias en relaciones de permanente tensión y conflicto, en la cuales el fenómeno visual generalmente

Daniel Baz dos Santos Vínculo é Doutor em História da Literatura pela FURG e Professor de Língua Portuguesa e Literatura no Instituto Federal do Rio Grande do Sul, campus Rio Grande. Email: dbazdossantos@yahoo.com

surge de un proceso de “desgarro”, de desacomodación y, principalmente, de pérdida.

Palabras claves: comics, visual, Didi-Huberman, Nick Fury, Marvel Comics



A imagem que abre este estudo pertence à primeira edição de *Nick Fury, agent of S.H.I.E.L.D.*, revista que deu seguimento ao trabalho que Jim Steranko vinha realizando com o personagem nas páginas de *Strange Tales*, na qual dividia espaço com o Doutor Estranho. O novo projeto, motivado pela boa recepção do trabalho do autor por parte do público, tinha o objetivo de permitir que o artista continuasse desenvolvendo sua versão do herói, assim como sua estética única, batizada por ele mesmo de “Zap art” e que misturava influências distintas: “[...] techniques culled from various sources, including photography, collage, movie posters, and advertising to create a contemporary look” (THOMAS, 2017, p. 190). A tudo isso se somavam outras referências que passavam por Will Eisner, Jack Kirby (que fazia os *layouts* das primeiras histórias), as narrativas de terror da EC comics, além de Salvador Dalí, Richard Avedon, Michael Curtis, entre outros (HOWE, 2013, p. 93-94). Foi com essa bagagem cultural, talhada em colagens e efeitos estroboscópicos que Steranko se tornou o primeiro autor a escrever e desenhar um título dentro da Casa das ideias.

A página aqui apresentada nos insere na história do comediante fracassado Flip Manson, uma das três narrativas que serão desenvolvidas em paralelo ao longo de toda a primeira edição da nova série. Neste segmento do quadrinho, descobrimos que o personagem está enfrentando problemas para pagar o criminoso Mitch Hackett. Ao pedir um adiantamento a Pinky, dono da boate onde apresenta seu número de *stand-up*, Manson é rudemente humilhado por ele. Para completar, percebe que os capangas de Hackett já estão no seu enalço e o esperam à porta do estabelecimento. O restante da trama vai relatar seu destino, na mesma medida em que nos mostrará Nick Fury na sua busca pelo vilão Escorpião e os desdobramentos da nova

posição sindical do próprio Hackett, que, logo iremos descobrir, é idêntico a Manson.

O conteúdo diegético da página é, portanto, razoavelmente simples. Sua configuração formal, no entanto, é de uma complexidade incomum. Para que possamos entendê-la em seus desdobramentos estruturais e semânticos, é necessário estabelecer um diálogo com Didi-Huberman, teórico da arte para quem toda experiência visual é, em alguma medida, a experiência de uma perda. Se esse tipo de constatação ainda nos parece estranha, isso se deve, segundo o autor, ao fato de que as pesquisas do campo da história da arte geralmente se ocupam exclusivamente do visível, esquecendo, assim, o que é verdadeiramente visual nas imagens observadas. Em outras palavras, trata-se de privilegiar uma certa “retórica da certeza”, submetendo as imagens observadas a certos fins teórico-metodológicos, acomodando-as a modelos de representação que terminam por sufocar o que há na imagem de apresentação, de inovação, de deformação. Em outras palavras, seu estatuto verdadeiramente visual. Didi-Huberman quer resgatar, por esta via, aquilo que não é possível conhecer nos objetos representados, o que não sabemos ao certo a respeito deles, ou melhor, o que nos perturba e nos desorienta no processo de sua interpretação. Em suas palavras:

Quem escolhe *saber* somente terá ganho, é claro, a unidade da síntese e a evidência da simples razão; mas perderá o real do objeto, no fechamento simbólico do discurso que reinventa o objeto à sua própria imagem, ou melhor, à sua própria representação. Ao contrário quem deseja *ver*, ou melhor, olhar perderá a unidade de um mundo fechado para se encontrar na abertura desconfortável de um universo agora flutuante, entregue a todos os ventos do sentido; é aqui que a síntese se tornará frágil a ponto de se pulverizar; e o objeto do ver, eventualmente tocado por uma ponta de real, desmembrará o sujeito

do saber, votando a simples razão a algo como sua rasgadura. *Rasgadura* seria então a primeira palavra, a primeira aproximação para quem renuncia às palavras mágicas da história da arte (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 186).

Como método deste processo, o autor explica que:

Se quisermos *abrir* a “caixa de representação”, devemos então praticar nela uma dupla rachadura ao meio: rachar ao meio a simples noção de *imagem* e rachar ao meio a noção simples de *lógica*. [...] Rachar ao meio a noção de imagem seria, em primeiro lugar, voltar a uma inflexão da palavra que não implique nem a imagística, nem a reprodução, nem a iconografia, nem mesmo o aspecto “figurativo”. Seria voltar a um questionamento da imagem que não pressuporia *ainda* a “figura figurada” – refiro-me à figura fixada em objeto representacional –, mas somente a *figura figurante*, a saber, o processo, o caminho, a questão em ato, feita cores, feita volumes: a questão ainda aberta de saber o que poderia, em tal superfície pintada ou em tal reentrância da pedra, *vir a ser visível*. Seria preciso, ao abrir a caixa, abrir os olhos à dimensão de um olhar expectante: esperar que o visível “pegue” e, nessa espera, tocar com o dedo o valor *virtual* daquilo que tentamos apreender sob o termo *visual* (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 187).

Quando falamos de quadrinhos de super-heróis, geralmente mais preocupados com a clareza da narrativa do que com possibilidades expressivas de vanguarda, pode parecer estarmos em um terreno no qual as preocupações de Didi-Huberman não tenham o mesmo eco do que em outros sistemas artísticos. Uma de nossas hipóteses, no entanto, tende a pensar que é justamente em modalidades do visual como esta, marcadas por convenções comprometidas com um ideal de comunicação mais massificado, que a teoria do autor adquiere um estatuto completamente novo, posto que, em um ambiente

tão marcado por convenções discursivas e ditames mercadológicos, todo desvio, ruptura, quebra das condutas enunciativas, permitem a revelação de sua natureza linguística, por um lado, e de suas possibilidades e potências, por outro.

Em Steranko, é possível notar uma consciente (e decisiva) orientação à negatividade do signo imagético, à perturbação da ingenuidade do espectador, visto que, para acompanhar o desenvolvimento de suas histórias, é necessário perceber um conflito, sempre provisório e em franca transmutação, das forças daquilo que estamos vendo ou do que acabou de ser visto, o que ocorre não apenas nas relações de uma página a outra, mas também quadro a quadro e entre os ícones dentro de cada requadro. Sendo assim, antes de seguirmos para a demonstração prática destas hipóteses, é preciso lembrar da emblemática teoria de Thierry Groenstenn acerca da “solidariedade icônica” dos quadrinhos. Esta hipótese aponta o apartamento de imagens diversas que coexistem e se correlacionam de alguma forma como única característica fundamental da nona arte (GROENSTEEN, 2015, p. 28).

Ainda que esta solidariedade seja de fato uma norma linguística basilar para o funcionamento dos quadrinhos, é importante apontar também que este ideal de reciprocidade, interdependência e conectividade entre os ícones é vivenciada de forma crítica, conflituosa, e até disruptiva, especialmente em autores com o nível de experimentação formal de Steranko. Groensteen, em suas análises, não ignora este aspecto, mas é Charles Hatfield, no ensaio “An art of tensions”, quem defende que a solidariedade entre os elementos de uma narrativa gráfica é secundada por permanentes tensões que se apresenta em quatro tipos distintos: “between *codes* of signification; between the *single image* and the *image-in-series*; between

narrative *sequence* and page *surface*; and, more broadly, between reading-as-*experience* and the text as material *object* (HATFIELD, 2009, p. 132).

Na página aqui exposta, temos, como fundo do primeiro quadro, a imagem de um espelho quadriculado. A presença deste item no cenário confere ao painel um forte teor metalinguístico, pois as linhas verticais e horizontais presentes nesta enorme superfície reflexiva simbolizam o ato de quadrinizar. Note-se que, no reflexo, a personagem feminina à direita da prancha tem sua coloração e preenchimento completamente alterados, ou seja, seu rosto nos é apresentado de forma deformada, distorcida, certamente indireta, o que sinaliza para a natureza refratária imanente a toda experiência visual. Além disso, essa duplicidade da imagem, que se repetirá no quadro posterior, no qual Pinky também aparece refletido no espelho, é um dos temas centrais desta edição, posto que ela está repleta de duplos, sócias e trocas de identidades, algo que se anuncia na antológica sequência de abertura e que será melhor explorado ao fim deste trabalho.

Há ainda, no interior deste quadro, o ícone visual que ligará todos os elementos da página, e que é o tópico deste primeiro painel: o comediante Flip Manson. Isso se delineia não só pelo fato dele ser o tema da conversa das outras duas personagens, mas também por ser para ele que Pinky aponta no primeiro plano à esquerda, direcionando nossa visão. Dessa forma, há um contorcionismo no uso da perspectiva para que consigamos observar ao fundo, de forma ainda indefinida, aquele de quem trata a conversa. Nesse sentido, a composição do quadro convida nosso olhar à escavação de seus elementos icônicos, sendo preciso buscar a personagem de quem se fala, errar em direção à profundidade da mancha gráfica, a procura

de seus elementos menos visíveis, o que envolve vagar por diversas mesas cheias de pessoas indistintas, pela garçonete que serve bebidas aos clientes, e ignorar o contraponto irônico de que a figura que não conseguimos contemplar com nitidez é justamente aquela que está, diegeticamente, melhor iluminada.

Essas tensões no plano da representação, e seu potencial disfuncional, se consagram ao longo do restante da página, sendo possível afirmar que há nela um intenso teor desviante que se converte em provocação/perturbação do nosso olhar. No segundo quadro, isso se mantém, a partir da imagem de um Flip Manson ainda indistinto, com o rosto completamente coberto por um sombreado artificial, cuja lógica é meramente expressiva. No jogo de relações entre os signos do *layout*, conduzidos pela leitura vertical da página, não nos pode passar despercebido o fato de que, logo acima de uma das faces de Pinky, de costas no segundo quadro, está justamente a imagem de seu rosto que abre o quadro anterior. Quando falamos em tensão, estamos falando também destas possibilidades dialéticas, em que uma figura deve ser confrontada com seu conteúdo diferencial, sua antítese, sua negação. No terceiro quadro, contudo, estes processos desviantes adquirem nova dimensão, ao observarmos finalmente o rosto do comediante a quem a narrativa vem se referindo. Ocorre que isso se dá por intermédio do cartaz utilizado para divulgar seu número cômico, que se agiganta, roubando a atenção do nosso olhar, enquanto o diálogo entre as personagens se desenrola ao fundo.

Afora a relação fundo/superfície que se repete uma vez mais, o cartaz em primeiro plano representa, neste contexto, as formas convencionais de representação, explicitadas de forma unilateral e funcionalista. Nele, Manson está visível, mas não pode ser verdadeiramente visto e o fato da página começar revelando o desprezo que

Pinky sente por ele nos permite chegar a esta conclusão sozinhos, ou seja, de que esta glória e alegria impressas na divulgação de seu número são referenciais falsos. Mais uma vez, há uma rachadura icônica e um sentido de perturbação que oscila da imagem no cartaz para a silhueta do comediante ao fundo. Neste ponto, já é possível entender a lógica que está na base do tratamento que Jim Steranko dá aos elementos imagéticos e a sua função dentro do ato de quadri-nizar. Com efeito, estamos diante de uma composição na qual o que está evidente em primeiro plano dever ser não apenas decodificado, mas superado, ou ao menos dinamizado em ordem de abranger os diferentes princípios expressivos que estão em choque, se quisermos ter acesso mais profundo, abrangente e duradouro, aos sentidos que estão sendo construídos.

O canto direito do cartaz serve de linha que forma o extremo esquerdo do requadro seguinte. Sendo assim, tem-se uma espécie de “vazamento” de uma cena a outra, responsável também por provocar nosso olhar com um potencial de incompletude e de indefinição, além de nos inserir em outra cena na qual a perspectiva desfavorece a definição da imagem de Manson. Esse andamento promove um novo efeito de distúrbio e desorientação. Vê-se a dançarina em primeiro plano, que, como no anúncio do painel anterior, ao se apresentar em sua visibilidade eloquente, fende mais uma vez nossas expectativas sensíveis (estamos atentos ao fundo) e inteligíveis (ainda tentamos compreender de quem se fala). Há um clima de inexatidão, que se converte em base para toda e qualquer proposição de sentido.

Estes aspectos de negatividade na composição são a base de qualquer especulação positiva do que o autor está querendo dizer. É claro que estas escolhas gráficas, este obscurantismo no tratamento de uma personagem que custa a se apresentar, sinalizam para a insigni-

ficância de Manson, tendo, assim, um forte teor expressionista, como muitas das páginas de Steranko, nas quais as distorções das figuras e dos ambientes servem para nos dar acesso a algum sentimento ou conceito subjetivo. Não negamos que esta é a sua importância semântica principal, especialmente se tratamos o assunto em termos narrativos. No entanto, não podemos ignorar que essa mesma estratégia discursiva nos remeta também àquilo que não podemos saber sobre a orientação dos códigos no interior da página, sobre seu potencial subversivo e, muitas vezes, polivalente. Essas pulsões disruptivas nos dizem muito sobre a maneira como Steranko concebe a potencialidade do signo visual, poética na qual a negatividade se estabelece como dado constitutivo do objeto estético e que se desdobra na teoria de Didi-Huberman nos seguintes termos:

Há um *trabalho* do negativo na imagem, uma eficácia ‘sombria’ que, por assim dizer, escava o visível (a ordenação dos aspectos representados) e fere o legível (a ordenação dos dispositivos de significação). De certo ponto de vista, aliás, esse trabalho ou essa coerção podem ser considerados como uma *regressão*, pois nos levam de volta, com uma força que sempre nos espanta, para um alguém, para algo que a elaboração simbólica das obras havia no entanto encoberto ou remodelado. Há aí como um movimento *anadiômeneo*, movimento pelo qual o que havia mergulhado ressurge por um instante, nasce antes de mergulhar de novo em seguida: é a *matéria informis* quando aflora da forma, é a apresentação quando aflora da representação, é a opacidade quando aflora da transparência, é o visual quando aflora do visível.

Não sei, a bem dizer, se a palavra *negativo* é bem escolhida. Só o será com a condição de ser entendida como a porá e simples privação. É a razão pela qual, nessa ótica, designamos o *visual*, e não o invisível, como elementos dessa força coercitiva de negatividade em que as imagens são pegadas, nos pegam (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 189).

O jogo anadiômeneo – daquilo que está imerso, mas submerge – se concretiza, com toda sua natureza paradoxal, no quadro final desta página, na qual finalmente temos Flip Manson em primeiro plano. Esta reorientação em seu posicionamento figural só pode ser lida, inicialmente, como uma distorção traumática da disposição dos elementos até aqui, isto é, como uma inversão dos jogos de valores tratados pela página e de seus padrões semióticos. O que era escondido, (ou esvaziado, no caso do simulacro do cartaz), agora se dá a ver hiperdimensionado. É impossível considerar esta imagem diante de nós na sua condição de mero objeto do olhar. Seu estatuto ao longo da página adquire a dimensão de vivência, de entidade propositiva, e conquista – a partir do jogo de perspectiva principalmente – uma posição que remodela nossa atenção.

Neste ponto fica evidente como essa busca ativa que fomenta o ato de ver é sempre seguida de um olhar complementar da imagem que nos olha e que, no processo de observar e ser observada, fere qualquer atitude hermenêutica de controle e explicita a relação plurilateral daquele que também é visto pelo que vê. A experiência de rachadura está também presente no fenômeno de topicalização deste último quadro (o que mostra o domínio que Steranko tem de seus meios). Descobrimos ao longo da página que Manson deve dinheiro para Hackett, e que os capangas do bandido estão na boate a sua espera. Sendo assim, é a eles que os balões de pensamento se referem – inclusive criando um rastro de leitura que nos posiciona logo abaixo das figuras dos bandidos – mas nós não os podemos ver nitidamente. A relação de perspectiva entre o que se coloca à frente e o que se situa ao fundo é muito semelhante com aquela conduzida por toda a página, com a diferença de que os elementos são diferentes e Manson, por sua vez, teve sua função integralmente alterada.

Aqui se manifesta a proposta estética de Steranko, seu jogo poético autoral, que pretende sinalizar para aquilo que há de “sintoma” em seu sistema visual, isto é, para os elementos e dinâmicas que interrompem o curso normal da representação e obriga o interprete a mergulhar no território em que os fenômenos adentram o universo do incognoscível.

Note-se que, quando Didi-Huberman fala em “sintomas”, está se referido a casos extremos nos quais não existe norma inteligível para assegurar o sentido do signo visual, como é o caso do seu famoso estudo sobre o afresco *Anunciação* de Fra Angelico. Mas acreditamos que, em Steranko, há processos de experiência de negatividade dos conteúdos visuais semelhantes e recorrentes, os quais estimulam o leitor a um exercício de desconfiança e de negação raramente vistos em quadrinhos de super-heróis. Em páginas como a aqui analisada, grande parte dos elementos da composição enfatiza justamente os limites de nossa capacidade de ver e, conseqüentemente, de captar o todo, de saber completamente do sentido, de entender absolutamente de que se trata a narrativa.

Coerente com isso, o último quadro carrega em si outra proposta expressiva ambivalente. À esquerda, temos, em primeiro plano, a figura solitária de Manson em uma coloração bicromática, marcada pelo cinza da parede ao fundo e da pele do comediante, marcas expressionistas representativas de seu sentimento de medo e de acunamento. Já a porção direita do painel é composta por itens de natureza opostas (coloridos variados, múltiplos personagens, o sentimento de animação dos clientes), que nos inserem em um universo orientado por propósitos opostos, cuja cisão, neste quadro, é responsável pela organização dos elementos, sendo possível aventar que o final da parede acinzentada tem alguma função de sarjeta, insinuando a separa-

ção dos universos em primeiro e segundo plano, como se tratassem de requadros diferentes. Por fim, é necessário lembrar que, na página seguinte, todos esses efeitos de duplicidade ganharão outros contornos, pois descobrimos que Hackett é idêntico a Manson. Ou seja, estes fenômenos possibilitam uma reconfiguração de ordem exegética, posto que, ao desbravados em sua complexidade, adquirem coerência formal com os conteúdos apresentados pela narrativa.

Esses processos de rachadura do visual, no qual a fissão do ato de ver é parte da tessitura semântica, da poética do autor e da organização estrutural e narrativa da página, dialogam com outras estratégias de Steranko constantes neste e em outros volumes das suas histórias protagonizadas por Nick Fury. Podemos começar esta perscrutação pelas cenas nas quais o autor abandona o uso da coloração em prol de um preenchimento feito exclusivamente com o uso do preto e branco. Nesta edição, isso ocorre três vezes: no momento em que o herói é atingido por uma série de rajadas durante o teste de uma nova tecnologia geradora de barreiras; no instante precedente à explosão da cabine telefônica que aniquilará o comediante Flip Manson; e na página que fecha a edição, com o telefone da cabine presente na cena anterior pendido em seu próprio fio, enquanto a telefonista pede que se insiram mais cinquenta centavos no aparelho.

Em cada um destes momentos, a escolha do preto e branco atende a critérios expressionistas diferentes, mas que se unem por pelo menos uma qualidade estética comum: a negatividade. Afinal, na medida em que acompanhamos um quadrinho colorido (notadamente este com influência das cores vivas, vibrantes e inusitadas da “Pop Art”) o preto e branco se manifesta inicialmente como uma forma de privação, promovendo em quem lê um imediato sentimento de perda, que deve ser traduzido em expressão. Contudo o que se retira



em volume e tonalidade, se ganha em forma, ou, especialmente pela comparação com as múltiplas tonalidades do resto do quadrinho, atua de forma inversa, isto é, de modo que o significado esteja imanente à forma, ao contrário daquela que, segundo Scott McCloud, é sua função mais tradicional (MCLOUD, 2005, p. 192). Assim, o primeiro indício de uma nova configuração semântica se sustenta pelo uso do alto contraste, pautado justamente pela negatividade da ausência de cores. Num segundo momento, no entanto, esta lacuna é preenchida novamente pela ideia de contrastação, agora no interior das forças de preenchimento que colidem no interior da página, aproveitadas de maneira mais unilateral na primeira das cenas em preto e branco desta edição, na qual o imenso impacto sentido pela barreira que protege Nick Fury é manifestado por intermédio da privação cromática.

As outras duas cenas sem colorido reinterpretarão esta abstenção de outras maneiras. Primeiro, no instante anterior à explosão da cabine telefônica que mata Manson. Vemos uma imagem que lem-

bra um esboço não completamente finalizado, na qual a esposa do comediante traz a filha no colo em momento carregado de afetividade. Este sentimento de incompletude presente no uso do preto e branco contamina também o contorno das figuras, feito em um pontilhamento de largura diminuta e com um preenchimento rachurado, conduzido de modo que permita certa vazadura do branco da página ao fundo, reforçando, assim, o caráter etéreo, fantasioso, do momento. Esse sentimento é reforçado com a ausência de requadro, o que permite que o interior do quadro contamine, justamente pela premência da lacuna do branco da página, o metarrequadro como um todo, e se coloque apartado dos demais elementos da página, alienação esta que, é claro, está na base de sua integração ao *layout* da página.

Por fim, os recordatórios dispõem o diálogo entre mãe e filha sem qualquer indicação icônica. Eles escoam do mesmo branco¹, espaço intersticial próprio da sarjeta, que aqui é absorvido pela mancha gráfica no sentido de nos revelar aquilo que ontologicamente não está presente. Não à toa, os balões de pensamento de Manson no quadro ao lado perpassam o requadro e cobrem parte destas figuras. O olhar atento deve se interromper e admitir o esforço que o código executa para apresentar um sentimento traumático de perda. Situação que adquire níveis alarmantes, ao repararmos que o diálogo entre mãe e filha envolve a descrição de um triciclo caracterizado por um “vermelho bem grande como papai prometeu”. Ao inserir a questão cromática no diálogo, e nos vedar sua representação, Steranko está mais uma vez promovendo, no limite, o recuo para o território nega-

1. É necessário pontuar que este branco se entrevê em inúmeros momentos da carreira do autor e mesmo nesta edição é possível encontrá-lo nas cenas da explosão, seguido dos chamados “kirby dots”, uma das principais influências de Steranko.

tivo da estética, em que as coisas ainda não se constituíram, sendo, portanto, mimetizadas de maneira refratária, na qual seus elementos faltantes são essenciais na sua constituição ontológica. Por não termos a presença da cor, ou melhor, a unilateralidade de sua presença visível, é que este vermelho se torna verdadeiramente visual.

A última passagem em preto e branco retratada nesta edição está na página seguinte, e encerra a história, após Nick Fury, que sequer cruza com Manson, assistir, ao lado de alguns transeuntes, a explosão da cabine telefônica que o mata. Isso é apresentado no terceiro dos quatro quadros da página. Nele, a presença da “rasgadura” própria da imagem se manifesta de maneira angustiante, já que aquilo que o herói contempla é completamente diferente daquilo que nós, que acompanhamos a trajetória do comediante do início ao fim, observamos. Em vias de enfatizar esta ausência de interação entre Fury e a cena, ele é o único personagem a quem não é dado nenhum balão de texto. Por fim, o quadro que encerra a história mostra o herói caminhando de costas ao fundo, o preto e branco reforçando o sentimento de destituição de tudo, ancorado pelo preenchimento carregado da cena, com ênfase nas nuvens de chuva que marcam o clima melancólico com o qual a história se finaliza.

Em um último jogo de primeiro e segundo plano, o canto esquerdo do quadro é atravessado por um telefone hiperdimensionado, cujo fio se desenrola ao longo da página, formando o requadro do segundo painel, atravessando o terceiro e preenchendo de forma dual o penúltimo, já que habita a um só tempo o espaço intraicônico dele e aquele território indeciso do branco intersticial, meio sarjeta, meio diegese. O fio enrolado do aparelho não pertence exclusivamente a nenhum desses níveis. Devemos oscilar por pelo menos estas duas camadas sem jamais saber ao certo qual trata-se da mais relevante, sendo ou-

tra manifestação fundamental dos “sintomas” na poética de Steranko. De dentro do bocal, emerge o discurso da telefonista “Mais cinquenta centavos, deposite mais cinquenta centavos, por favor” (STERANKO, 2016). Se em sua dimensão narrativa, este item do cenário denota o ápice do drama pessoal de Manson, cujo recordatório que o antecipa faz questão de relatar: “Sim, o comediante Flip Manson finalmente pagou suas dívidas... Todas com exceção de...” (STERANKO, 2016), em sua configuração estética o objeto representa o inaudível, o incommunicável, o discurso inacabado, sem função aparente, sem interlocução adequada, simbolizando, nesses termos, portanto, a poética de perturbação e perda articulada por Steranko.

Estes mecanismos se desdobram em inúmeros outros processos, muitos usados à exaustão pelo quadrinista em suas narrativas. Há um decisivo sentimento de perda e de incompletude do olhar nas cenas em que quadros são acrescentados dentro de quadros maiores, revelando detalhes, aspectos, ações sobre os episódios em andamento que não podem ser captados pela cena maior (presentes na figura abaixo). Esses processos se anunciam também nas incontáveis montagens em paralelos realizadas pelo autor, evidenciando os aspectos sincrônicos de duas ações diferentes, como na cena em que Fury, para escapar de uma explosão, se agarra em um trenó (também na figura abaixo). Nessa passagem, o desejo de integração dos dois seguimentos narrativos é manifesto principalmente pela onomatopeia que une cada quadro e nos estimula a juntar também as ações que se sucedem em separado. São efeitos que só em nível superficial (e essencialmente temporal) enfatizam a conexão solidária entre os painéis, pois, se observados em profundidade (de forma fundamentalmente espacial), sinalizam antes para a desintegração dos conteúdos icônicos da página. A “solidariedade icônica” dos quadrinhos,

em momentos como este, não pode prescindir da atenção para os mecanismos expressivos que, à força de uma intenção poética, os conectam arbitrariamente.



Ainda a respeito disso, não pode ser ignorada a recorrência de páginas duplas nas histórias de Jim Steranko com o agente. Nesta mesma edição, o recurso é utilizado para representar a entrada do herói no covil do vilão Escorpião. A justificativa mais comum deste tipo de página investe no seu alto teor fetichista, condicionado pela revelação de momentos de grande destaque na história, cenas impactantes, sequências de ação grandiloquentes, revelações, momentos de tensão, entre outras funções de natureza semelhante. Todos estes tipos de uso estão presentes nas histórias de Steranko protagonizadas por Nick Fury. Contudo, se isso contempla aquilo que estas cenas *representam*, o que elas *apresentam* está diretamente vinculado a nossa incapacidade de perceber o visual apenas por intermédio do visível, posto que em todas estas ocasiões, o ritmo de leitura temporal, dinamizado principalmente pelas sequências de ação, deve ser diluído em um escrutínio espacial do duplo painel que, ávido por mostrar, acaba, na mesma medida, por esconder.

Este sentimento lacunar decisivo, em que o olho viaja pelo quadro sem uma orientação mais clara do *layout* tradicional (ainda que haja uma lógica composicional responsável por gerir a disposição dos elementos na página), é ainda mais presente nos quadrinhos de Steranko, no qual as relações de posicionamento geralmente chamam atenção para si mesmas², como já foi aqui demonstrado. Contudo, é na famosa sequência da edição de número 167 de *Strange Tales*, na qual Steranko investe em uma página quádrupla, que este

2. Basta lembrar da sequência das armadilha da edição de número 166 de *Strange Tales*, na qual temos que desconfiar da própria materialidade do quadrinho e colocá-lo de cabeça para baixo para ler o conteúdo dos balões e recordatórios. Mais uma vez, estamos diante de nossa incapacidade de dominar completamente o território visual da página. É necessário, deste modo, escavar, contorcer, questionar, absorver a rachadura constante daquilo que se mostra e nos olha.

teor disruptivo/disjuntivo adquiriu sua configuração mais decisiva. Se tal formatação foi interpretada pelo editorial de Stan Lee de forma meramente mercadológica, já que o editor chefe da Marvel sugeria aos leitores que adquirissem duas edições para, pondo-as ao lado, conseguir visualizar o painel em sua completude (irônico para vender o trabalho de Steranko, que utiliza ícones que criticam justamente este tipo de prática da indústria cultural), em termos expressivos esta experiência contorcia todas as interpretações convencionais destas páginas, em prol de manifestar a impossibilidade de possuir o visível na sua totalidade. Em outras palavras, sua concepção não tinha como objetivo torná-las um monumento ao visível, mas em desvelar-se enquanto performance do visual, posto que, nelas, o que se perde, aquilo que não está ali e, logo, não se pode ver, é ontologicamente constitutivo daquilo que se mostra.

Somente em vista destes inúmeros mecanismos de cisão do ato de olhar, que fundamentam toda experiência visual para Didi-Huberman, é que se torna possível voltar à antológica sequência de abertura desta primeira edição de *Nick Fury: agente da S.H.I.E.L.D.*, certamente duas das páginas mais famosas de Steranko e que, não estando presentes até o momento deste artigo, podem finalmente avançar do seu estatuto visível, influenciado pela posição que ela tem dentro dos cânones do gênero, e adquirir novamente natureza visual. Essa cena, na qual vemos o herói invadindo o estabelecimento que, provavelmente, se trata do covil de algum vilão, estabelece um jogo constante com nossa capacidade de retenção, já que se constitui em um jogo de duplicação dos signos, que cria certo espelhamento entre uma página e a outra. No primeiro quadro de ambas as páginas há uma ênfase nas mãos de Nick Fury e suas ações. No quarto, tem-se a presença apenas de sua sombra, o que revela o abis-

mo entre nós e sua real identidade. As hachuras do quinto painel e a inversão de papéis no oitavo também são elementos duplicados.

O segmento se encerra com uma imagem potente de privação, na qual o herói é assassinado por um de seus inimigos, sujeito que, no último dos quadros desta sequência aparece retirando sua máscara, sem que o possamos reconhecer. Na página seguinte, como foi dito, é explicado que o corpo no chão pertence a um sócia artificial de Fury e que era o herói quem estava disfarçado de bandido o tempo inteiro. O conteúdo da repetição da identidade (presente, lembremos, no arco de Flip Manson) já tinha sido apresentado pelos mecanismos de duplicação das páginas, o que revela sua coerência expressiva. A questão maior aqui, contudo, aquela que nos permitirá reler a abertura desta história emblemática, trata-se de revelar uma vez mais a coerência da poética de Jim Steranko, que estabelece a perda e os “sintomas”, como elementos basilares da produção de sentido. Apenas pela aniquilação de seu herói, ou melhor da figura que iconicamente indicaria a presença de Fury na página, de sua constituição visível, é que é possível dar-se início ao processo, muito mais complexo, de vê-lo.

Em ambas as páginas, não se utiliza o auxílio de texto verbal, algo sempre apontado nas leituras delas, mas o motivo é muito mais amplo do que o geralmente levantado, isto é, por ser necessário que nos entreguemos sem mediações que não as estritamente imagéticas, a este processo fendido que é olhar e ser olhado, aos lapsos ou desvios que a mancha gráfica, a distribuição do *layout* e o espaço intersticial da sarjeta explicitam. Se, em termos semânticos, a carência de balões e recordatórios deixa de simbolizar o luto pela morte do herói e passa a representar, enfatizado pelo ritmo, a ambivalência do ato de

ver, em seus processos de descoberta e reconhecimento, sua proposta discursiva é muito mais ampla.

O tempo de sua leitura é exclusivamente imagético, sem as incursões da decodificação desviante da linguagem verbal, justamente para que atentemos à lição maior que Steranko depositou nas histórias protagonizadas por Nick Fury e que desassocia o ato de ver, do ato de possuir algo, ou de adquirir alguma coisa. Não, para o autor ver é um exercício de perda e de resgate, de abandono e de recuperação. Não possuímos aquilo que vemos, mas nos constituímos juntos, e cada perturbação é uma nova orientação do olhar, cada privação é o latejar de nova potência, cada negatividade substancial, é uma descoberta de um novo mundo: o mundo da imagem em sua expressão puramente visual.

Referências

BARBIERI, Daniele. *A linguagem dos quadrinhos*. São Paulo: Peirópolis, 2017.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Diante da imagem*. São Paulo: Editora 34, 2013.

GROENSTEEN, Thierry. *O sistema os quadrinhos*. Rio de Janeiro: Mar-supial Editora, 2015.

HATFIELD, Charles. "An art of tensions". In: HEER, Jeet; WORCESTER (edited) *A comics studies reader*. Mississipi: University Press of Mississipi, 2009.

HOWE, Sean. *Marvel comics: a história secreta*. São Paulo: Leya, 2013.

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

STERANKO, Jim. *Nick Fury, agente da S.H.I.E.L.D. – parte dois*. São Paulo: Editora Salvat, 2016.

THOMAS, Roy. *The Marvel age of comics (1961-1978)*. Cologne; Taschen, 2017.

Personagens capoeiristas nos quadrinhos nacionais: sentidos e significações

Robson Carlos da Silva
Heraldo Aparecido Silva

Resumo: O artigo, recorte de uma pesquisa em andamento, objetiva apresentar achados iniciais acerca dos sentidos e significados atribuídos a personagens capoeiristas nos quadrinhos (ou HQ, doravante) nacionais, por meio da interpretação de como são abordados e representados. O percurso metodológico se utiliza dos enfoques analíticos com texto e imagem, a partir da abordagem cartográfico-crítica. Os achados indicam que o protagonismo de personagens capoeiristas em HQ nacionais ainda é insuficiente, sendo que, quando representados, percebe-se um esforço na contextualização e fundamentação da Capoeira, porém predominando a caracterização atrelada a marginalização e movimentos inspirados nas lutas orientais. Palavras-chave: História em Quadrinhos; Personagens Capoeiristas; Capoeira.

Capoeirista characters in national comic books: meanings and significations

Abstract: The article, part of an ongoing research, aims to present initial findings about the meanings and significations attributed to capoeirista

Robson Carlos da Silva, Doutor em Educação, com pós-doutoramento em Educação. Universidade Estadual do Piauí. Email: robsonuespi64@gmail.com

Heraldo Aparecido Silva, Doutor em Filosofia. Universidade Federal do Piauí. Email: heraldokf@yahoo.com.br

characters in national comic books (or comics), through the interpretation of how they are approached and represented. The methodological path uses analytical approaches with text and image, from the cartographic-critical approach. The findings indicate that the role of capoeirista characters in national comics is still insufficient, and when represented, an effort is perceived in the context and foundation of Capoeira, however a characterization linked to marginalization and movements inspired by oriental fights is still predominant.

Keywords: Comic Books; Capoeirista Characters; Capoeira.

Introdução

O uso das HQ na educação vem crescendo entre educadores e pesquisadores, com possibilidades de investigações abundantes, não existindo limites para sua aplicação em ambientes educacionais, bastando que os professores conheçam e se aprofundem nesse universo e saibam escolher as que sirvam ao que objetivam e melhor dialogam com seus interesses didáticos, sendo familiar entre os estudantes, fácil de ser encontrada e fundamental na socialização de crianças e jovens, principalmente por meio da leitura compartilhada.

As experiências com o uso das HQ na educação têm demonstrado ser uma opção importante no processo de desconstrução dos estereótipos construídos acerca de muitos aspectos, tais como a cultura do povo negro e sua história e religiosidade, as mulheres, os pobres, os homossexuais, as etnias tidas como não centrais, povos imigrantes, o Nordeste brasileiro e sua cultura, dentre outros exemplos, podendo ser incluída a Capoeira que, muito embora seja largamente utilizada como ferramenta social de formação e reconhecida como patrimônio cultural brasileiro e mundial, ainda sofre esquecimentos e

silenciamentos que incomodam e persistem, contribuindo para que se mantenha, no imaginário coletivo, a ideia de violenta e perigosa, praticada somente por pobres e negros, nas periferias, realizada de qualquer forma e em qualquer lugar, ensinada por pessoas sem qualificação ou formação.

No entanto, a Capoeira é uma rica cultura de origem popular, brasileira, nascida e desenvolvida no bojo das manifestações de vários matizes, especialmente do povo africano trazido ao Brasil e escravizado, subjugado e humilhado (SILVA, 2016), utilizado como mão-de-obra no sistema escravista, na produção de bens e gerando lucros exorbitantes, riquezas e acumulação de capital para o sistema colonial, o mantendo pulsante e tendo como base de sustentação o sistema mercantilista do tráfico negreiro (MATTOS, 2008).

A condição do povo negro escravizado sempre foi de penúria e degradação, tratados como peças, mercadorias humanas, desconhecida qualquer relação com suas naturezas humanas, perambulando pelas ruas das cidades e nos mercados, sempre mal vestidos, subalimentados e pessimamente alojados, taxados de preguiçosos e arredios quando reagiam aos mal tratos, lhes restando as revoltas e resistências, fugas e fundações de Quilombos (MAESTRI, 1988), políticas de resistências, de luta por libertação e contra o jugo opressivo do colonizador que fizeram emergir práticas e manifestações culturais de origens como a Capoeira, código humano de resistência e sobrevivência, uma pedagogia rebelde e de afirmação, umas das mais eficientes armas contra as opressões (SILVA; SILVA; MOURA, 2018), engrenagens de resistências a partir das ideias emancipadoras e da consciência antiescravista e abolicionista a favor da extinção da escravatura (COSTA, 2010).

A história da diáspora forçada do povo africano às Américas é pontuada por um longo silêncio imposto que, seguindo Kilomba (2019, p. 27), deve ser entendida como “Uma história de vozes torturadas, línguas rompidas, idiomas impostos, discursos impedidos e dos muitos lugares que não podíamos entrar, tampouco permanecer para falar com nossas vozes”. Neste sentido, o negro, marcado pela herança da escravidão e preconceitos, permaneceu marginalizado (COSTA, 2010), porém resiste e luta cotidianamente por respeito, dignidade e fortalecimento de suas identidades.

Afinal, conforme Mattoso (2003, p. 240), a cor da pele foi se constituindo em nítida fronteira entre ricos e pobres, com o racismo dissimulado e negado em toda parte de nossa sociedade, mas a herança cultural do povo negro africano é “[...] rica demais para ser apagada, por demais profunda para ser esquecida”, tal qual a Capoeira, *práxis* de libertação frente ao conjunto de práticas dominadoras, utilizando os aspectos de africanidade que carrega consigo como fundamento de resistência cultural, de convivência e respeito às diversidades.

Partindo dessa percepção e de que, muito embora a população brasileira seja composta por cerca de 54% de pessoas negras e pardas, Chinen (2019) identifica que predomina a ausência de pretos e pardos nos meios de comunicação e em diversas áreas, tais como, cinema, televisão, teatro, publicidade e, principalmente, como interesse central de seus estudos, nos quadrinhos. O autor afirma:

Há poucos estudos que abordam o negro como personagem de quadrinhos ou que analisam algum autor negro de histórias em quadrinhos. O material teórico produzido no Brasil, de modo geral, se restringe a citar os personagens negros, sem se aprofundar no papel que desempenham na trama nem na análise semiológica de sua caracterização (CHINEN, 2019, p. 114).

A partir dessas constatações, nos despertou o interesse de investigar acerca de personagens capoeiristas e negros nos quadrinhos nacionais, buscando analisar aspectos relacionados ao protagonismo desses personagens o que nos conduziu às reflexões de Braga Júnior (2013b) e Cirne (2000), sobre a condição do negro em nossa sociedade. Braga Júnior (2013b) destaca que o povo negro somente aparecia nas HQ com uma imagem negativa e periférica, especialmente, como produto da mentalidade racista dos produtores de quadrinhos. Por outro lado, Cirne (2000), defende que o povo negro tendeu a ser representado nos quadrinhos enquanto coadjuvante dos personagens brancos, caricaturado e estereotipado como feio, inferior e primitivo.

Proporcionar um diálogo entre essas questões e o corpus teórico que vem sendo construído sobre HQ academicamente, mas também socialmente em redes de relacionamento na *web*, foi a intenção principal que sustentou esse artigo, atravessado por análises acerca das HQ com abordagens sobre personagens negros e capoeiristas, pouco explorados, assim como da construção dos sentidos destes personagens, das relações étnicas e raciais, dentre outros.

Ainda com a pesquisa em andamento, o artigo apresenta e discute os achados iniciais das análises dos sentidos e significações produzidos nas narrativas em quadrinhos do personagem *Murilo Meia-Lua, o rei da Capoeira*, cujas aventuras, todas publicadas na revista *Kiai*, pela editora paranaense Grafipar, foram quadrinizadas em 1979 por Julio Shimamoto, artista conhecido como Samurai dos quadrinhos brasileiros, com roteiro de Hayle Gadelha.

Na delimitação do estudo, nos concentramos na pesquisas da HQ destacada, assim como em livros e periódicos, trabalhos de análises de quadrinistas, críticos e pesquisadores, em textos de HQ nacionais

que abordem personagens praticantes de Capoeira, além das entrevistas realizadas com autores e pesquisadores de quadrinhos que versem sobre nosso objeto em livros, revistas, sites, blogs, imprensa livre e outros, no sentido de identificar nas aventuras de *Meia-Lua* aspectos sociais, antropológicos, políticos, artísticos relacionados à produção, contexto histórico, ao público-alvo a que se destina, sujeitos, dentre outros.

O trabalho foi desenvolvido tendo como base o processo de pesquisa qualitativa, que, segundo Minayo (2010), responde a questões do universo de sentidos, significados, crenças, valores e atitudes, espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos. As análises se sustentaram em aportes teóricos da análise de discursos e textos que remetem à interpretação do sentido, da compreensão, da coerência e da interpretação do que, do como e para que se diz, versando sobre a análise do *corpus* de produções em HQ, considerada enquanto texto, unidade de análise multimodal (ANTUNES, 2010), e outros textos relacionados e que nos permitiram analisar os sentidos e significações do personagem objeto do estudo e que envolveram as ideologias e representações contidas nas histórias produzidas, sustentados nos pressupostos de Orlandi (2001), ao defender que não há sentido sem interpretação, sendo que a interpretação se efetiva nos níveis de quem diz e de quem escuta, cabendo a quem analisa, desvelar como o texto produz sentidos.

Nos fundamentamos, ainda, no método cartográfico-crítico (REBLIN, 2020), caracterizado por quatro momentos: a leitura da obra, identificando escopo, enredo e aspectos outros; a compreensão da estrutura da narrativa da HQ, da coesão interna (trama, personagens principais e encadeado da narrativa), da coesão estruturante (gênero) e da coesão externa (contexto); a identificação dos contex-

tos da criação até a produção final, o impacto e receptividade; e da análise crítica sobre nosso segmento-objeto, um personagem negro e capoeirista, sua representação na história e a composição dos sentidos e significados.

Histórias em quadrinhos e a Capoeira nos quadrinhos nacionais

Os quadrinhos podem ser classificados enquanto imagens gráficas, desenhadas ou pintadas, cuja natureza híbrida, para além da simples fusão de texto e imagem, contribui sobremaneira para a superação dos preconceitos acerca das imagens como fonte de conhecimento inferior ao texto, podendo ser usados na abordagem de diversas temáticas, tais como, política, religião e sociedade (CIRNE, 1982). Propondo a reflexão acerca da compreensão dos quadrinhos, Cirne (1972, p. 23) defende tratar-se de uma narrativa gráfico-visual impulsionada por sucessivos cortes que agenciam imagens rabiscadas, desenhadas ou pintadas, como o “corte gráfico”, local de corte espaço-temporal, a ser preenchido pelo imaginário do leitor.

Vergueiro (2018), enfatiza que as HQ existem, como meio de comunicação de massa, desde o fim do século XIX e, na medida em que se tornaram um elemento de grande influência na cultura popular, aumentou o interesse por elas em todas as áreas, como atestam as pesquisas acadêmicas em áreas como história, sociologia, artes, literatura, antropologia, educação, favorecendo, sobremaneira, o acesso a informações de qualidade sobre esta mídia.

Analisando e propondo trazer à tona o significado das diferenças presentes nos traços, na representação mais realista ou mais esquemática de pessoas e objetos, entre outros aspectos presentes nas HQ, McCloud (2005, p. 92) afirma que quadrinhos não podem ser

considerados uma mistura de artes gráficas e ficção de prosa, pois, “Entre os quadrinhos, acontece uma magia que só o quadrinho consegue criar”, tendo-os como imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador.

Por sua vez, Eisner (2010), em excelente síntese argumentativa, destaca que a arte de contar uma história em quadrinhos é detentora de princípios claros e concisos, se tratando de arte sequencial, cujos fundamentos são forjados a partir do intenso trabalho de integração entre diálogo, anatomia e outros aspectos importantes dessa arte, afinal, como bem expressa Ramos (2009) ler quadrinhos é, acima de tudo, ler sua linguagem, ampliando o conceito das HQ através dos vários gêneros. Desse modo, para Postema (2018, p. 21), os quadrinhos se constituem em uma forma narrativa baseada na coesão, direcionando imagens isoladas em um “processo de transformação” que constitui a narrativa como a finalidade primordial da configuração dos quadrinhos.

Braga Junior (2013a) destaca a urgência das HQ nacionais, em suas temáticas, abordar e incorporar características regionais, ou seja, apresentar aspectos da nacionalidade brasileira. Sua crítica enfatiza exatamente o que buscamos, notadamente quando comenta sobre como alguns gêneros passaram a representar e serem assimilados como tema e caracterizar determinada cultura de forma indissociável. Critica a falta de identidade cultural e de brasilidade em nossas HQ e afirma que “Nada ou muito pouco” sabemos de nossa cultura, trilha seguida por Chinen (2019) que, ao considerar que o Brasil, com cerca de 100 milhões de afrodescendentes, é um país negro, questiona a perturbadora baixa quantidade de personagens negros nos quadrinhos nacionais, a partir de aprofundada pesqui-

sa sobre as condições culturais e sociais em que foram produzidas histórias desses personagens no Brasil, concluindo que, mesmo aumentando as produções de HQ com protagonistas negros e sendo irrefutável o surgimento de novos marcos na sua representação, é preciso ampliar, a partir dessas produções, a ênfase sobre as questões raciais e a necessária postura de combate aos racismos, preconceitos e intolerâncias étnicas.

A ambientação de personagens negros nos quadrinhos, atinge diferentes estágios e posições conforme a época, a editora e o país, predominando a inserção dos personagens em situações periféricas, tratados como secundários e com sérias limitações em comparação com os padrões de normalidade instituídos, bem como associados à vilania, associados com o mal, o errado e problemático, além de, na interpretação de Braga Junior (2013b), se tratar de presença simbólica, cumprindo a lógica cotista nos grupos, com aparecimentos esporádicos e, quando possuem destaque, envolvidos em narrativas em relações entre eles próprios, sem se envolverem diretamente com os outros heróis (brancos).

Neste contexto, é significativo saber que as imagens da negritude não possuem nada de realistas, tampouco gratificantes, pois, “Que alienação, ser-se forçada/o a identificar-se com os heróis, que aparecem como *brancos*, e rejeitar os inimigos, que aparecem como *negros*” (KILOMBA, 2019, p. 39, grifos da autora), nada mais do que estratégias elaboradas para demarcação e afirmação de identidades hierarquizadas e que, segundo Almeida (2019), se destaca na produção de uma ampla reserva de imaginários culturais, sendo as HQ, dado seu alcance e penetração social alargada mundialmente, uma mídia privilegiada neste sentido.

A partir desses aportes, buscamos a abordagem da Capoeira nos quadrinhos nacionais, por meio de investigações acerca da representação de personagens negros e capoeiristas, proporcionando o diálogo teórico e rigoroso entre HQ e uma cultura popular brasileira de efetiva significância histórico-social.

HQ “Meia-Lua, o rei da capoeira”: um herói negro e protagonista

Nas histórias em quadrinhos brasileiras, a despeito de sua relevância cultural, a capoeira aparece como temática em algumas escassas e esporádicas histórias. Embora seja um tópico relativamente pouco abordado, é importante destacar seus principais registros nas HQs nacionais. O personagem *Aú, o Capoeirista*, cujo nome deriva de um dos movimentos da capoeira, foi criado em 1992 por Flávio Luiz, cuja arte e roteiro retratam as aventuras do jovem herói baiano, primeiro como criança e depois como adolescente, nas cercanias da cidade de Salvador. Por sua vez, o *Capoeira Negro*, descrito como um exímio mestre da arte da capoeira, foi criado por Alex Cruz em 1995 e tem uma trajetória interessante, visto que migrou da cidade baiana de Salvador para a cidade gaúcha de Santa Maria; algo bastante incomum no contexto dos heróis dos quadrinhos que, geralmente, escolhem uma cidade para proteger e que também sirva como base de suas atividades e lá permanecem de decorrer de suas aventuras. Em 1997, o roteirista Alex Mir e o desenhista Diógenes Neves criaram o grupo de super-heróis brasileiros denominado *Defensores da Pátria*, com representantes de várias regiões do país apresentava entre seus membros um exímio capoeirista de Minas Gerais, denominado *Srbek*. Inicialmente publicado nos fanzines e

depois nas revistas de HQs, o *Corcel Negro*, surgiu pela autoria de Alcivan Gameleira no ano de 2004; embora seja descrito como um mutante surdo com poderes que o capacitam a viajar no tempo e no espaço, sua menção aqui se faz necessária porque ele também é caracterizado como um personagem capoeirista. O guerreiro urbano *Escorpião de Prata*, criado por Eloyr Pacheco em 2007, surgiu originalmente como coadjuvante em aventuras protagonizadas por outro personagem brasileiro, sendo descrito como alguém que domina a arte da capoeira e cujas motivações decorrem da necessidade de honrar a memória de um antepassado próximo (ROSA, 2019).

Com a pesquisa em andamento e para os propósitos desse artigo, delimitamos nossas análises sobre uma rara HQ cujo protagonista é um negro e capoeirista, talvez a mais antiga publicação com essa abordagem, tendo sido, a partir de nossa imersão no universo dos quadrinhos nacionais, esquecida e relegada, uma “[...] página perdida da história das HQ brasileiras” (GRASEL, 2011).

Trata-se da HQ *Meia-Lua, o rei da Capoeira*, que desenvolve as aventuras de *Murilo Meia-Lua*, ou simplesmente, *Meia-Lua*, personagem criado por Hayle Gadelha¹, em obra quadrinizada em 1979 por Julio Shimamoto², muito embora, encontremos alguns pesquisadores que afirmam que a HQ se trata de uma criação de Shimamoto, cabendo a Gadelha somente a ideia e os argumentos iniciais (SANTOS, 2014). Foram publicadas três aventuras com o persona-

1. Repórter, publicitário e mestre em artes marciais, roteirista praticamente apagado do cenário das Hq, não tendo sido encontrado, até o momento, nenhuma informação a respeito de sua obra, tampouco de sua biografia.

2. O autor é um consagrado quadrinista nacional, paulista nascido em 1939, filho de imigrantes japoneses, com desenhos que se destacam pelo equilíbrio entre a versatilidade dos traços e a simplicidade das narrativas, é conhecido como Shima ou o Samurai dos quadrinhos brasileiros, produzindo, também, sobre temáticas brasileiras (KANNO, 2004).

gem, nas edições 02, 03 e 04, lançadas na antológica revista *Kiai, Faixa Preta em Quadrinhos*, Editora Grafipar, do Paraná.

As aventuras tiveram uma reedição, lançada pela Editora Júpiter II em 2010 (SHIMAMOTO, 2010), editada por José Salles, com a participação de outros artistas (SALLES, 2020; SANTOS, 2014). Shimamoto assumiu a criação e arte, produzindo o prefácio e um artigo sobre a Capoeira (KANNO, 2004). Para esse artigo, utilizamos essa reedição, realizando a análise da obra quanto a sua dimensão global (ANTUNES, 2010). A obra foi disponibilizada pelo editor que, contatado por e-mail, nos enviou uma edição.

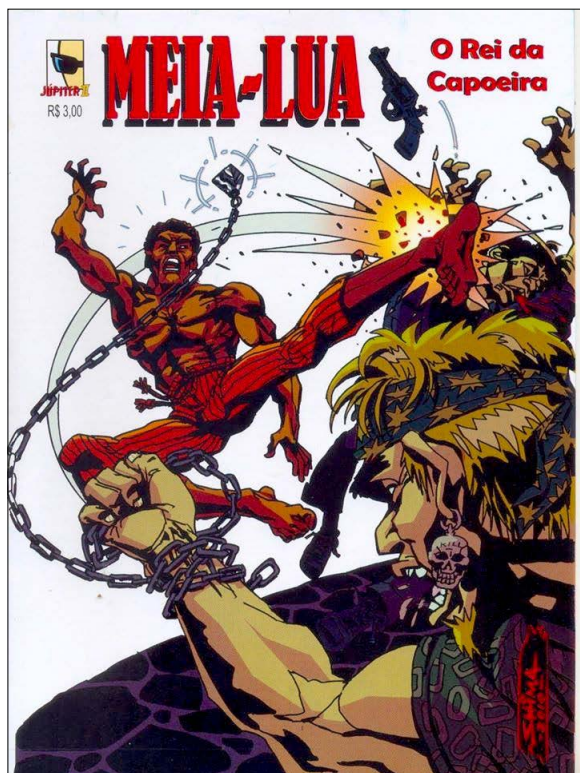


Figura 1 – Capa/Meia-Lua, o rei da capoeira (Edição de 2010)
Fonte: <http://jupiter2HQ.blogspot.com/>

As aventuras de Murilo Meia-Lua, o rei da Capoeira

As três aventuras do personagem contidas nas HQ são: “Meia-Lua, o rei da Capoeira”, representando o heroísmo de personagem, ao resgatar a professora Tetê, raptada por Azeitona, causa a morte de um dos bandidos; “Meia-Lua, Rei da Capoeira, contra a Denúncia Vazia do Morro”, com o herói enfrentando Rução, buscando justiça enquanto protesta contra o pagamento indevido dos aluguéis dos moradores da favela; e “A prisão de Meia-Lua”, na qual o herói é preso e, em seguida, salvo pelos moradores da favela antes que seja conduzido à penitenciária (GRASEL, 2011). As histórias versam em torno da representação do heroísmo do protagonista, que defende os fracos e oprimidos, representado como um justiceiro, cujo apelido é atribuído a um golpe da Capoeira, a Meia-Lua ou Meia-Lua de Chão.

O personagem é contextualizado nas favelas do Rio de Janeiro, nos anos finais da década de 1970, onde vive e se esconde da polícia. Trata-se de um jovem, de infância órfã, com três irmãos e uma namorada, a professora Tetê, sempre lutando pela sobrevivência em um ambiente social hostil e de discriminação contra os negros e pobres, além do clima de terror imposto por bandidos, o que contribui para a retratação de um contexto social em que as pessoas comuns e simples, os moradores da favela, permaneçam à margem da sociedade.

O personagem é representado diante de escolhas bastante adversas e restritas, servir aos chefes das facções criminosas ou sofrer perseguições ao se rebelar aos criminosos. Optando, enquanto justiceiro a favor do povo, pela resistência contra a bandidagem, decidindo lutar pela dignidade dos moradores da favela, o que o leva ao confronto com os bandidos comandados pelo personagem Rução,

também capoeirista, e seu fiel seguidor Azeitona, cuja prática é a ameaça constante aos moradores.

A trama culmina quando o protagonista, durante uma briga com os homens de Azeitona, resgatando sua namorada Tetê, acaba por provocar a morte de um dos membros, sendo obrigado a fugir e se esconder da polícia, porém, os moradores da favela intervêm, evitando que seja conduzido à penitenciária, encobrindo sua fuga.

Mesmo diante das adversidades, a face heroica do personagem é evidenciada quando o povo da favela sempre recorre a ele nas dificuldades, o que reflete com propriedade a realidade das favelas e concede humanidade ao herói. Os desenhos representam sequências de lutas bastante apuradas, porém com traço duro e espremido nos espaços diminutos dos quadros. Os diálogos entre os personagens são simples e, ao tentarem reproduzir traços das falas comuns do povo, soam de forma artificial e equivocada, ou seja, são afetados pelo equívoco porque são utilizados para a fácil compreensão do leitor, visto ser quem fará os significados funcionarem na trama. Dado que a leitura não nos convida à simples decodificação, mas à construção de maneiras de ler (ORLANDI, 2001), em nossa análise, a tentativa de simplificação dos discursos faz com que os diálogos não convençam enquanto representação das falas das pessoas da favela.

Percebemos que o ambiente, os costumes e os personagens estão efetivamente relacionados à época em que as aventuras são ambientadas, com um tempo narrativo, apropriado e adequado com o clima e estilo do desenho. As cenas, especialmente as de ação, causam impacto significativo, realista, sendo quase possível sentir a adrenalina. As fortes influências, no traço do autor, dos estilos de lutas orientais, são marcantes, pouco desenvolvendo a plasticidade leveza característica dos movimentos da Capoeira, com alguns movimentos fora

de contexto, desproporcionais e quase caricaturais, com influência, sem dúvidas, dos desenhos marginais, de fanzines e quadrinhos underground, caracterizados pelo traço sujo e sombrio.

A Capoeira é representada atrelada ou bastante próxima à criminalidade, como prática exclusiva de negros, pobres e vadios. A fuga de Meia-Lua evidencia esse sentido, pois conduz ao entendimento de que a polícia não dará crédito à história de legítima defesa, por se tratar de um jovem negro, pobre e morador da favela, agravado pela corrupção da polícia, manipulada pelo criminoso Rução, além disso, a Capoeira não é representada em sua completude, não é destacado sua natureza, princípios, fundamentos, ritos e rituais, bem como, a parte musical e a roda, que têm relevância central nessa cultura. O recorte é direto, com o personagem surgindo já se valendo da Capoeira, a luta para sua defesa e a submissão dos adversários, desferindo golpes e subjugando os bandidos. O personagem carrega forte influência das artes marciais orientais, sobretudo, na figura do samurai errante.

Chinen (2019) e Braga Jr. (2013a; 2013b) são enfáticos denunciando uma caracterização dos personagens negros, que ainda perdura, com seus costumes, modos de falar e posturas bastante caricaturados, beirando o ridículo e se aproximando da semelhança com animais. Em várias passagens da história de Meia-Lua os desenhos são borrados, toscos e sem os traços de humanos, apenas um contorno em forma de um corpo humano, porém totalmente escurecido, como podemos identificar nos desenhos em preto e branco por trás da imagem colorida do personagem, na imagem 2:

O personagem surgiu no meio marcial comum aos autores e, nutriram neste ambiente e na década, com abundantes filmes do gênero, a gênese de um personagem, genuinamente brasileiro... O herói urbano, inserido em uma realidade crua e naturalmente real passa a interagir com situações típicas das dificuldades de uma favela... Suas aventuras não tiveram continuidade...



Figura 2 – Murilo Meia-Lua, o rei da Capoeira

Fonte: <http://HQquadrinhos.blogspot.com/2011/02/meia-lua-by-hayle-gadelha-julio.html>

A partir da fala de Orlandi (2001, p. 19) quando afirma que “[...] não há sentido sem interpretação” e que toda interpretação está consolidada em dois níveis “[...] o de quem fala e o de quem analisa”, entendendo, ainda, que os textos e as imagens nas HQ se articulam para produzir os sentidos, é possível afirmar que a forma silenciosa de representar a Capoeira em sua completude, negligencia essa prática, pois a relação entre o pensamento (dos autores), a linguagem e o mundo permanece aberta. Portanto, classificamos a incompletude (ORLANDI, 2001) identificada na HQ como um desmazelo, entendendo que os autores denotam um sentido aberto, que não se fecha,

como uma abertura a interpretações várias e que, facilmente, favorecem a elaboração de sentidos e significações reducionistas sobre a Capoeira, notadamente quando se toma as imagens que constituem a narrativa como um acervo de signos visuais (POSTEMA, 2018).

Por outro lado, com as HQ com personagens afrodescendentes se tornando mais comuns (CHINEN, 2019), são raras as narrativas com personagens capoeiristas, o que torna as HQ nacional *Meia-lua, o rei da Capoeira* um raro e pioneiro exemplar. Suas aventuras são muito pouco conhecidas, e mesmo obras que se debruçam sobre personagens negros nas HQ nacionais não trazem informações sobre esse personagem.

O personagem protagonista carrega uma identidade posta e definida, uma condição construída anterior às aventuras, no caso, um jovem negro, capoeirista e justiceiro, representado em um ambiente marcado profundamente pela criminalidade, condições, identitária e contextual, inseridas quase como uma essência, pois não há a preocupação em se contextualizar, na história, os cenários, os sujeitos e de que forma a criminalidade e a resistência a ela se configuraram, histórica, social e politicamente, ou seja, a história parte da premissa de que numa favela do Rio de Janeiro na década de 1970 sempre imperava a criminalidade, era composta em sua quase totalidade por pessoas negras, pobres e ignorantes (falta de domínio da linguagem culta), dentre as quais havia os que optavam pelo crime (Rução; Azeitona), outros que preferiam não se envolver (a professora Tetê) e os justiceiros (Meia-Lua; pessoas do povo que não permitiram sua prisão), o papel da polícia às voltas com arranjos com a criminalidade (acordos com Rução), dentre outros aspectos.

A comunicação que os autores propagam, a partir da condição descrita, caracteriza para Deleuze (1999) uma informação, um con-

junto de palavras de ordem, promovendo a circulação de uma ordem que julgam que devemos seguir, que nos dizem termos a obrigação de acreditar. Meia-Lua não assume, tampouco nega o papel de justiceiro ao defender a favela de Rução, Azeitona e demais seguidores, simplesmente nos é informado ser essa sua condição, uma situação de urgência, a partir da qual a trama é costurada, o que nos leva a, partindo da reflexão sobre o que significava ser um justiceiro social na década de 1970 numa favela do Rio de Janeiro, entendermos se tratar de alguém que para mais nada serviria na vida, além da condição que lhe fora determinada pelo sistema controlado das palavras de ordem em curso no cenário social cenário de desdobramento das aventuras de Meia-Lua.

Passa pelo mesmo crivo a informação de que a Capoeira nasceu, se desenvolveu e se mantém com uma espécie de natureza/essência em contextos de marginalidade, envolta e próxima à criminalidade, afinal, Rução também era capoeirista, certamente todos os demais criminosos, o que é reforçado pela falta de contextualização dessa prática enquanto constituída por um corpo de princípios fundamentais, práticas e saberes, representada somente como uma luta mortalmente eficiente.

Para Goffman (2012), Meia-Lua desempenha perfeitamente a representação do papel que lhe é atribuído pela sociedade, no sentido de ser reconhecido e respeitado, acreditado pelos que o veem somente como um justiceiro, solitário, perambulando em fuga e despido de vestimentas que não, ao que transparece, as vestimentas de um negro escravizado no Brasil colonial, vestindo somente uma calça, sem camisa e descalço.

Ao mesmo tempo, sua identidade de justiceiro se adequa no conceito de identidade de resistência (CASTELLS, 2018), enquanto per-

sonagem que luta e resiste contra a desvalorização e estigmatização imposta pela lógica da dominação que o define, pela condição de negro e capoeirista, de infância órfã e vivendo numa favela, como um justiceiro, um peregrino marginal, um samurai solitário ambientado no Brasil dos anos setenta.

Considerações finais

Meia-Lua, o Rei da Capoeira, personagem negro, pobre, morador de uma favela, órfão e capoeirista passa pelo crivo da memória histórica dos autores, com influência forte nos traços e nos sentidos atribuídos ao personagem, caracterizando-o bem próximo de um lutador marcial asiático, um samurai solitário. Ao situar as origens e o protagonismo de Meia-Lua, os autores utilizam um arco de história a ser contado em quatro capítulos, porém, com indicação de sequências futuras e, quem sabe, novas aventuras, diferentes histórias em períodos outros, inclusive incluindo outros artistas na costura da jornada heróica do personagem; além disso, é situado em um contexto histórico onde a Capoeira, sua arma de defesa e ataque, ainda não tinha o reconhecimento e o protagonismo social assumido em contextos atuais, pleno século XXI, tampouco se imaginava o caráter educacional dessa arte. Os sentidos e significados construídos, mesmo olhados de hoje e ainda provisórios, não podem prescindir dessa contextualização e, neste sentido, carecem de aprofundamento da caracterização e do papel que o protagonista desempenha na trama.

O caráter provisório das análises e achados se deve ao fato de que nossa pesquisa se encontra em andamento, com bastante material para tratamento e análise, sendo precipitada a apresentação de qualquer consideração final, não inviabilizando nossas considera-

ções parciais e as contribuições que consideramos relevantes e significantes para o estudo dos quadrinhos nacionais, em associação com investigações em torno de uma cultura popular brasileira.

Neste sentido, destacamos que *Meia-Lua, o Rei da Capoeira* trata-se de uma HQ pioneira na abordagem de aventuras com protagonista negro e capoeirista, muito embora relegada e quase esquecida no conjunto das HQ nacionais, bem como na obra dos autores, principalmente, de Julio Shimamoto, que se mantém ativo com muitas produções, porém quase sem referência a essa HQ.

As aventuras de Meia-Lua nos permitiram construir sentidos e significados, a partir do acesso aos textos e imagens, que representam um herói negro e capoeirista, um justiceiro popular em uma favela carioca dos anos da década de 1970, no Brasil, ambiente fortemente marcado pela pobreza e criminalidade, cuja habilidade na Capoeira, arte-luta representada como luta eficiente e mortal, protege os moradores da favela contra criminosos e assume a postura heroicas do justiceiro.

Podemos concluir, afirmando que a HQ investigada é um marco importante no cenário dos quadrinhos nacionais, por abordar uma cultura nacional, protagonizada nas aventuras de um herói negro, exaltando as possibilidades do trabalho e produção de HQ com temáticas nacionais e, acima de tudo, contribuindo de forma significativa para superação dos ranços e preenchimento das lacunas quando se trata de quadrinhos com personagens negros, ainda simbólica e incipiente.

Referências

- ALMEIDA, Silvio. *Racismo Estrutural*. São Paulo: Sueli Carneiro; Pólen, 2019.
- ANTUNES, Irandé. *Análise de Textos: fundamentos e práticas*. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.
- BRAGA JUNIOR, Amaro Xavier. O que é Nacional nos Quadrinhos Brasileiros? *Revista Espaço Acadêmico*, n. 142, ano. XIII, mar. 2013a, p. 27-34.
- BRAGA JUNIOR, Amaro Xavier. A ambientação de personagens negros na Marvel Comics, *Identidade!* São Leopoldo, v.18 n. 1, jan.-jun. 2013b, p. 03-20. Disponível em: <http://periodicos.est.edu.br/identidade>. Acesso em: 20 ago. 2018.
- CASTELLS, Emanuel. *O Poder da Identidade*. São Paulo: Paz e Terra, 2018.
- CHINEN, Nobu. *O negro nos quadrinhos do Brasil*. São Paulo: Peirópolis, 2019.
- CIRNE, Moacy. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1972.
- CIRNE, Moacy. *Uma introdução política aos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé/Angra, 1982.
- CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- COSTA, Emília Viotti. *Da senzala à colônia*. 5. ed. São Paulo: UNESP, 2010.
- DELEUZE, Gilles. O Ato de Criação. Trad. José Marcos Macedo. Palestra, 1987, Edição brasileira: *Folha de S.Paulo*, São Paulo, 27 jun. 1999. Disponível em: https://lapea.furg.br/images/stories/Oficina_de_video/o%20ato%20de%20criao%20-%20gilles%20deleuze.pdf. Acesso em: 10 abr. 2020.

EISNER, W. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

GOFFMAN, Erving. *A representação do Eu na vida cotidiana*. 10. ed. Petrópolis/RJ: Vozes, 2011.

GRASEL, Rafael. Meia-Lua, o rei da Capoeira: a página perdida da história das HQ brasileiras. *Estúdio RAFELIPE, Blog Informativo, Cultural e Artístico*, ano XII, 04 mar. 2011.

KANNO, Maurício de Paula. *Julio Shimamoto: um incansável aprendiz*. 2004. 13 f. Monografia, TCC-Editoração em Histórias em Quadrinhos (Graduação)-Escola de Comunicação e Artes/Universidade de São Paulo-USP, São Paulo, 2004.

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

MAESTRI, Mário. *A servidão negra*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1988.

MATTOS, Regiane Augusto. *História e Cultura Afro-brasileira*. São Paulo: Contexto, 2008.

MATTOSO, Kátia de Queirós. *Ser escravo no Brasil*. São Paulo: Brasiliense, 2003.

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

MINAYO, M. C. *O desafio do conhecimento*. São Paulo: Hucitec, 2010.

ORLANDI, Eni P. *Discurso e Texto: formulação e circulação de sentidos*. Campinas/SP: Pontes, 2001.

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

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

REBLIN, Iuri Andréas. *Método Cartográfico-Crítico*, vídeo 04, série Histórias em Quadrinhos, Faculdade EST/Neadst. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?&v=yvQlurkPhDo>. Acesso em: 12 mar. 2020.

ROSA, Franco de. *Grande Almanaque dos Super-heróis Brasileiros*. São Paulo: Chiaroscuro Studios, 2019.

SALLES, Jose. *Meia-Lua, o rei da Capoeira*. Disponível em: <http://jupiter2HQ.blogspot.com/p/o-gaicho-personagem-criado-por-julio.html>. Acesso em: 08 abr. 2020.

SANTOS, Clézio. A Geografia no Ensino Médio e o uso das Histórias em Quadrinhos na Questão Étnico-Racial. *Revista GeoPantanal*, Corumbá/MS, n. 17, p. 161-173, jul/dez. 2014.

SHIMAMOTO, Julio; GADELHA, Hayle. *Meia-Lua: o rei da capoeira*. São Paulo: Júpiter II, 2010.

SILVA, Robson Carlos. *As narrativas dos Mestres e uma História Social da Capoeira em Teresina/PI: do pé do berimbau aos espaços escolares*. Curitiba: CRV, 2016.

SILVA, Robson Carlos; SILVA, Rafael Bruno Ferreira; MOURA, Cândida Angélica Pereira. Capoeira e Pedagogia Rebelde: reflexões acerca da roda de rua como resistência, *Capoeira-Revista de Humanidades e Letras*, v. 4, n. 2, p. 85-97, 31 dez. 2018.

VERGUEIRO, Waldomiro. *As HQs e a Escola*. Ilustrado por Cristiano Lopez. Fundação Demócrito Rocha: Fortaleza/CE, 2018. (Coleção Quadrinhos em Sala de Aula: estratégias, instrumentos e aplicações). Fascículo 1.

O Nacionalismo que diverte: a produção de uma identidade nacional e os quadrinhos no início de 1960¹

Thaís da Silva Tenorio

Resumo: A proposta do presente texto é entender os caminhos que a produção quadrinística brasileira tomou em meados de 1960. Propondo para isto uma compreensão da relação entre o Estado as produções da EBAL e investigando como suas publicações auxiliaram na propaganda e no fortalecimento da identidade nacional brasileira. No tratamento dos dados foi adotada a metodologia de Análise do Discurso, formulada por Pierre Bourdieu. A abordagem demonstrou que a produção quadrinística participou da formulação e solidificação de uma identidade nacional, ao evocar ideias de brasilidade e cultura, disseminadas através de um discurso ditado pelas instituições de poder.

Palavras-chave: quadrinhos brasileiros; EBAL; identidade nacional.

Nacionalismo que divierte: la producción de una identidad nacional y los cómics a principios de 1960

Resumen: El propósito de este texto es comprender los caminos que tomó la producción de cómics brasileños a mediados de la década de 1960. Pro-

Thaís da Silva Tenorio é professora de História, mestra pelo Programa de Pós-Graduação em História (PPGH/UFRN) e integrante do grupo de estudos Teoria da História, Historiografia e História dos Espaços. E-mail: namastethais@gmail.com.

1. O presente texto trata-se de uma versão adaptada do segundo capítulo da dissertação *Esquadrinhando a nação: a formação da identidade nacional em A Independência do Brasil em quadrinhos (1972)*, defendida em agosto de 2019 no Programa de Pós-Graduação em História (PPGH) da Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

ponemos esto una comprensión de la relación entre el Estado y las producciones de EBAL e investigando cómo sus publicaciones ayudaron en la publicidad y en el fortalecimiento de la identidad nacional brasileña. En el tratamiento de los datos, se adoptó la metodología de análisis del discurso, formulada por Pierre Bourdieu. El enfoque demostró que la producción de cómics participó en la formulación y solidificación de una identidad nacional, al evocar ideas de brasilenidad y cultura, difundidas a través de un discurso dictado por las instituciones del poder.

Palavras chave: cómics brasileiros, EBAL, identidade nacional.

As HQs como engrenagem do projeto de Nação

O nacionalismo constituiu-se no fim do século XVIII, de certa forma acompanhado da Revolução Francesa, sendo posteriormente a França um dos primeiros países a sustentar a ideia de Estado-nação. E, a partir daí, em praticamente todos os estados, os teóricos incumbidos de articular o nacionalismo buscaram as raízes históricas e até míticas de um *espírito nacional* que justificasse e garantisse a nação (LEITE, 2002, p. 26).

A falta de uma unidade no presente leva a nação a se justificar através da História e pela construção de mitos. A exemplo, temos diferentes momentos vividos no mesmo período por alemães e franceses. No século XVIII, enquanto a Alemanha buscava provar sua unidade nacional pela História, os franceses estavam mais preocupados com conceitos universais e racionalistas. Porém, é no século seguinte que na França, após a derrota para a Prússia, o sentimento nacionalista se transforma para a busca por uma legitimidade histórica de pertencimento aos franceses dos territórios correspondentes a Alsácia e a Lorena (LEITE, 2002, p. 27).

É pautado nesse movimento que, a partir dos anos de 1950, as Histórias em Quadrinhos irão direcionar suas publicações em busca dos mitos fundadores do Estado brasileiro, incutindo de forma diluída símbolos e aspectos de uma identidade nacional para legitimar um discurso de união através da construção e disseminação de uma cultura e identidade patriota.

A necessidade de legitimação de um discurso de nacionalidade tinha suas raízes na falta de identificação e insegurança perante ao governo que rondava a jovem nação após sua Independência, em 1822. Não havia ainda uma identidade para o país e essa falta de corpo cultural, aos poucos, foi ganhando a preocupação do Estado, pois a construção de uma identidade estabeleceria uma representatividade sólida nas relações exteriores e, finalmente, desvincularia o país da imagem de colônia de Portugal.

Desde a fundação do IHGB, em 1838, se buscou produzir o espaço nacional e uma identidade brasileira partindo da colaboração entre intelectuais e o Estado. Tal iniciativa ganhou terreno nos primeiros anos do século XX, com a posse do ministro do exterior, o Barão do Rio Branco como presidente do Instituto (PEIXOTO, 2005; GUIMARÃES, 2006).

Ao entender o Estado pela ótica de Ortiz (1985) como um elemento dinâmico e definidor de uma identidade no cenário nacional, observamos que a relação entre cultura e Estado são longínquas, tendo na Era Vargas seu período mais intenso. Ainda para Ortiz, a luta por uma definição do que seria a identidade de uma nação é uma das formas de se demarcar fronteiras de uma política que busca legitimidade. Assim, pode-se pensar então em uma identidade e em uma cultura brasileira que foram construídas correspondendo a

interesses de grupos sociais em conjunto com o Estado, ou seja, um nacionalismo fabricado para sustentar o caráter unitário de um país.

Conceituamos nação à luz de Santos (2002, p. 14), que a compreende como uma construção histórica carregada de significações. Propomos buscar o sentido histórico que está imbricado na popularização dos quadrinhos no Brasil, sendo aqui o fenômeno social em análise. Ao entrar em tal campo, tomando como ponto de partida a EBAL e a instrumentalização dos quadrinhos como engrenagem para a solidificação de uma identidade nacional, procuramos através do mundo físico adentrar no universo simbólico², onde os símbolos gestam toda uma questão nacional que transitava entre o nacionalismo que flertava com imagens romantizadas da nação, apontado por Anderson (2008) como a volta ao passado resgatando fatos *gloriosos*, sustentando-o como digno de um país unísono.

Para Gellner (1993, p. 87), as culturas que o nacionalismo afirma defender e de certa forma autoriza, são em sua maioria por ele inventadas ou alteradas, de modo a ficarem irreconhecíveis. Seria leviano assegurar que o nacionalismo que pairava na produção de uma identidade nacional nos anos de 1960, alteraram as produções ao ponto de essas ficarem desfiguradas. No entanto, é necessário pontuar que, a fim de se adaptar a uma demanda e se alinhar com as propostas do Estado, Aizen irá propor um código de ética, que na época foi concebido por muitos como uma forma de mutilação do produto, tanto dos exemplares de quadrinhos que vinham de outro país como dos produzidos nacionalmente.

2. Ernest Cassirer afirma que “na história a interpretação de símbolos tem procedência sobre a coleta de fatos”. Para ele, o historiador em sua investigação não encontra um mundo físico, mas sim um mundo simbólico, passível de análise historiográfica (1994, p. 317).

Aqui nos dispomos a estudar os lugares da recepção das construções imaginárias, os espaços sociais onde elas se apropriam e se assimilam. Dessa feita, compreendemos esse ambiente como o mercado editorial quadrinístico. Esse que não era homogêneo em ideologias políticas, tendo entre as editoras e autores a produção de exemplares que satirizavam o governo e/ou propagavam algum tipo de subversão. A exemplo, podemos citar Carlos Zéfiro, com seus *catecismos* e toda a parcela da indústria dos quadrinhos com conteúdo adulto.

No final da década de 1950, houve uma fervorosa atividade da Editora Brasil América no que se refere à questão nacional. Como já dito, os quadrinhos que foram utilizados no livro didático de Hermógenes estavam contidos em edições de alguns exemplares da série *Epopéia*. Dentre elas temos *Brasília, coração do Brasil*, publicada em 1959 (Figura 1).



Figura 1. Capa da HQ *Epopéia – Brasília, coração do Brasil*, Rio de Janeiro, EBAL, 1959. Fonte: Guia Ebal [sítio: <http://guiaebal.com/>]. Visitado em 30 jun. 2019

Obedecendo aos critérios instituídos pela EBAL, ao observar a primeira página, vemos a classificação do quadrinho que aparece juntamente a demais categorias que a editora também cobria com seus exemplares. No que concerne a essa publicação em especial, a mesma aparece com imagens de Brasília, mostrando fotos reais de todo o processo de construção da cidade. Além disso, como já citamos, existe um texto que comprova a aprovação do conteúdo pelo Estado e, um quadro logo abaixo com a bibliografia que foi consultada. Nota-se que dentre os registros que serviram de base para a tessitura do discurso, está um documento³ obtido no Instituto Brasileiro de Geografia Estatística – IBGE, demonstrando que a obra estava alinhavada às aspirações do Estado, reproduzindo o discurso das instituições de poder que naquele momento se dedicavam à afirmação da identidade nacional e de formar a imagem do Brasil como território unificado.

E é no intuito de reforçar a ideia de país como um território vasto e da colocação de Brasília como o *coração* da nação frente ao mundo, que o desenhista irá apresentar ao leitor nas primeiras páginas da narrativa (Figura 3), o mapa do Brasil e em seguida, o do mundo, localizando geograficamente a nação e dando ao público a noção espacial que conversa diretamente com o nacionalismo que regia a publicação.

3. Dados obtidos no site do Senado: pt 1. Resolução n. 388, de 21 de julho de 1948, da Assembleia Geral do Conselho Nacional de Estatística. Disponível para consulta em: <http://www2.senado.leg.br/bdsf/handle/id/185603>. Acesso em: 30 de abril de 2020.



Figura 3 – Página 3 da HQ *Epopéia – Brasília, coração do Brasil*, Rio de Janeiro, EBAL, 1959.

Fonte: Guia Ebal [sitio: <http://guiaebal.com/>]. (visitado em 30 abril 2020)

A estratégia de inserir mapas na referida obra, e em outras que abordam temas históricos, não é meramente casual. O recurso de mostrar um visual definitivo da Nação, um desenho geográfico que se repete constantemente em demais representações do território, uma geografia do Poder que só pode ser apreendida e interiorizada por todos a partir do sentimento de comprometimento e de participação em um só povo e memorizando o espaço territorial nacional (LENHARO, 1986, p. 57).

Junto ao mapa, há um texto assinado por Juscelino Kubistchek que evoca certa predestinação que o Brasil tinha em exercer uma hegemonia na América do Sul. Sua fala abrolha bem clara ao notarmos que o território nacional é o único que aparece demarcado no continente, sendo os demais países sombras e borrões ao redor.

Nesse sentido, evocamos Maurras (1972) para compreender tal relação. Esse nos diz que o nacionalismo converte-se em uma salvaguarda necessária a todos os *tesouros* que podem ser ameaçados sem que um exército estrangeiro tenha invadido o território fisicamente. Em suma, cabe ao nacionalismo a defesa da nação contra o *estrangeiro interior*. É para extinguir esse estrangeiro interior que no período da ditadura militar a identidade nacional gestada irá ser ancorada em um nacionalismo ufanista, que irá atravessar os meios de comunicação – inclusive as HQs – através dos símbolos, incidindo diretamente no meio social uma influência nos ritos, costumes, modos de pensar e sentir cotidianamente.

Assim, os quadrinhos históricos produzidos depois do final da década de 1950, tinham o intuito de nacionalizar os cidadãos, lhes inspirando o amor pelo país a partir do estímulo a um orgulho ao território, pautado em um passado de luta e em figuras *célebres* que fazem parte da construção social do Brasil. Nesse sentido, é interessante colocar que Gil Delannoi (1993, p. 1-17) considera a nação como um instrumento de consciência histórica e política e o nacionalismo como uma forma ideológica.

A EBAL e seu quadrinho histórico *História do Brasil em Quadrinhos* (1ª parte)

É no governo de Getúlio Vargas que o movimento de construção da identidade brasileira configurou-se não apenas de um processo cultural, como também político. Os meios de comunicação foram voltados para disseminar o que viria a ser a cultura do brasileiro. No rádio, uma das principais ferramentas da época, era comum ouvir a respeito da culinária, do futebol, da música, da literatura etc.

Além disso, a literatura foi nesse momento de fundamental importância para a disseminação de tais ideias. Segundo Monica Velloso (2013), a literatura nas mãos do Estado torna-se um instrumento de ação política, pelo qual ele pode difundir seus ideais progressistas e liberais. Era relevante ensinar aos brasileiros o que lhes caíam, costumes, cultura, raízes sustentadas num passado tradicional.

Esse movimento se mostra ainda mais eficaz quando se preocupa em envolver àqueles que ainda estavam nos seus anos iniciais de escolaridade. Assim, a Educação se transfigura em uma ferramenta primordial para o Estado, moldando toda uma ideia de origem da nação, de História e de cultura nos jovens educandos. Dentre os veículos culturais que foram utilizados para a disseminação e construção dessa identidade, estão as Histórias em Quadrinhos (HQs), que apesar de toda a resistência que encontraram ao longo do tempo por parte principalmente dos pedagogos, já haviam vencido o preconceito dos educadores e psicólogos e passaram a ser utilizadas não apenas para divertimento, mas também como suporte pedagógico nas escolas.

Para Angela Rama e Waldomiro Vergueiro (2004), a utilização das Histórias em Quadrinhos para fins educativos era amplamente

comum em países como a China. Nos anos 1950, o governo de Mao Tse-tung já utilizava as HQs para campanhas educativas, visando divulgar modos da vida exemplar que os chineses deveriam ter. A prática de uma espécie de dispersão de um sentimento nacional e coletivizador, a partir de HQs, parece não ter ocorrido apenas no Ocidente e sim, como apoio a propagação do próprio Estado Nação em vários países que estavam no processo de firmamento de uma identidade. Dentro desse processo de disseminação, está *História do Brasil em quadrinhos*.

A obra *História do Brasil em quadrinhos* foi dividida em duas partes, tendo como colaboradores na sua elaboração Gustavo Barroso (1ª parte, em 1959), Manuel Mauricio de Albuquerque (2ª parte, em 1960) e José Hermógenes de Andrade, além de contar com ilustrações de Ivan Wasth Rodrigues.

Vale salientar que essa HQ apresenta duas características distintas: a primeira é a união de duas personalidades de ideais totalmente opostos, que iriam alastrar-se diretamente na narrativa suas tendências políticas. Isso porque, enquanto Barroso era declaradamente de direita e, anteriormente, na década de 1930, havia sido líder do integralismo brasileiro, Albuquerque era próximo às ideias da esquerda e militar inclusive, contra a ditadura militar nos anos 1960 e 1970. A segunda característica que faz com que essa publicação seja um grande sucesso é que, segundo Peixoto (2015), pela primeira vez se pensou em uma obra que reunisse de forma didática os principais episódios históricos do Brasil através de quadrinhos.

História do Brasil em Quadrinhos parte 1 (Figura 4) chega às bancas em 1959, apresentando ao leitor uma abordagem metalinguística a respeito da História nacional. Dessa feita, a revistinha conta com algumas particularidades que a diferenciava das tradicio-

nais produções americanas, a começar pela falta de balões de interação e o vasto uso de recordatório/legenda.

Chamamos a atenção para os seis personagens que estão dispostos na capa do quadrinho. Nela há um índio armado com arco e flecha, um navegador português e capitão de navio, trajando pelote de veludo forrado de pelo com mangas perdidas sobre gibão cintado, camisa, meias altas, gorra, sapatos entretalhados. Esse último, segura um astrolábio na mão esquerda e uma carta ou mapa enrolado na outra mão.

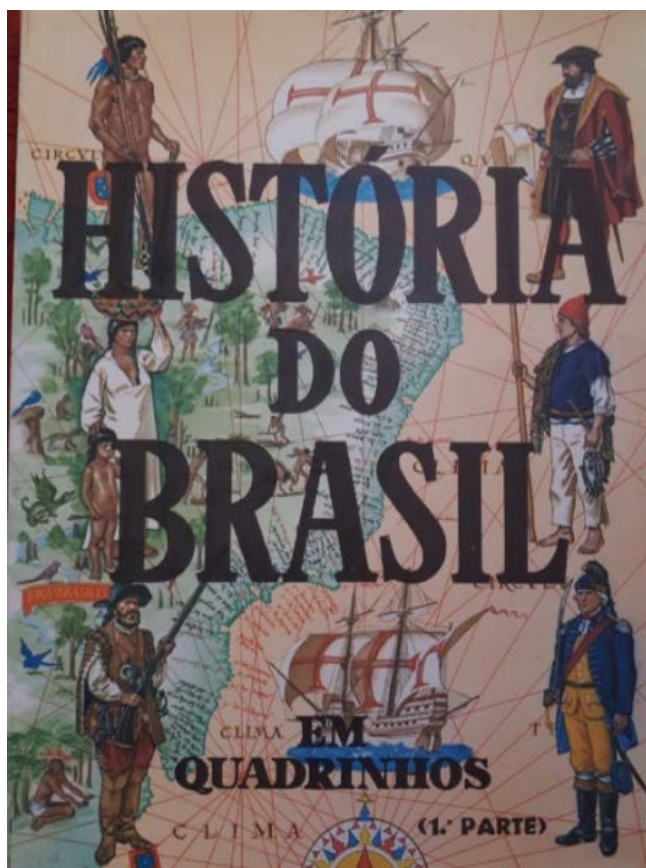


Figura 4 – Capa da 1ª edição da revista *História do Brasil em Quadrinhos*.
Fonte: *História do Brasil em Quadrinhos*, Rio de Janeiro, EBAL, 1959
- Coleção particular da autora

Além desses, há uma índia de missão jesuítica, envergando vestido rústico e trazendo uma cesta de frutas na cabeça; um marinheiro com barrete vermelho, gibão curto, camisa, calças largas, traz ao ombro uma rede de pesca e segura um remo; e um bandeirante, segurando um arcabuz de mecha cuja extremidade acesa está em sua mão direita. Esse se veste com um gibão de couro acolchoado, mangas falsas, camisa, calções e botas altas, ao talabarte uma espada larga e tigela. E por fim, um oficial do Esquadrão da Guarda dos Vice-Reis, em grande uniforme: casaca, véstia, camisa, gravata, capacete preto com cinta de couro de onça, pala levantada, cauda de crina, botas, talim, pasta e espada, além de banda.

Os índios e o bandeirante estão no canto esquerdo do quadrinho. Cumprindo a função de plano de fundo, temos o mapa do Brasil desenhado em verde, representando a vasta flora da região. Além dos escritos inteligíveis, temos as ilustrações de animais típicos da fauna brasileira, como por exemplo a arara azul. É juntamente com os bichos que encontramos algumas figuras de índios ali dispostas, de maneira natural, retratando um cotidiano de um povo que ainda não tinha sido tocado pela cultura portuguesa.

Em contraponto, do lado direito temos a figura do navegador de frente para o índio, a da índia jesuítica de frente para o marinheiro e por fim, a imagem do bandeirante face a face com o oficial. Todos estão retratados com semblantes duros, como estátuas. Parecem monumentos que foram desenhados e postos para admiração do leitor.

Para além dos personagens, temos a presença das caravelas. Uma no meio superior e outra no meio inferior, com a *Cruz da Ordem de Cristo*, também conhecida como *Cruz de Portugal*. Esse símbolo foi muito usado nas velas das naus das caravelas portuguesas que chegaram ao Brasil, como observamos na capa. Já na contracapa

(Figura 5), temos um plano branco, neutro, no qual temos nove personagens da história brasileira dispostos, retratados em cores e com cenários que denotam a origem dos mesmos.



Figura 5 – Contracapa da 1ª edição da revista *História do Brasil em Quadrinhos*
Fonte: *História do Brasil em Quadrinhos*, Rio de Janeiro, EBAL, 1959
- Coleção particular da autora

Inicialmente, na primeira linha, temos a representação do camponês, vestindo um gibão cintado sobre a camisa, com as fraudas aparecendo por baixo. As meias são altas, rasgadas nos joelhos, presas por atilhos e com outras meias grosseiras calçando os pés. Além dele, há a figura do padre jesuíta vestindo roupeta e capa, chapéu de feltro de abas largas, sandálias e crucifixo à cinta. Junto dele temos uma criança indígena, que está desnuda lendo um livro enquanto o padre está com a mão na sua cabeça olhando para ela. Desenhado com o olhar na direção do padre, temos o sargento francês, que remete a Henrique II, segurando uma alabarda e vestindo gibão curto golpeado, calções entretalhados e gorro com plumas com cores de Coligny.

A segunda fileira de personagens contém a escrava de Pernambuco, com blusa de mangas amplas apertadas aos punhos, corpete e saia. Traz um pano enrolado na cabeça e uma faixa na cintura. Ao lado temos o mosqueteiro holandês trazendo morrião na cabeça, gorjal protegendo o pescoço e o peito tendo por cima a gola. Ele está vestindo camisa, gibão curto e sobre este gibão de couro, calções, meias, sapatos. Além disso, leva consigo as seguintes armas: mosquete de roda com a respectiva forquilha, bandoleira com cartuchos, saco de balas, polvorinho, espada. Terminando a segunda fila, temos a representação do capitão da Companhia de Negros (que na época da Guerra Holandesa teve ampla atuação) vestindo gibão com mangas falsas, gibanete, camisa, gola, saio e chapéu de feltro, talabarte espada chamejante em sua mão e rodela no braço esquerdo.

E por último, já na terceira fileira horizontal, temos o Oficial da Cavalaria vestido à espanhola, com capa, vestia calções desabotados embaixo, deixando à mostra as ceroulas, calça botas e segura um sabre curvo, por baixo do tricórnio um lenço amarrado na cabeça. Ao seu lado está a caricatura de um soldado do Regimento de

Dragões das Minas. A figura que é apresentada é a de um soldado da 2ª Companhia, vestindo casaca, véstia, camisa, calções, botas altas e chapéu tricórnio. As armas que carrega são a clavina e a espada curta, também chamada de terçado. Encerrando a representação de personagens e trajes da época abordada no quadrinho, temos a segunda personagem feminina. A mulher burguesa, branca e loira, representada no espaço quadrinístico usando sobre um vestido estampado um capote, na cabeça um chapéu com galão dourado e laço apressilhado, rede de cor nos cabelos, meias e sapatos de fivela.

As representações mencionadas, presentes na capa e contracapa da HQ, estão inseridas no tempo e espaço da produção. Quando falamos de tempo e espaço, consideramos que em uma História em Quadrinhos a página pode ser compreendida em quatro tipos: regular e discreta; regular e ostensiva; irregular e discreta; irregular e ostensiva. No caso da fonte analisada, temos uma página/espaço regular, na qual os quadros são em sua maioria da mesma medida com de medidas múltiplas, porém sempre fazendo a página ter uma certa neutralidade e constância (GROENSTEEN, 1999, p. 17-19).

A fonte analisada é composta por quadros, que são uma unidade espacial separada por espaços em branco, demarcados com linhas pretas ao redor. São nos espaços entre imagens que, na maioria das vezes, não contém diegese⁴. Porém, é nele onde todo o movimento das Histórias em Quadrinhos acontece, que é chamado de sarjeta.

4. Compreendemos o conceito de diegese a partir da narratologia, como conteúdo, mais amplamente, o mundo que propõe e constrói cada narrativa: o espaço e o tempo, os eventos, os atos, as palavras e os pensamentos das personagens. “O universo diegético de uma narrativa é interpretativamente construído pelo leitor/ouvinte a partir do que está dito e do que está pressuposto no texto” (CHARAUDEAU; MAINGUENEAU, 2004, p. 343). Também como [...] “o universo espacial-temporal no qual se desenrola a história. O ‘mundo possível’ que enquadra, valida e confere inteligibilidade à narrativa” (REIS; LOPES, 1988, p. 26-27).

Nesse ponto, a sarjeta no quadrinho não é bem utilizada, pois ela não dá ao leitor uma sensação de passagem narrativa. Isso se deve ao fato de que as legendas acompanham majoritariamente esses espaços entre imagens, atrapalhando a fluidez na narração com descrições longas e contínuas. Apesar da figura prevalentemente não precisar do texto para a construção de seu significado, tendo em vista que o sentido nas histórias em quadrinhos reside na composição sequencial (GROENSTEEN, 2015, p. 138).

Eisner (2010, p. 40) afirma que a representação dos elementos dentro da HQ, a disposição das imagens e a sua relação e associação com as demais da sequência são a ‘gramática’ básica a partir da qual se constrói a narrativa. A respeito das imagens, como já dito anteriormente, o encarregado Ivan Wasth não era um cartunista e sim um ilustrador, por isso as representações de paisagens e pessoas são estáticas e extremamente reais. Em contrapartida, não apresentam movimento os elementos de uma arte elaborada por um cartunista.

Para além das imagens, os mapas são uma presença marcante na obra, dando ênfase sempre à formação territorial dos espaços nacionais. Além disso, a HQ traz consigo representações das capitânias, bandeiras e brasões, que dão ao leitor a sensação de uma história sólida, sustentada nos mitos e símbolos do passado. Tanto com relação às imagens quando ao texto, por intenção autoral ou não, a História em Quadrinhos transmite a mensagem de uma colonização pacífica e conquista portuguesa sem muitas adversidades. Ainda na linha de formação de um Estado, vê-se representado ao longo da narrativa o mito das três raças originárias, que tantos anos reverberou no imaginário brasileiro.

As condições na qual a obra foi gestada ajudou muito o seu sucesso. Isso porque a educação no país passava por diversas reformas, na

busca por promover uma melhoria no cenário educacional brasileiro. Não obstante, o Ministério da Educação e Cultura (MEC) passa a pensar em uma proposta que se pudesse viabilizar uma educação de massa de modo que o analfabetismo funcional e a evasão escolar fossem atenuados ao mesmo tempo em que houvesse uma disseminação da cultura a partir de novos métodos e ferramentas de ensino (MELO Junior, 2017, p. 85). Gustavo Barroso tinha a proposta de tornar o estudo da História mais prazeroso, visto que, segundo o próprio autor, devido ao acúmulo de datas e a aridez dos textos, o abismo entre ensino e academia e a falta de explicações sobre a cadência dos fatos, tornava a disciplina enfadonha (PEIXOTO, 2015, p. 8).

É possível identificar na HQ de Barroso o imaginário social da época ao qual ele faz parte, diluído na narrativa. Definido por Teves (2002) como um potencial refletor de práticas sociais que abordavam a compreensão e de fabulação de crenças e ritualização, o imaginário social porta produções de sentido que se consolidam na sociedade e permitem a regulação de comportamentos, de identificação, de distribuição de papéis sociais. Dessa forma, ao construir narrativas míticas, religiosas e ideológicas, o imaginário é um campo simbólico, um campo semântico.

Os sentidos aqui produzidos são norteados pela questão nacional da fomentação de uma cultura ufanista, que encontra em quadrinhos históricos, religiosos, adaptações de romances nacionais e biografias de personalidades que atuaram na construção social do país, um espaço profícuo para a produção de sentidos e bens simbólicos. Assim, temos os quadrinhos como documentos históricos, testemunhas da proposta nacional de sua época. Monumentos, que transbordam pelo imaginário inúmeras significações de uma nação.

Endossando a discussão sobre esse imaginário, segundo Lefebvre (1991), podemos compreendê-lo através do estudo das correlações entre as estruturas sociais e os sistemas de representações coletivas, quanto o modo como elas abrem para uma instância que assegura coesão social, sendo vivido de forma real e imaginária pelos homens.

Esse processo de produzir HQs que se enquadravam em uma certa demanda estatal e que propagavam uma determinada ideia para o coletivo, corresponde ao método de produção de sentidos que circulava na sociedade em 1960, permitindo a moldura de comportamentos, e o processo de identificação dos leitores – no caso das HQs destinadas às escolas, dos alunos – e a distribuição de papéis sociais (TEVES, 2002, p. 65).

A despeito da última assertiva, convém mencionar que os papéis sociais que atravessam as HQs, remetem sempre ao homem branco o papel de destaque, como sendo o grande provedor da civilização, que mesmo com suas origens indígenas e africanas, permanece na historiografia como hegemônico em todo seu poder, restando os demais participantes daquele coletivo uma parcela mínima nas narrativas construídas. Isso é tão vivido pelos agentes sociais que passa a representar o que deve ser tido como verdadeiro e legítimo no âmbito das relações e da memória sobre a construção do país.

Apesar da identidade nacional proposta na época pelo Estado ser a de unificar os três grupos principais que compõem o povo brasileiro, durante as narrativas as HQs da EBAL davam protagonismo ao homem branco em detrimento ao silenciamento dos demais agentes construtores da identidade nacional. Assim, imaginário deixa de ser um reflexo para ser um fragmento do que viria a ser a realidade.

A pátria que está dissoluta nesse processo de *produção* da nação, nada mais é do que um copilado de códigos que exprimem ne-

cessidades, interesses, expectativas conscientes e inconscientes dos indivíduos que a propõe. Faz-se necessário olhar para essa pátria através dos quadrinhos, pois esses estão no *hall* das produções discursivas do Imaginário Social que, através de sua metalinguagem, gera enunciados que transitam entre onomatopeias, imagens e textos, assumindo dimensões formadoras e políticas. A respeito das representações, compreendemos que:

Os termos culturais de engajamento, sejam eles antagônicos ou aflitivos, são produzidos performativamente. A representação da diferença não deve ser lida apressadamente como reflexo de traços étnicos culturais previamente dados, portos no tabuleiro da tradição. A articulação social da diferença, da perspectiva das minorias é uma negociação complexa e contínua que visa autorizar hibridismos culturais que emergem em momentos de transformação histórica (BHABHA, 1994, p. 2).

Homi Bhabha destaca a hibridez, a mestiçagem, como fator responsável pela sobrevivência dessas coletividades, de maneira especial nos momentos mais críticos da História, quando a sua identidade se encontra mais ameaçada. Ele destaca assim o caráter performativo em sua constituição, que pode se dar através da linguagem. E, a partir de Derrida (1995), compreendemos linguagem e identidade como produções articuladas ao desejo e aos jogos de poder. A última, por sua vez, nunca está acabada. Parece estar em constantes processos de construção e reconstrução a partir da linguagem.

Segundo Peixoto (2015), havia uma grande preocupação em trazer os textos históricos para a linguagem semiótica, fazendo com que uma grande equipe fosse mobilizada pela EBAL a fim de recriar o mais fidedignamente possível os vestuários, os uniformes militares, os monumentos e as paisagens. Notadamente, a respeito da in-

dumentária, ao lançar o olhar tanto para a capa, contracapa e para as primeiras páginas da HQ, constamos uma minuciosa retratação das vestimentas, bem como pequenos verbetes situando o leitor no tempo e espaço em que cada traje era usado por distintos personagens da narrativa.

Toda a preocupação de Barroso em tornar o estudo da História mais atrativo, juntamente com sua atenção à reprodução fiel das imagens, está diretamente ligada à ideia de nação que esse intelectual carregava. Essa por sua vez, afirma Melo Junior (2017, p. 85-86), é gestada após a Primeira Guerra Mundial e toma forma em 1930, quando Barroso vincula-se à Ação Integralista Brasileira (AIB) e começa uma série de publicações nas quais ele faz apologia ao movimento simultaneamente em que discursa sobre uma nação como algo autônomo, que se apresenta por si só. Isso se faz legível no quadrinho quando apresenta o Brasil como um paraíso natural imponente, com um estrondoso além-mar.

Observa-se que desde a sua elaboração até seu lançamento, essa HQ recebeu muita atenção da imprensa, principalmente dos críticos aos quadrinhos. A exemplo disso, temos uma nota publicada, em 13 de dezembro de 1959, no *Diário de Notícias*, no Rio de Janeiro, na seção *Encontro Matinal*, na qual o redator que não é identificado, apesar de se declarar totalmente contrário aos quadrinhos, principalmente às publicações que ele denomina como perniciosas, que

ensinam e pregam o ódio e a guerra, assume que a obra de Adolfo Aizen representa um benefício para o leitor⁵.

As produções quadrinísticas vão aos poucos ocupando lugar na fala de jornalistas e redatores, que antes críticos de tais produções, passaram a enxergar nas HQs uma ferramenta útil à atmosfera nacionalista que o país passava a vivenciar. Tal atmosfera era sustentada por dois pilares principais: a identidade e a memória. Os quadrinhos mencionados anteriormente, assim como *História do Brasil em Quadrinhos* (1959), constituíam-se de um profundo resgate à memória histórica do país, na busca por dar corpo a uma identidade que se pautava nos acontecimentos que acompanharam a formação do Brasil como nação.

Pensar no resgate do nacionalismo também nos faz questionar o lugar da memória dentro da construção identitária. Nora (1994) mostra a dicotomia entre Memória e História, assinalando a maneira sacralizante e afetiva com a qual a primeira se desenvolvia em contraponto à racionalidade e à laicização da segunda. Um distanciamento importante entre os dois autores pode ser encontrado a partir do fato de Halbwachs (2013) sinalizar o caráter positivo da memória coletiva, já que essa seria capaz de melhorar a coesão social por meio da adesão espontânea dos indivíduos a um grupo, enquanto Nora se opõe a ela, apontando para fatores que podem interferir na sua constituição e formalização (SCHMIDT, 2007).

5. Segundo ele: “[...] apesar de meu ódio, não posso deixar de louvar Adolfo Aizen porque ele criou no Brasil, um gênero diferente. São histórias em quadrinhos, sem dúvida, mas que pela maneira como vêm sendo feitas, devem despertar nos pequeninos, interesses literários e históricos. [...] Esta História do Brasil é mais uma sequência de quadrinhos que - creio - vai dar aos nossos guris um melhor amor pela pátria, uma vontade de conhecer melhor nossa História geralmente tão mal contada, muitas vezes apresentada de maneira enfadonha e sem interesse. Vale a pena esta nova História que Aizen vem de lançar. Ali a criança aprende os trajes usados no século XVI, XVII, XVIII e os acontecimentos de 1500 a 1799” [...] (ENEIDA, 1959).

Para Pollak (1989), seguindo uma linha próxima ao Construtivismo, a questão seria deixar de lidar com fatos sociais como coisas para passar a analisar como os fatos se tornam coisas, além de como e por quem são embasados e dotados de duração e estabilidade. A atual preferência dos pesquisadores por conflitos em detrimento de fatores de continuidade e estabilidade estaria ligada, segundo ele, às batalhas de memória que começaram a ser travadas na Europa a partir dos anos 1970.

Hartog (1997) utiliza o mesmo período para analisar os lugares de memória como projeto. Para ele, essa obra seria um dos sintomas do que chama de regime de historicidade presentista, que faz com que o presente, de início aparentemente pleno, se torne turbulento, procurando raízes e identidade e mostrando que não possui a capacidade de preencher a distância cavada por ele mesmo entre o campo de experiência e o horizonte de espera. Memória, patrimônio e comemoração resumiriam esse movimento, todos apontando para a identidade.

Em sua obra, Nora (1994) levantou a discussão sobre a possibilidade da utilização das ideias apresentadas em *Lugares de Memória* em outras realidades para além da França. O próprio autor constata que o caso francês é singular, porém, afirma também que todos os países têm motivos para remontar o passado de acordo com seus interesses, mesmo que nessa afirmação se referisse a outros países europeus.

Pesquisadores como Valensi (1995) também trouxeram para o debate o questionamento sobre se, considerando a possibilidade de Nora criar uma verdadeira corrente, os resultados não correriam o risco de se mostrarem repetitivos. O que se mostra impossível de negar é que a cultura da memória se espalhou pelo planeta, mesmo que no seu núcleo permaneçam muito ligados às Histórias nacionais. Logo, temas como memória, esquecimento e identidade, ao

circularem transnacionalmente, ganham aspectos específicos em cada país.

A ideia de nação, no entanto, pode ter outro caráter além de legitimar uma unidade. Ela pode ser reivindicatória, caracterizando-se como uma tentativa de independência nacional para grupos englobados em antigos Estados. Ao lançar o olhar para o Brasil, podemos dizer que o nacionalismo instituído exibe um duplo caráter. Além de reivindicar uma independência que, mesmo já tendo sido proclamada politicamente, ainda parecia ser uma questão não resolvida pelos brasileiros, com relação aos laços mantidos com Portugal. Esse movimento chauvinista tinha por intuito estabelecer uma união territorial, lançando ao exterior uma imagem de Estado coeso.

Dessa forma, o nacionalismo brasileiro se abastece do europeu: a exaltação da natureza, a relação dela com o homem e a ideia de que a língua nos une e pode expressar características autênticas de brasilidade. Se verificarmos o imaginário literário nacional, podemos identificar a cadência da produção de símbolos e mitos, sobretudo nos séculos XIX e XX (SANDLIER, 2016). Mitos justificam e explicam a nacionalidade, tais como o de Tiradentes, que aparecem nas narrativas históricas da nação produzidas na década de 1960 pela editora EBAL. Isso pois:

[...] como Tiradentes aos poucos emergiu para a história e as comemorações patrióticas, como o sete de setembro acabou por constituir-se em data nacional, como os brasileiros chegaram a formar uma imagem nacionalista do Brasil. [...]. O caráter fundamental da formação do nacionalismo brasileiro parece exigir uma continuidade histórica e mais que isso, um passado comum que frequentemente se aproxima do mito. Característica essa que o Brasil divide com outros países, a atmosfera que cerca os heróis nacionais (LEITE, 2002, p. 36).

Silvio Romero (1953) dizia que a História do Brasil deveria ser nova, não dos índios, nem dos portugueses ou dos negros. Ela deveria consistir em uma história nova, a do mestiço. Tal história seria resultante de cinco fatores: o português, o negro, o índio, o meio físico e a imitação estrangeira (LEITE, 2002, p. 185). Segundo ele, *todo brasileiro é um mestiço, quando não no sangue, nas ideias*.

Romero (1953) postula que para avaliar o mérito dos escritores que narravam o Brasil deveria se levar em conta sua contribuição para o “diferencial nacional”, ou seja, para a formação desse novo tipo de história, de brasileiro. Esse discurso da mistura das raças e a influência estrangeira, sobretudo americana, se sobressai nas produções culturais dos anos seguintes, especialmente nas Histórias em Quadrinhos. Inicialmente, com Adolf Aizen e demais empresários trazendo para o Brasil quadrinhos americanos, disseminando a cultura dos *comic books* em território nacional e, em seguida, com o ímpeto de produzir narrativas nos moldes das produções americanas, que ressaltassem a grandeza da pátria, reforçando os mitos e os heróis que fundamentaram um Estado-Nação.

Com a crise política que atingiu o Brasil após o Golpe de 64, a habilidade de mudar o conteúdo de acordo com o ambiente onde esse circula foi necessária não somente aos editores de quadrinhos, como também a vários segmentos da imprensa brasileira. É durante esse período que ocorre uma grande produção de quadrinhos didáticos com fins pedagógicos, que visavam tecer narrativas gráficas sobre a nação. Tem-se, então, a elaboração de revistas históricas que constroem uma narrativa anônima e generalizadora, chegando ao público como materiais didáticos ou paradidáticos.

Conclusões parciais

É indispensável pensarmos como se deu esse processo da instrumentalização das HQs como engrenagem no projeto de nação, visto que o uso desse tipo de literatura pelo Estado fez parte de um projeto de construção de uma ideia de brasilidade que perdura até hoje no imaginário social. A popularidade desse meio de comunicação se figurava como uma ferramenta de produção e solidificação de uma identidade nacional visada pelo Estado e que tinha como base fundamentos historiográficos das instituições produtoras do discurso nacional.

Desta forma, o presente texto dedicou-se a compreender como se deu a aproximação do Estado perante a indústria dos quadrinhos, bem como a articulação destes para levar aos leitores – que naquele momento consistiam na maioria dos jovens brasileiros – uma ideia de identidade nacional. Para isso, entendemos o Estado a partir de Ortiz (1985), como um elemento dinâmico, definidor de uma identidade que demarca fronteiras em busca de uma legitimidade. As produções da Editora Brasil América levavam aos jovens discursos aprovados pelo governo para instruí-los sobre o que era a sua nação e o que significava ser brasileiro.

Assim, podemos concluir que, o Estado através do processo de autonomização progressiva do sistema de produção (BOURDIEU, 2011), circulação e consumo das HQs como bens simbólicos, atribuindo a literatura sequencial uma significação patriótica, as transforma em ferramentas estatais. Ferramentas estas que darão materialidade a formas de ser e conceber o Brasil. Junto a demais meios de comunicação, as histórias em quadrinhos produzidas pela EBAL

auxiliaram na perpetuação dos discursos históricos produzidos a mando do Estado, por instituições de poder.

Referências bibliográficas

BHABHA, Homi K. *O local da cultura*. Belo Horizonte: UFMG, 1998.

BOURDIEU, Pierre. *A economia das trocas linguísticas*. São Paulo: EDUSP, 1996.

_____. *Os usos sociais da ciência: por uma sociologia clínica do campo*. São Paulo: Unesp, 2004.

_____. *A economia das trocas simbólicas*. São Paulo: Perspectiva, 2011.

DELANNOI, Gil. La Teoria del nacionalismo y su ambivalência. In: DELANNOI, Gil; TAGUIEFF, Pierre-André. *Teorías del Nacionalismo*. Barcelona: Editorial Paidós, 1993.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. 4ª edição. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

GELLNER, Ernest. *Nações e nacionalismo*. Lisboa: Gradiva, 1993.

GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial, 1999.

GUIMARÃES, Lúcia. *Da Escola Palatina ao Silogeu: Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro (1889-1938)*. Rio de Janeiro: Museu da República, 2007.

HALBWACHS, Maurice. *A memória coletiva*. Tradução de Beatriz Sidou. 2ª ed. São Paulo: Centauro, 2013.

HARTOG, François. *O tempo desorientado*. Tempo e História. Como escrever a história da França? Anos 90. PPG em História da UFRGS, n. 7, julho 1997.

LEFEBVRE, Henri. *The Production of Space*. Translation: Donald Nicholson-Smith. Oxford, Basil Blackwell Ltd, 1991.

LEITE, Dante Moreira. *O Caráter Nacional Brasileiro: História de uma ideologia*. 6ª ed. São Paulo: UNESP, 2002.

LENHARO, A. *Sacralização da política*. Campinas, SP: Papirus, 1986.

MAURRAS, Charles. *De la politique naturelle au nationalisme integral*. Paris: Vrin, 1972.

MELO Júnior, Antonio Ferreira de. *A assinatura “Gustavo Barroso”*: análise do discurso narrativo de Ideias e Palavras, A Ronda dos Séculos e Os Protocolos dos Sábios de Sião (1917-1936). 2017. Natal, Programa de Pós-Graduação em História. UFRN, 2017.

NORA, Pierre. *La loi de la mémoire*. Le Débat, histoire, politique, société, n. 78, janvier-février 1994.

ORTIZ, Renato. *Cultura brasileiro e identidade nacional*. São Paulo: Brasiliense, 1985

PEIXOTO, Renato. *Terra Sólida: A influência da geopolítica brasileira e da Escola Superior de Guerra na política externa do governo Castello Branco*. Dissertação de Mestrado em História, Universidade Estadual do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2000.

_____. *Cartografias Imaginárias: estudos sobre a construção do espaço nacional brasileiro e a relação História & Espaço*. Natal: EDUFRN, 2011.

_____. “A verdadeira liga extraordinária” e a “História do Brasil em Quadrinhos”. In: MODENESI, Thiago; BRAGA JR, Amaro X. (Orgs.) *Quadrinhos & Educação*, Vol. 1: Relatos de Experiências e Análises de Publicações. Vol. I, Recife: Fac. dos Guararapes, 2015. 131-158.

_____. *O modelo e o retrato: Jaime Cortesão, a ‘História da Formação Territorial do Brasil’ e sua articulação com a ‘História da Cartografia brasileira’*. *História e Historiografia*, n. 19, p. 184-209, 2015.

POLLAK, Michel. *Memória, esquecimento, silêncio*. Estudos Históricos, CPDOC/ FGV, n. 3, 1989.

- RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.
- ROMERO, Sílvio. *História da literatura brasileira*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1953.
- SADLIER, D. *Brasil imaginado: de 1500 até o presente*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2016.
- SANTOS, M. *A Natureza do Espaço*. São Paulo: Edusp, 2002.
- SCHMIDT, Benito Bisso. *Cicatriz aberta ou página virada? Lembrar e esquecer o Golpe de 1964 quarenta anos depois*. Anos 90, Porto Alegre, v. 14, n. 26, p. 127-156, dez. 2007.
- TEVES, Nilda. Imaginário social, identidade e memória. In: FERREIRA, Lucia M. A e ORRICO, Evelyn G. D. (orgs.) *Linguagem, Identidade e Memória Social: novas fronteiras, novas articulações*. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.
- VELLOSO, Monica Pimenta. Os intelectuais e a política cultural do Estado Novo. In: *Brasil Republicano 2*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.
- VALENSI, Lucette. *Histoire nationale, histoire monumentale*. Les lieux de mémoire (note critique). Annales HSS, n. 6, novembre-décembre 1995.

Histórias em Quadrinhos e materiais orais como projeto didático de ensino

Alberto Ricardo Pessoa (UFPB/PB)

Giovanni Lucena Costa (UFPE/PE)

Resumo: O projeto didático de ensino propõe a reconfiguração de materiais orais pelas histórias em quadrinhos de super-heróis como estratégias de ensino e aprendizagem em caráter transversal, tendo como estudo de caso o personagem mítico e oriundo da oralidade nórdica Thor. O personagem foi reconfigurado em super-herói por Stan Lee, reafirmado como tal pela sociedade transmidiática de maneira que hoje o super-herói é mais lembrado e assimilado pela cultura ocidental que o Thor oriundo da oralidade e do folclore nórdicos. A reconfiguração de textos orais pela mídia ocorre de forma sistemática e seus consumidores criam em seu imaginário representações culturais equivocadas, tanto em aspectos antropológicos, sociais e epistemológicos. O professor enquanto mediador educacional pode estabelecer diálogos a partir de uma mídia que em primeira análise é o aluno que apresenta ao docente e provocá-los com um debate acerca do que é representado na mídia de consumo e o que a história, sociologia e as artes apresentam. O percurso do artigo consiste em apresentar o processo de reconfiguração midiática de Thor, dissertar acerca da importância da prática de atividades criativas com histórias em quadrinhos e apresentar

Alberto Ricardo Pessoa. Doutor em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie, Professor do Programa de Pós-Graduação Associado em Artes Visuais UFPB/UFPE e do Departamento de Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

Giovanni Lucena Costa. Mestrando em Artes Visuais pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGAV) pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

como estratégia complementar de leitura de imagens, dialogando com o imaginário do aluno.

Palavras-chave: Reconfiguração de materiais orais. Histórias em quadros. Cultura de Massa. Thor.

Comics and oral researches as a teaching project

Abstract: The didactic teaching project proposes the reconfiguration of oral materials by super hero comics as teaching and learning strategies in a transversal character, having as a case study the mythical character from the nordic orality Thor. The character was reconfigured in super hero by Stan Lee, reaffirmed as such by the transmedia society in such a way that today the super hero is more remembered and assimilated by the western culture than the Thor coming from the nordic orality and folklore. The reconfiguration of oral texts by the media takes place systematically and its consumers create mistaken cultural representations in their imagery, both in anthropological, social and epistemological aspects. The teacher as an educational mediator can establish dialogues from a medium that in the first analysis is the student who presents to the teacher and provoke them with a debate about what is represented in the consumer media and what history, sociology and the arts feature. The course of the article consists of presenting Thor's media reconfiguration process, talking about the importance of practicing creative activities with comic books and presenting as a complementary strategy for reading images, dialoguing with the student's imagination.

Keywords: Reconfiguration of oral materials. Comics. Mass Culture. Thor.

Introdução

A história em quadrinhos de super-heróis é um gênero de leitura cujo público alvo é, na sua predominância, crianças e adolescentes. Ao inserirmos as histórias em quadrinhos no âmbito escolar, o perfil receptor não é somente o aluno, mas o docente, uma vez que este material é trazido pelo discente e cabe ao professor considerar o potencial pedagógico da mesma.

Os materiais orais são essenciais em relação à prática de leitura e escrita e a criação de atividades de estudo acerca de elementos verbais e não verbais que são comuns nas histórias em quadrinhos como o balão de texto, onomatopeia, anatomia expressiva e reinterpretação de personagens oriundos da cultura oral oferecem apontamentos de ensino e aprendizagem que estimulam o olhar crítico do aluno acerca da memória, do espaço-tempo de uma determinada cultura e em como a sociedade contemporânea configura e mantém a essência desse conteúdo conhecido inicialmente pela oralidade.

Em um país de dimensões continentais e com ampla desigualdade social, os processos de globalização acarretam em apresentações ou reproduções de conteúdos culturais de sociedades economicamente dominantes e resultam em um processo de reconfiguração social dentre aqueles que se tornam fãs e entre aqueles que são consumidores periféricos, fazendo com que as lendas, folclores e tradições orais se percam sem sequer chegar ao conhecimento de um jovem leitor de um personagem originário dessa cultura oral.

De acordo com Perez e Przybylski

(...) Existem incontáveis manifestações culturais e culturas em movimento, algumas seguem a tradição, o cânone da produção oral e/ou escrita, enquanto outras produções são contraculturais, na medida em que subvertem à ordem ou tentam demonstrar a importância de se olhar além, de ir além, de quebrar essas fronteiras que histórica e socialmente tendem a afastar o centro da periferia (PEREZ e PRZYBYLSKI 2016, p. 101).

Assim, as sociedades destes países se consideram seres integrados à cultura dominante e acabam por rejeitar modos e costumes de sua cultura de origem. Um exemplo é a reconfiguração cultural que os comics ou histórias em quadrinhos norte-americanos realizaram em relação à cultura nórdica, ao lançar em escala global o produto midiático Thor e transformá-lo posteriormente em uma franquia de filmes, jogos e produtos do cotidiano como estampas de camisetas, canecas, capas de cadernos entre outros.

A questão norteadora do artigo é apontar estratégias educacionais complementares a partir das histórias em quadrinhos, com ênfase no material de super-heróis. O intuito é provocar no aluno um discurso crítico no leitor acerca daquilo que o mesmo consome e que pelo contexto da cultura de massa sobrepõe uma identidade cultural.

Ao propormos ao aluno a análise de imagens, seus estereótipos e comparações em relação ao cotidiano, estimulamos no aluno a capacidade de refletir acerca do seu próprio imaginário, suas relações culturais e propor novos conhecimentos.

O objeto de análise: Thor oriundo da oralidade e o representado nas histórias em quadrinhos

As histórias em quadrinhos possuem diversos gêneros publicados em livrarias, bancas de jornais ou plataformas digitais. Dentre eles podemos citar o quadrinho poético-filosófico, o mangá, fumetti e comics, este último, objeto de nossa análise devido ao fato de ser o gênero que projeta os super-heróis.

O gênero super-herói foi criado nos Estados Unidos, ao publicar em 1938 na revista *Action Comics* #1 o personagem Superman. A imagem dos comics passa a ser representada por indivíduos com poderes como força sobrenatural, controle sobre elementos naturais como fogo ou gelo, capacidade de voar entre inúmeras habilidades.

Temos um marco inicial com uma nova geração de conteúdo de entretenimento da qual, segundo Eco

(...) um exemplo evidente de mitificação na produção dos mass media e em particular, na indústria das comic strips, as “estórias em quadrinhos”: exemplo evidente e singularmente adequado ao nosso objetivo, porque aqui assistimos à co participação popular de um repertório mitológico claramente instituído de cima, isto é, criado por uma indústria jornalística, porém particularmente sensível aos caprichos do seu público, cuja exigência precisa enfrentar (ECO, 1987, p. 244).

A memória oral que permeia a concepção do personagem Thor na sociedade viking e no folclore escandinavo tem relação direta com a construção do personagem na mitologia e literatura nórdica. O Thor mitológico possui semelhanças físicas com o povo viking provenien-

te da Escandinávia, que hoje são os suecos, noruegueses, finlandeses, parte dos irlandeses e escoceses.

Conforme ANTUNES (2009, p. 99), “servindo à interação de gêneros textuais, diversidade dialetal e de registro de qualquer uso que a linguagem implica”, a oralidade tem como pesquisa central a variação de discurso, e a importância do seu aprendizado em sala de aula com o auxílio de um material como as histórias em quadrinhos.

Os super-heróis apresentam um conceito completamente diverso de que fora publicado anteriormente e dentro desse contexto temos o nosso objeto de análise que é Thor, um personagem que nos materiais orais é um deus nórdico, mas na sociedade contemporânea é reconfigurado por Stan Lee, Steve Lieber e Jack Kirby em 1962, e apresentado na revista *Journey Into Mystery*#1 para ser um super-herói dentro do universo de super-heróis denominado Marvel.

De acordo com Thomas e Sanderson¹

Introduzido na mesma época em que o Homem-Aranha foi “o Poderoso Thor”, a nova estrela de *Journey Into Mystery* a partir do nº 83 (também em agosto de 1962). Se havia um toque de quase anti-heróismo no Homem-Aranha, o Thor, com lápis de Kirby, era o epitome do tipo de super-herói divino familiar aos leitores do Homem de Aço da DC. Na verdade, ele era uma divindade - o deus nórdico do trovão, que trocou de lugar com o médico mortal Donald Blake para combater o mal, a bengala deste último se transformando no invencível martelo de Thor. Ao contrário do Homem-Aranha, Thor estrelou

1. Introduced around the same time as Spider-Man was “Thor the Mighty”, the new star of *Journey Into Mystery* as of #83 (also August 1962). If there was a touch of almost antiheroism to Spider-Man, the Kirby-penciled Thor was the epitome of the kind of godlike super hero familiar to readers of DC’s *Man of Steel*. In fact, he was a deity - the Norse god of thunder, who traded places with lame mortal physician Donald Blake to battle evil, the latter’s cane turning into Thor’s invincible hammer. Unlike Spider-Man, Thor starred in a comic that wasn’t being canceled.

uma história em quadrinhos que não estava sendo cancelada (THOMAS e SANDERSON, 2007, p. 83).

Assim, um personagem que em um primeiro momento inspirou para o habitante da Escandinávia durante a era Viking (século VIII a XI d.C.) a prática de cultos religiosos e adoração, passa a ser um ícone pop na sociedade ocidental que é inserida no que denominamos cultura de conexão e entretenimento.

Ao levarmos para o campo da educação, o docente pode intermediar as histórias em quadrinhos e materiais orais, por meio do exame de diferenças regionais, expressões e em como o personagem dos quadrinhos e o do folclore nórdico lidam com temas universais.

Stan Lee realiza algumas mudanças significativas da mitologia do deus nórdico com o personagem do comics. A principal delas é humanização do personagem, ao introduzir um alter ego, frágil fisicamente, filantrópico e terreno, que é Donald Blake. O alter ego de Thor possui uma deficiência física na perna e anda com uma bengala. Essa bengala ao ser batida no chão evoca a divindade Thor, que atua como um super-herói e atua como um agente que protege a humanidade.

Thor na oralidade nórdica é o Deus do Trovão, filho do deus de todos os deuses Odin e, Jord, a deusa da terra. O autor Neil Gaiman (2017) descreve Thor como um sujeito franco, amigável e carismático. Ele é alto, possui barba ruiva e um acessório, o cinto Meginjgord², cujo efeito amplia sua força. Thor também é casado com a deusa guerreira Sif, com a qual deu à luz para Lorrind e Thrud, seus filhos, além de ser padrasto de Uller, filho de Sif do casamento anterior. Neil Gaiman pontua:

2. “sua força é ampliada pelo seu cinturão, Meginjgord: sempre que o usa, a força de Thor dobra” (GAIMAN, Neil, p. 21, 2017). Meginjgord é o cinto utilizado por Thor.

A mitologia nórdica nos apresenta os mitos de um lugar gelado, com noites muito, muito longas no inverno e dias intermináveis no verão, mitos de um povo que não confiava plenamente em seus deuses ou nem sequer gostava deles, ainda que os respeitasse e temesse. Ao que tudo indica, os deuses de Asgard se originaram na região da Alemanha depois que se espalharam pela península escandinava e para o território dominado pelos vikings - como as ilhas Órcades e a Escócia, a Irlanda e norte da Inglaterra -, onde os invasores batizaram acampamentos em homenagem a Thor e Odin e deixaram suas marcas nos dias da semana (GAIMAN, 2017, p. 10).

Os elementos conhecidos da oralidade Viking foram absorvidos pelos ocidentais e logo reconfigurados no cotidiano social devido a ausência de instituições como Igrejas e seus atores como padres, pastores entre outros tipos de lideranças religiosas. Diferentemente das religiões predominantes, como as de origem abraâmicas, por exemplo, a oralidade nórdica, bem como seus elementos religiosos tiveram seus conceitos esquecidos ou reconfigurados ao longo do tempo devido o seu caráter efêmero dos materiais orais, disperso em cantos, contos, danças, ritos entre outras formas de comunicação diferente do registro gráfico, como a escrita, por exemplo.

De acordo com Syam, Prakash e Pai³ (2019, p. 162)

A mitologia nórdica havia encontrado seu caminho nas artes, literatura e filmes com bastante frequência no passado, mas foi recebida universalmente com sua adaptação aos filmes, que são baseados nos quadrinhos da Marvel (SYAM, PRAKASH e PAI, 2019, p. 162).

3. Norse mythology had found its ways into arts, literature and movies quite often in the past but it was received universally with its adaptation into Marvel movies which are based on Marvel's comics.

Os deuses nórdicos se tornaram ao longo do tempo personagens complementares da literatura, cinema, quadrinhos, jogos e outras narrativas ocidentais ficcionais. Neste artigo iremos analisar nos comics a reconfiguração que Thor é submetido no contexto das histórias em quadrinhos, da qual Eisner

(...) considera que comunicam numa “linguagem” que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. É de se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. A história em quadrinhos pode ser chamada “leitura” num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo (EISNER, 2010, p. 1).

Os materiais orais são escopos não acadêmicos, dotados de diálogos informais, conceitos e opiniões que podem conter tópicos ou assuntos que para nossa cultura são elementos estranhos, controversos e que servem de subsídios para mediação de aprendizado.

Assim como as histórias em quadrinhos, os materiais orais sofrem preconceitos por não terem o rigor acadêmico da literatura, por exemplo. Por muitas gerações fomos omissos em relação a esses materiais que na maioria dos casos são trazidos do cotidiano do aluno e que acabam sendo desperdiçados pelo docente por compreender que aquele conteúdo não cabe num sistema de ensino. Isso é um equívoco que esperamos reduzir a partir de novas pesquisas, tanto no campo das histórias em quadrinhos quanto de materiais orais.

Um exemplo de material oral reconfigurado é o Pererê de Ziraldo, que parte de um folclore brasileiro do qual o Saci é originalmente um demônio e Ziraldo o transforma em um garoto de cachimbo que solta bolinhas de sabão e possui todo um vocabulário de expressões regionais diferente do português legitimado como norma culta. o mesmo

ocorre com suas histórias, uma vez dentro de seu universo Pererê se relaciona com outras lendas da oralidade brasileira que ajudam a resgatar uma memória regional e de pertencimento do leitor.

Thor na cultura pop dos quadrinhos é um ser enviado pelo deus pai Odin para defender Asgard⁴ e Midgard⁵, salvando pessoas. De acordo com Syam, Prakash e Pai⁶ (2019, p. 163), o Mjólnir, tanto na oralidade nórdica quanto na cultura pop

(...) é descrito como a arma mais poderosa em todos os reinos, feita pelos anões de Svartalfheim. Nos filmes, é feita do coração de uma estrela moribunda pelos anões de Nidavellir. Embora tenha sido usado em rituais religiosos e como arma nos mitos, nos filmes e nos quadrinhos ele ajuda Thor a canalizar seu poder, convocar trovões e transportá-lo para onde quiser, só poderia ser exercido por Thor (SYAM, PRAKASH e PAI, 2019, p. 163).

Os Vikings acreditavam que Thor era o mais poderoso deus de todos. Direto, ingênuo, forte, grande, objetivo, são alguns dos adjetivos que ajudaram a construir a persona de Thor na cultura e oralidade nórdica.

Ao transportar a essência estética deste Thor mitológico para as histórias em quadrinhos, é preciso que se desenvolva uma reconfiguração do personagem, porque o autor de histórias em quadrinhos

4. *Asgard, lar dos Aesir. ONde Odin estabeleceu sua morada* (GAIMAN, Neilm, 2017, p. 38). Asgard é o reino dos deuses, mundo separado do lars dos mortais.

5. Segundo Neil Gaiman, Midgard é um dos nove mundos provenientes da mitologia nórdica, além de ser o reino dos humanos: *o mundo de homens e mulheres, o mundo que habitamos* (GAIMAN, Neil, 2017, p. 38).

6. In Norse myths Mjólnir is depicted as the most powerful weapon in all realms, made by the dwarves of Svartalfheim. In the movies, it is made from the heart of a dying star by the dwarves of Nidavellir. While it was used in religion rituals and as a weapon in the myths, in movies and comics it helps Thor to channel his power, summon thunder and transports him to wherever he desires, it could be wielded only by Thor.

está evocando imagens armazenadas na mente do leitor, tanto do escopo da oralidade nórdica quanto do imaginário do super-herói. O êxito ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem.

Thor é apresentado por Stan Lee como um protagonista, um super-herói, o qual iremos conceituar a partir de Campbell,

(...) uma personagem dotada de dons excepcionais. Frequentemente honrado pela sociedade de que faz parte, também não costuma não receber reconhecimento ou ser objeto de desdém. Ele e/ou o mundo em que se encontra sofrem de uma deficiência simbólica (CAMPBELL, 2009, p. 41).

É importante destacar que Stan Lee, além de reconfigurar Thor para ser um herói a serviço, em primeira análise aos Estados Unidos e à Cultura Ocidental, o inseriu em uma equipe de outros heróis oriundos do que entendemos como mitologia pop norte-americana. Segundo Thomas e Sanderson⁷

(...) em 1963, os Vingadores reuniram cinco dos mais poderosos da Marvel: Thor, Homem de Ferro, Homem-Formiga/Homem Gigante, a Vespa (a amiga do tamanho de impressão voadora do Homem-Formiga) e o Hulk (THOMAS E SANDERSON, 2007, p. 88).

7. Also in 1963, The Avengers brought together five of the Marvel's mightiest: Thor, Iron Man, Ant-Man/Giant-Man, the Wasp (Ant-Man's flying print size lady friend) and the Hulk.

De acordo com Syam, Prakash e Pai⁸ a imagem que a sociedade Viking tinha de Thor é distinta do que Stan Lee, juntamente com o irmão Steve Lieber idealizaram

Eles adoraram várias divindades que foram divididas em dois grupos chamados Aesir e Vanir, sendo os mais populares Odin e Thor. Eles eram deuses temíveis que se envolveram em batalhas sangrentas. (SYAM, PRAKASH E PAI, 2019, p. 162).

As histórias em quadrinhos, especialmente as que são oriundas de franquias como Superman, Batman, Turma da Mônica e o próprio Thor são parte de um conglomerado midiático que pretende atingir seu público alvo por algum dos meios que se apresentam. Ou seja, a criança e adolescentes podem conhecer Thor de Stan Lee pelos quadrinhos, cinema, jogos, por uma estampa de camiseta ou outro produto.

A apresentação massificada do personagem pode soterrar o material oral original dos Vikings e com isso nossa sociedade perde memória cultural. A questão aqui no entanto não é censurar a reconfiguração de Stan Lee e Steve Lieber, com o apuro gráfico e estético de Jack Kirby, uma vez que mesmo com a reconfiguração cultural que há em Thor, os autores mantêm elementos pertinentes da mitologia nórdica como nomes de personagens, contos e lendas que servem de ponto de partida para histórias, além, é claro, da qualidade das histórias que estimulam a leitura e imaginário de seu público, mas buscar um diálogo educacional entre essas obras que se apresen-

8. They worshipped several deities who were divided into two groups called the Aesir and the Vanir, the most popular among them being Odin and Thor. They were fearsome gods who engaged in bloody battles.

tam em sala de aula e mediadas por atores educacionais dentro de uma perspectiva interdisciplinar de ensino, o qual envolva história, geografia, artes, letras, sociologia dentre outras áreas que o assunto possa abranger.

A necessidade de o docente pensar em materiais diferenciados como estratégias complementares na sala de aula é de suma importância na educação contemporânea, uma vez que o questionamento deve ser um norteador para o docente em uma sociedade da informação, com tecnologias, mídias que oferece um volume de conteúdo que faz com que o docente seja um curador e que busque propor soluções educacionais de maior autonomia e que tenha como compromisso a ampliação de repertório dos alunos.

Propostas complementares a partir de materiais orais e histórias em quadrinhos

O projeto de ensino consiste em blocos de conhecimento, pensado para um público em média de 50 alunos em sala de aula com estrutura básica de uma escola pública de ensino médio e em disciplinas das Ciências Sociais, Letras e/ou Artes, devido seu caráter interdisciplinar e com metodologia de avaliação processual. A atividade pode ser readequada para aulas livres ou extensões dentro da escola.

As práticas pedagógicas consistem de debates e apresentação de recursos visuais como histórias em quadrinhos e ilustrações, além de estimular o aluno a ser protagonista das aulas, trazendo material oral para sala de aula, como vídeos de contadores de histórias, músicas, cantos, danças entre outros.

São possibilidades que podem estimular a percepção verbal e não verbal dos alunos, uma vez que esses recursos envolvem teoria e prática, além de exercícios em grupo e debates acadêmicos, que visam priorizar os estudos de personagens e histórias oriundas da tradição oral, como por exemplo Thor, mas que visam em uma reflexão mais aprofundada propiciar ao aluno subsídios acerca da própria percepção enquanto sujeito reconfigurado culturalmente.

O primeiro bloco de conhecimento é o da instrumentalização e sensibilização acerca da reconfiguração e releitura do personagem Thor da Marvel Comics em relação ao Thor da oralidade nórdica. Tanto docente como discentes podem realizar a apresentação de materiais relacionados ao personagem Thor, tanto o representado na oralidade nórdica quanto sua reconfiguração nos comics.

O docente pode estimular, a partir dessa biblioteca de imagens o que remete os traços, quais memórias podem ser despertadas a partir desses desenhos, se remete a outras culturas como o Cordel, por exemplo.

Um segundo bloco de imagens pode ser configurado especificamente com as representações de Thor nos quadrinhos. Nesse caso podemos propor que aos alunos discorram acerca das diferenças das representações gráficas do primeiro núcleo de imagens em preto e branco com as imagens coloridas, com base em suas anatomias expressivas, expressões e traços.

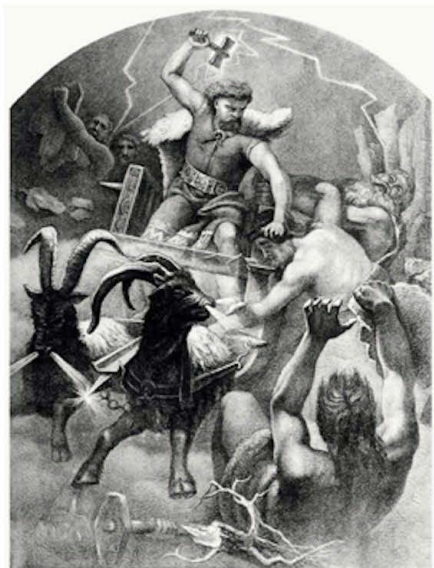


Figura 1: Representações de Thor oriundas da memória oral
Fonte: Arquivo dos Autores (2020)



Figura 2: Representações de Thor nos quadrinhos
Fonte: Arquivos dos autores (2020)

O docente poderá identificar a percepção que os alunos possuem perante o tema de reconfiguração do personagem em comparação com o mesmo descrito em tradição oral. Os alunos podem criar relações de comparação com outros personagens que os quadrinhos ou outras mídias reconfiguraram como o personagem Hércules, oriundo da mitologia grega, pela Disney Pictures, ou até mesmo da aparição do próprio personagem Thor em outras linguagens midiáticas, como nos games, onde o personagem encontra-se presente no jogo digital *God of War*⁹, lançado em 2018 para Playstation 4. Nesse caso o docente pode obter respostas por meio de debates, questionários ou informalmente.

O docente pode esperar do aluno uma biblioteca de imagens de paródias do personagem, que é um dos elementos da memória oral, da qual pessoas do cotidiano recontam a história de um personagem e assim estabelecem novas relações de imaginário e oralidade.

Sugerimos ao docente solicitar aos alunos, pela metodologia de debate, exemplos de reconfiguração cultural presentes no cotidiano, com base em obras visuais ou audiovisuais. É importante nesse momento que o docente atue como um mediador e não como um ponto de censura na sala de aula. O aluno não deve dar um exemplo no intuito de acertar, até porque neste momento não há certo ou errado,

9. *God of War* é um jogo eletrônico de ação-aventura desenvolvido pela Santa Monica Studio e publicado pela Sony Interactive Entertainment (SIE). Lançado mundialmente em 20 de abril de 2018 para o PlayStation 4, é o oitavo título da série *God of War* e também o oitavo em ordem cronológica, sendo sequência dos eventos ocorridos em *God of War III* (2010). Ao contrário dos jogos anteriores, que eram vagamente baseados na mitologia grega, este título é vagamente baseado na mitologia nórdica, com a maior parte do tempo situado na antiga Noruega no reino de Midgard. Fonte <[https://pt.wikipedia.org/wiki/God_of_War_\(jogo_eletr%C3%B4nico_de_2018\)#cite_note-Timeline-6](https://pt.wikipedia.org/wiki/God_of_War_(jogo_eletr%C3%B4nico_de_2018)#cite_note-Timeline-6)> acesso no dia 21 de abril de 2020.

e sim, a partir dos exemplos temos possibilidades de avaliar o entendimento, engajamento e possibilidades de ensino e aprendizagem.

O segundo bloco de ensino e aprendizagem que propomos é baseado na atividade prática da feitura de uma história em quadrinhos e dentre as possibilidades destacamos as técnicas de desenho e pintura, colagem e fotografias. Recomendamos grupos compostos por cinco alunos, e o docente como agente organizador de cada grupo, propondo estratégias de divisão de responsabilidades para os integrantes dos grupos.

Em uma história em quadrinhos há elementos primordiais para o estudo de oralidade como os balões de texto, que são conectivos entre o texto verbal e o não verbal. Os balões de textos nas histórias em quadrinhos de Thor possuem ornamentos que diferem do balão ordinário, bem como expressões que sugerem que o personagem possui uma cultura distante da nossa e que sua interação provoca novas redes de conhecimento. O estudo dos balões de texto, tanto na teoria quanto na prática de criação propicia ao docente subsídios para lapidar o estudo textual do aluno e verificar como essa linguagem dos quadrinhos pode se relacionar com os materiais orais.

Na produção de uma história em quadrinhos recomenda-se a criação de um roteiro adaptado para um público iniciante nessa prática que são os alunos. Inicialmente o aluno, ou o grupo de alunos escreve a concepção da história, com começo, meio e fim, mas o que é recomendado é que seja no máximo um parágrafo, uma história realmente sintética e simples.

Ao finalizar esta etapa, recomendamos a divisão das ações em falas e quadros por página. O docente deve ter o cuidado de orientar os alunos em não colocar quadros em demasia e excesso de texto verbal, que comprometa a arte. É importante frisar que a linguagem

das histórias em quadrinhos precisa ser fluida para obtermos uma boa leitura.

O roteiro verbal finalizado deve ser acompanhado de um roteiro não verbal, ou seja, de esboços da história em quadrinhos, para termos uma ideia de como o roteiro textual será interpretado na história em quadrinhos. Nessa etapa os desenhos podem ser bastante simplificados, como bonecos de palitos e formas geométricas que indiquem cenários.

Sugerimos que o docente estimule os alunos a trazerem quadrinhos e materiais orais durante este bloco de conhecimento e que o mesmo deixe à disposição exemplos diversos de histórias em quadrinhos e materiais orais seja do personagem Thor ou de outros títulos, gêneros e assuntos. A troca de materiais é estimulante e propicia ao aluno subverter e apresentar projetos mais criativos.

O último bloco de conhecimento é a apresentação dos resultados, ou seja, das histórias em quadrinhos propriamente ditas. O docente pode estimular a posterior publicação dessas histórias na internet ou ainda realizar uma pequena tiragem de impressão. Entendemos que ao docente realizar um trabalho dessa natureza, o discente se sente valorizado, com seu discurso validado e registrado como uma memória daquele momento de aprendizado.

Considerações

As histórias em quadrinhos e materiais orais são apresentados pela escola por diversos mediadores, tais como Coordenadores, Docentes, Editores, Pais e responsáveis. O discente, ou seja, o aluno é em muitos casos excluído do processo de mediação.

Isto propicia um descompasso entre o que o aluno lê espontaneamente com aquilo que é apresentado, o que pode acarretar em um desestímulo na prática de leitura de histórias em quadrinhos, bem como o interesse por buscar conhecer histórias, textos, danças e outras manifestações oriundas da cultura oral.

Os materiais orais e as histórias em quadrinhos se apresentam como uma estratégia complementar de ensino eficaz a partir do momento que a relação de mediação se inverte, ou seja, quando o aluno é o curador destes materiais em parceria com o Docente. Deste escopo pode-se realizar estudos de análise de texto, por meio das marcas de texto verbais e não verbais, analisar elementos como autoria, comparar o conteúdo da história em quadrinhos com a oralidade e cotidiano e relacionar os temas apresentados com a própria cultura, uma vez que a oralidade é um processo de interação entre o que o receptor tem de repertório e o que o emissor se propõe a apresentar.

Nesse contexto, as histórias em quadrinhos se justificam como meio de reconfiguração de materiais orais pois são uma das linguagens midiáticas mais consumidas pelo jovem brasileiro da sociedade contemporânea.

O Docente pode se apresentar como agente facilitador do processo de aprendizagem, ao criar uma rede de significados possíveis a partir da memória oral que propicia a reconstrução de textos verbais e não verbais para reflexão e apontamentos para novos conhecimentos.

Ao pesquisador cabe propor estratégias complementares de ensino que agreguem ao repertório do docente atuante em sala de aula. Ao pesquisador cabe ainda estabelecer parcerias com instituições de ensino no intuito de obter dados oriundos dos resultados dessas estratégias complementares de ensino, uma vez que nem sempre o professor e pesquisador são o mesmo agente escolar.

Ao trazermos para sala de aula um estudo de caso como o personagem dos comics Thor, devemos considerar que é um personagem oriundo de um processo de gerações que o divulgou por meio da oralidade e que existe nele um sistema de estereótipos que dialogam com os seus criadores da região nórdica, mas ao mesmo tempo com essa sociedade do consumo que o entende como um personagem de entretenimento, ou seja, não cabe ao aluno desenhar ou representar Thor tal qual foi concebido, mas sim apresentar subversões criativas em torno do personagem. Estas criações só são possíveis a partir da pesquisa e estudo do que foi realizado até o momento com o personagem em diálogo com a memória e experiência pessoal do aluno.

O material oral representacional, que concerne da junção de todos esses elementos que podem ser executadas em diversos meios, sejam musicais (construção de uma história com rima e interpretadas em uma melodia), teatro, entre outros. Optamos pelas histórias em quadrinhos, mas cabe ao docente, aquele que está no dia a dia do processo de ensino e aprendizagem decidir o que é melhor para o seu público. Nossa proposta visa contribuir e agregar ao repertório de técnicas de ensino, o qual o docente possui.

Ao relacionarmos o personagem Thor e a cultura e oralidade nórdicas com a nossa cultura, em especial de origem da oralidade, podemos considerar que os elementos visuais que integram a concepção visual do personagem têm relações com questões de imaginário e estereótipo que a nossa sociedade construiu ao longo dos anos. Questões simples como o dia da semana, como a quinta-feira, que traduzido em inglês é *thursday* e que significa *thor's day*, ou seja, dia do thor, até culinária, festas e costumes.

Quando o aluno compreende o processo de reconfiguração cultural apresentada pela oralidade e impressa em uma mídia popu-

lar como os quadrinhos, o mesmo pode refletir como a sua própria cultura é reconfigurada em um processo contínuo, uma vez que na sociedade da conexão o volume de informação em tempo real não permite um processo de assimilação e compreensão da perda de identidade cultural e da oralidade.

Aplicar um processo de mediação entre oralidade e outras mídias é um aprendizado recíproco que resulta em sistema de ensino e aprendizagem de qualidade. Conhecer meios de representação gráfica, artistas, escritores, marcas contemporâneas de texto verbal e não verbal e articular com a memória cultural evocam novas relações de sentido em nosso cotidiano e isso é uma ação social na qual a Escola e seus atores dentro do contexto que se propõe perante a construção do ser humano contemporâneo.

Referências

- ANTUNES, Irandé. *Aula de Português - encontro & interação*. 8. ed. São Paulo: Parábola, 2003.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.
- GAIMAN, Neil. *Mitologia nórdica*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017.
- PEREZ, Vyrna Valença; PRZYBYLSKI, Mauren Pavão. A relação contracultura e literatura periférica nos grupos de jovens de favelas brasileiras: diálogos possíveis. In: *Boitató* n. 21, p. 100-115, 2016. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/boitata/article/view/31256>. Acesso em: 02/05/2020.

SYAM, Niveditha; PRAKASH, T. Manjima; PAI, Geetha R. Norse mythology in popular culture: a study of the Thor Trilogy in the Marvel Cinematic Universe. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering (IJITEE)*, Volume-8 Issue-7C, May 2019.

THOMAS, Roy; SANDERSON, Peter. *The Marvel vault*. Philadelphia: Running Press, 2007.

O uso da fotografia nas histórias em quadrinhos da Marvel: recurso estilístico ou resistência material?

Amaro Xavier Braga Junior

Resumo: O trabalho analisa a produção de imagens nas HQs da Marvel através do chamado “Método Marvel”, que consiste na busca de realismo crescente da maneira de desenhar e na incorporação de elementos do cotidiano social. Buscou-se analisar o papel da fotografia neste processo por vias da análise de conteúdo em algumas publicações selecionadas intencionalmente e dos depoimentos de desenhistas disponibilizados em blogs pessoais. Parte-se da teoria da imagem desenvolvida por Moles (1975) e Villafañe (2012), estabelecendo que o processo de criação das imagens é também um processo de “modelização icônica da realidade”. A discussão caminha em analisar o processo de produção dos desenhos: reproduzir os esquemas mentais e consensuais; e, a reprodução do ambiente social de base fotográfica que envolve tanto os fatos quanto as aparências das coisas que se circunscrevem os envolvidos (produtores e leitores). Faz-se uma comparação entre recurso estilístico e resistência material na utilização da fotografia como referência ao desenho. Os resultados procuram esclarecer quais são os parâmetros desta concepção de realidade do “Método Marvel” e como a criação destas imagens desenhadas se estrutura enquanto resistência material.

Palavras-chave: Fotografia; Imagens desenhadas; Teoria da imagem; Quadrinhos; Agência dos objetos.

Amaro Xavier Braga Junior. Graduado, Mestre e Doutor em Sociologia (UFPE). Especialista em História da Arte (UFRPE) e Artes Visuais (SENAC). Professor Adjunto do Instituto de Ciências Sociais da UFAL. amaro@ics.ufal.br, <http://axbraga.blogspot.com.br>

The use of photography in Marvel comics: a stylistic resource or material resistance?

Abstract: The work analyzes the production of images drawn in Marvel Comics through the so-called “Marvel Method”, which consists in the search for increasing realism in the way of drawing and in the incorporation of elements of social everyday life. We sought to analyze the role of photography in this process by analyzing content in some intentionally selected publications and the statements of designers made available in personal blogs. It starts from the image theory developed by Moles (1975) and Villafañe (2012), establishing that the process of creating images is also a process of “iconic modeling of reality”. The discussion focuses on analyzing the production process of the drawings: reproducing the mental and consensual schemes; and the reproduction of the photographic-based social environment that involves both the facts and the appearances of the things that are circumscribed by those involved (producers and readers). A comparison between stylistic and material resistance in the use of photography as a reference to the drawing is made. The results seek to clarify what are the parameters of this conception of reality of the “Marvel Method” and how the creation of these drawn images is structured while material resistance. **Keywords:** Photography; Drawings; Image theory; Comic books; Agency of objects.

¿El uso de la fotografía en los cómics de la Marvel: recurso estilístico o resistencia material?

Resumen: El trabajo analiza la producción de imágenes dibujadas en las HQ de Marvel a través del llamado “Método Marvel”, que consiste en la búsqueda de realismo creciente de la manera de dibujar y en la incorporación de elementos del cotidiano social. Se buscó analizar el papel de la fotografía

en este proceso por vías del análisis de contenido en algunas publicaciones seleccionadas intencionalmente y de los testimonios de diseñadores disponibles en blogs personales. Se parte de la teoría de la imagen desarrollada por Moles (1975) y Villafañe (2012), estableciendo que el proceso de creación de las imágenes es también un proceso de “modelización icónica de la realidad”. La discusión camina en analizar el proceso de producción de los dibujos: reproducir los esquemas mentales y consensuados; y la reproducción del ambiente social de base fotográfica que involucra tanto los hechos y las apariencias de las cosas que se circunscriben a los involucrados (productores y lectores). Se hace una comparación entre recurso estilístico y resistencia material en la utilización de la fotografía como referencia al diseño. Los resultados buscan aclarar cuáles son los parámetros de esta concepción de realidad del “Método Marvel” y cómo la creación de estas imágenes dibujadas se estructuran como resistencia material.

Palabras clave: Fotografía; Imágenes dibujadas; Teoría de la imagen; cómics; Agencia de los objetos.

I. A imagem fotográfica

O desenvolvimento da imagem fotográfica já nasceu associado à imagem desenhada. Isto é, os princípios e técnicas da fotografia começaram antes mesmo do uso fotográfico, da criação das técnicas de revelação, do filme e do papel fotográfico. Os pintores e desenhistas já usavam os princípios da câmera escura (elemento básico da fotografia) para compor suas obras e registrar a realidade (principalmente figuras humanas).

Diversos estudos que retomam a história da fotografia (MARTINS, 2010; VIEIRA, 2014), defendem que por volta de 1554, já há registros da idealização e/ou uso de uma câmera escura por Leonar-

do Da Vinci¹. E o mesmo objeto parece em diversas ilustrações ao longo dos séculos XVI e XVII, em diversas publicações ensinando o uso da câmera escura e suas potencialidades, sempre relacionadas ao desenho (fig. 1 a 3). Não demorou que pessoas de diferentes locais desenvolvessem diferentes técnicas com os mesmos objetivos: registrar aquilo que o olho vê com certa automação e durabilidade que não dependesse da habilidade dos pintores/desenhistas.

A fotografia é fruto de uma série de processos e contribuições de diferentes pessoas que descobriram diferentes formas de capturar e preservar as imagens projetadas pelas câmeras escuras (sem usar o recurso dos traços e linhas do desenho). Boa parte destas descobertas ocorreram com mecanismos desenvolvidos em experimentos de física, nos estudos de óptica e outros em química, a partir da descoberta dos reagentes sensíveis à luz. Estas técnicas desenvolvidas pelas necessidades dos desenhistas, quando aliadas às técnicas de impressão de imagem, particularmente associadas à litogravura serão decisivas para o desenvolvimento da fotografia.

1. Outras fontes apontam momentos anteriores, como é o caso do fotógrafo alemão e professor de história da fotografia, Werner Nekes (2005, [s.p.], traduzi.) que em seu site, defende o seguinte: “O princípio óptico relevante já foi reconhecido no século IV a.C. pelos matemáticos moístas na China e por Aristóteles (384-322 a.C.). Aristóteles observou que durante um meio eclipse do sol, visto através da folhagem de uma árvore, aparecia múltiplos reflexos das imagens invertidas do céu; o princípio da câmera obscura é de fato um fenômeno natural. A copa da árvore continha uma multiplicidade de espaços escuros. Por volta de 1038 o erudito árabe Ibn al Haitham (965-1040 d.C.), se tornou a primeira pessoa a descrever com precisão o princípio da câmera escura”.



Fig. 1 – A câmara escura (ou obscura) era uma caixa vedada com um furo onde a luz projetava o objeto a sua frente dentro da câmara. Seu uso aparece associado às praticas de desenhistas e pintores. Fonte: : http://wernernekes.de/oo_cms/cms/upload/Fotos_Sammlung/Fotos_Glossar/CO.jpg

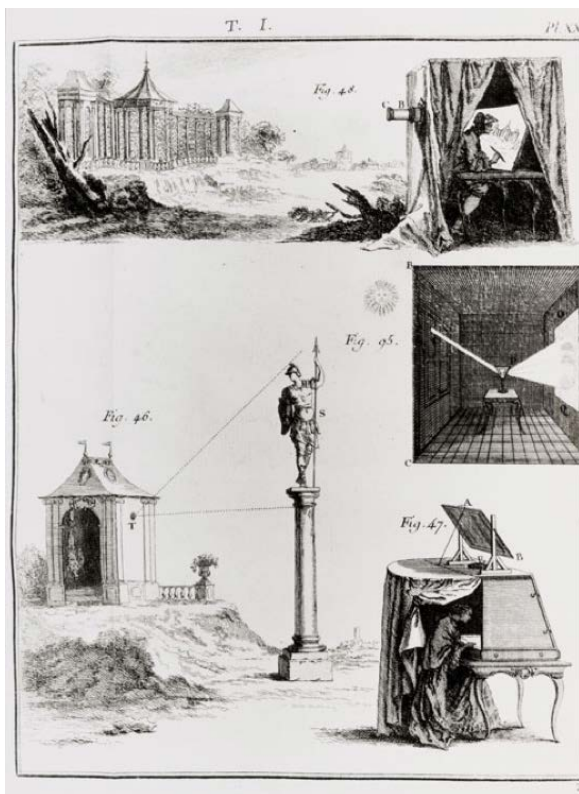


Fig. 2 – Ilustrações de diversos modelos de câmeras obscuras de Giovanni Battista della Porta (1535–1615), publicados no *Magia Naturalis* em 1558. Todas enfatizando seu uso na prática do desenho. Fonte: http://wernernekes.de/oo_cms/cms/upload/Fotos_Sammlung/Fotos_Glossar/CO02.jpg

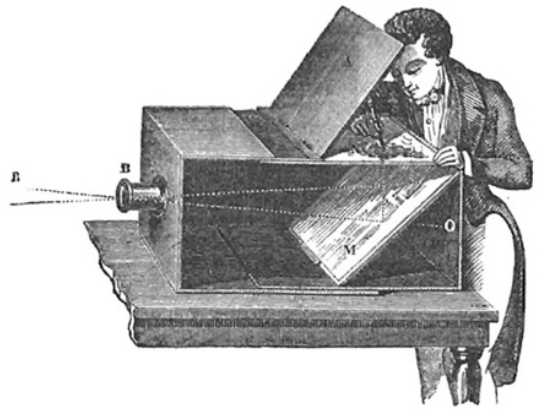
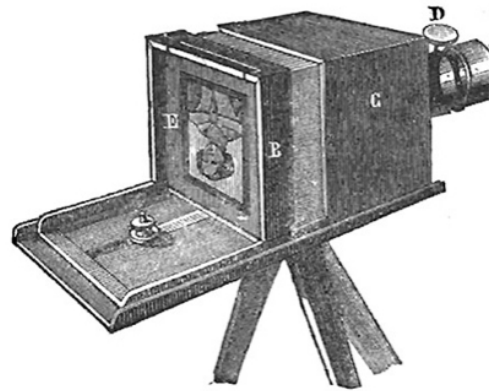


Fig. 3 – Ilustrações de 1859 explicativas das primeiras câmeras obscuras portáteis, ainda exibindo sua função de apoio ao desenhista. O que se desenvolveu foi uma tentativa de resguardar estas imagens projetadas, a partir da descoberta e controle dos regentes químicos. Fonte: <http://www.octaviusnorthwood.net/wp-content/uploads/2013/02/1859-a-catechism-of-photography.jpg>



A fotografia nasceu como técnica e instrumento dos retratistas como meio necessário para ampliar a capacidade de registrar a realidade. Captar elementos que auxiliassem a produção de imagens no registro dos elementos e seu reconhecimento por parte do público. A fotografia ajudou a consolidar esta “civilização da imagem” (KOS-SOY, 1989), a partir do momento que populariza seu acesso. Encantou a sociedade pela sua celeridade, nitidez, imediatismo e baixo custo na reprodução e distribuição, comparado com a produção dos desenhistas e pintores.

A fotografia se desenvolveu, portanto, como uma técnica de expressão que é ao mesmo tempo, linguagem e objeto visual (fruto da

linguagem). Da mesma forma que desenho ou pintura são linguagens e técnicas, mas também produtos e objetos vívidos, por eles derivados. E, da mesma forma que o desenho foi empregado na produção de imagens que auxiliavam o trabalho de um pesquisador, não tardou para que a fotografia seguisse o mesmo caminho. As fotografias começaram a ser empregadas no jornalismo, na antropologia e até como meio de interação cultural e expressão artística independente. Em todos estes espaços a dimensão realista é imprescindível para fluir a mensagem do objeto-fotográfico. O que alimentou boa parte dos debates sobre a fotografia foi seu papel modificador na questão da percepção da realidade (ou na tensão entre realismo e realidade) ou na questão de autenticidade do fato retratado. Se a foto foi ou não manipulada, se a cena fotografada foi ou não dirigida ou encenada, que darão lugar, posteriormente, ao problema de como ler estas imagens.

Feita esta pequena imersão histórica do desenvolvimento inicial da fotografia, parto para discorrer sobre como tem se estruturado o uso de material de referência na produção de histórias em quadri-nhos, por parte dos desenhistas da editora Marvel no que chamo de “Método Marvel”. Processo vital para entender a inserção e uso das fotografias neste processo de produção.

2. Método Marvel e a lógica fotográfica

O “Método Marvel” consiste em uma apropriação muito ampla da noção de reprodução. Esta apropriação seguiu, concomitantemente, duas frentes: uma de ordem mais abstrata, relacionada às situações histórico-sociais da vida contemporânea imediata com forte apelo midiático e, circunscrito, na descrição das histórias, personagens e enre-

dos; e, outra, formal e imagética, relacionada à reprodução crescente de traços da realidade visual, amparada nos desenhos. Neste artigo não me aprofundarei na primeira frente (Cf. BRAGA JR, 2015), apenas na segunda. A segunda frente do “Método Marvel” consiste, pois, em tirar fotografias da realidade e inseri-las nas histórias em quadrinhos. Estas fotografias são recortes dos acontecimentos e coberturas do fotojornalismo, cujas imagens resgatam um imaginário, anteriormente presentificado na memória do leitor, quando abordado pelos temas em outras mídias como TV, o Jornal e o Cinema.

Além disso, ao analisar o desenvolvimento da produção de imagens nas HQs da Marvel nos deparamos com um processo de realismo crescente estruturado na maneira de desenhar. Assim como a lógica fotográfica influenciou os temas, também influenciou a maneira de representar os traços dos desenhos. Esta verossimilhança com a realidade não passa apenas pelo crivo do vivificável, mas pela capacidade de retratar o mais fielmente possível esta mesma realidade. Os traços de descrição dos corpos dos personagens, as vestimentas baseadas em catálogos e revistas de moda, os cenários da cidade com prédios, praças e ruelas frequentados por criadores e leitores, constituídos de tal forma que possam ser lembrados e reconhecidos rapidamente, levando o material à veracidade do fato. São os mesmos princípios do jornalismo ainda influenciando a produção dos quadrinhos e distanciando-os de suas origens caricatas e cômicas.

O quadrinho de super-herói, pela necessidade de transpor o tema da realidade, foi abandonando o traço caricato e irregular e investindo na produção de um traço naturalista-realista, vinculado a conceitos de perspectiva realista defendidos no campo do realismo e da arte renascentista. Tratava-se de representar o “belo”, sendo este um sinônimo de realidade: o belo ideal-real. Os corpos dos super-heróis

são perfeitos em musculatura, com todos os músculos desenvolvidos e padronizados. As super-heroínas sempre têm as medidas perfeitas com bustos bem torneados, cinturas delgadas, panturrilhas destacáveis, pele lisa e cabelos sedosos. Não se trata da realidade-real, como bem sabemos, mas de uma realidade projetada e idealizada, a mesma que acomete as revistas de beleza feminina ou masculina, cujos modelos são elencados entre os melhores representantes da humanidade de acordo com os padrões atuais de beleza e saúde. O que ocorre é a idealização de um modelo-ideal de padronização destes corpos ou de como deve ser um corpo de um super-herói, conforme as mensagens que são reproduzidas nos manuais de desenho:

[...] não destacamos os músculos nas mulheres. Mesmo não sendo fraca, a mulher é desenhada para parecer mais delicada e suave, fazendo contraste com a versão masculina, muscular, angulosa. [...] a diferença entre desenhar um homem normal, bonito, e um super-herói com proporções heroicas. Veja que o super-herói é maior, tem ombros mais largos, braços e pernas mais musculosos, peito mais forte e porte mais imponente. [...] um super-herói tem de parecer mais impressionante, mas dramático, mais imponente do que o cara comum. Talvez o mais importante seja sempre exagerar um pouco as qualidades heroicas do personagem e tentar ignorar ou omitir qualquer característica negativa... (LEE; BUSCEMA, 2014, p. 44-46).

Desenhar quadrinhos envolve duas situações distintas. Primeiro: reproduzir os esquemas mentais e consensuais aos quais os leitores e a editora estão acostumados, o que podemos chamar de reprodução esquemática do que é consolidado como válido ou ideal (como na fala citada anteriormente: a modelagem dos corpos masculinos e femininos, quanto à musculatura); Segundo: uma reprodução do ambiente social de base fotográfica que envolve tanto os fatos quan-

to as aparências das coisas que circunscrevem os envolvidos (produtores e leitores). A criação de imagens a partir dos desenhos de quadrinhos transita por uma necessidade de demonstrar que suas produções são críveis e passíveis de realidade a partir da verossimilhança. Mas quais são os parâmetros desta concepção de realidade? Isto é, como a criação de estas imagens desenhadas se estruturam? Trata-se de uma velha ou nova realidade?

O que temos é um processo de recriação da realidade. Uma reconstituição que toma como base um determinado modelo de realidade e busca implementar um novo. De modo nenhum o processo de criação de imagens se torna um recorte da realidade. Os produtores sabem disso. Os leitores, nem sempre. De maneira geral temos que o produto decorrente do processo é uma reconstituição.

Villafañe (2012) em sua teoria da imagem, estabelece que o processo de criação das imagens é também um processo de “modelização icônica da realidade”. Segundo ele,

De sua análise visual da realidade, o emitente extrai um esquema pré-icônico que recolhe o objeto mais relevante representando características estruturais. Isto é tornado possível por mecanismos mentais de percepção capazes de realizar as operações de seleção, abstração e síntese que permitem extrair da realidade elementos ou características relevantes de acordo com a intenção do produtor (VILLAFANE, 2012, p. 31).

Todos os criadores de imagem usam o mesmo esquema. Dependendo do suporte e das intenções do autor, nos deparamos com graus diferenciados de identificação da realidade.

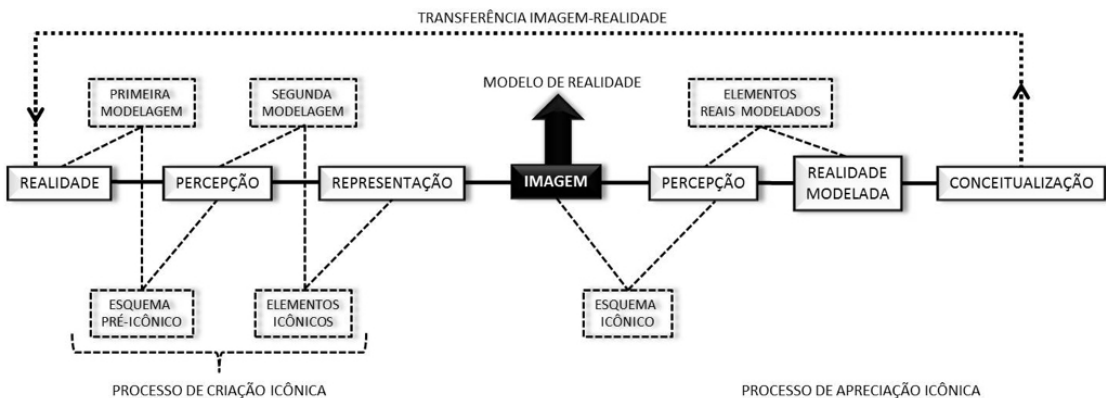


Fig. 4 – Esquema da relação entre imagem e realidade. Versão adaptada e traduzida de Villafañe (2012, p. 32)

Aquilo que é selecionado pelo produtor da imagem é um resultado de um processo de modelação da realidade, que, uma vez constituído como imagem, propriamente dita, de forma material, passa a ser um modelo de realidade para o leitor/consumidor que confronta a realidade primeira, comparando-a de modo a contextualizá-la e entendê-la.

É esta modelagem realizada pelo produtor e pelo leitor que interessa à sociologia, pois, proporciona ao pesquisador os meios de acessar as dinâmicas dos indivíduos (e seus objetos) em seus contextos de interação, quando mediados pela produção e consumo das imagens. A percepção da realidade ainda exerce um efeito distinto baseado no grau de iconicidade que a imagem possui. Moles (1975; 1976) foi o primeiro a propor uma escala (que posteriormente será atualizada por Villafañe [2012]). Ambos fazem referência a um quadro pelo qual se desenvolve uma escala de iconicidade. Villafañe (2012, p. 42) atualizando o quadro, propõe uma segunda síntese de análise com base na escala de Moles:

Grau	Nível de Realidade	Função Pragmática
11	A imagem natural	Reconhecimento
10	Modelo tridimensional	
9	Imagens de Registro Estereoscópio	Descrição
8	Fotografia colorida	
7	Fotografia em preto-e-branco	
6	Pintura realista	
5	Representação figurativa não realista	Artística
4	Pictograma	
3	Esquemas motivados	Informação
2	Esquemas arbitrários	
1	Representação não figurativa	Pesquisa

Quadro 1: Escala de realidade de Villafañe

Fonte: Adaptado de Villafañe (2012, p.41-42) e Moles (1975, p. 335; 1976)

A escala precisaria de uma atualização para incorporar novos modelos de imagem devido às outras manifestações da imagem como sua exibição cinematográfica (e videográfica) que deve estar abaixo do nível 11 e acima do modelo tridimensional, por exemplo, se reduzíssemos o tópico fotografia para uma única escala (para o nível 7), certamente o cinema/vídeo ficaria no nível 10. As imagens desenhadas estariam entre os níveis 5 e 6. Estas estruturas de reconhecimento são importantes para perceber as variações estéticas na produção da imagem. Percebemos que há claramente uma dimensão hierárquica entre o nível abstrato e o nível concreto. O padrão de realidade aumenta conforme a aproximação do nível concreto (Fig. 5).

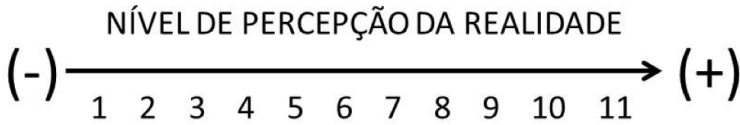


Fig. 5 – Esquema do Nível de Percepção de Realidade.
Versão adaptada de Villafañe (2012)

Quando os referentes criam dissintonia com as imagens mentais que as pessoas detêm sobre a realidade, a imagem passa a ser tratada como “errada”, “descaracterizada”, “imprópria” ou até “desfigurada”:

Há uma transparência, um efeito ideológico, que liga a representação da coisa à coisa no mundo, numa identificação que apaga a própria mediação e a diferença da representação. [...] a leitura (interpretação) de imagens integra-se numa história que é maior do que nós, num processo do qual não somos a origem; uma imagem ao ser lida, insere-se numa rede de imagens já vistas, já produzidas, que compõem a nossa cotidianidade, a nossa sensação de realidade diante do mundo. A leitura (interpretação) de imagens não depende apenas do contexto imediato da relação entre leitor e imagem: para lê-la o leitor se envolve num processo de leitura (interpretação) que já está iniciado (SILVA, 2006, p. 77).

Esta “leitura iniciada” toma como base as noções estereotípicas, num esquema binário de encaixe e desencaixe acerca da imagem que é produzida pelos autores e da que é lida pelo leitor. A seriedade dos quadrinhos de super-heróis da Marvel foi desenvolvida, inicialmente, não apenas buscando roteiros circunscritos à realidade e personalidades problemáticas com alusões às necessidades sociais, mas pela distância com o traço caricatural. O grande passo para estas mudanças começa com os desenhos do primeiro herói dos quadrinhos, Tarzan, que surgia com linhas mais precisas, fortemente

ambientadas em regras do desenho naturalista, de base acadêmica, retratando musculatura, fauna e flora pelos princípios da perspectiva de exatidão da representação e não de forma cartunesca – presente nas produções que o antecederam:

O “vocabulário” visual e a “gramática” do gênero super-herói foi estabelecida principalmente por dois artistas. Burne Hogarth nunca desenhou verdadeiros super-heróis, mas ele assumiu a tira de quadrinhos Tarzan de Hal Foster, em 1936. A musculatura detalhada – por vezes referida como fruto de um olhar escultórico – e movimento dinâmico utilizado por Hogarth na produção de Tarzan, influenciou gerações de artistas de quadrinhos. O outro artista era Jack Kirby. Embora as figuras de Kirby pudessem parecer estúpidas e duras comparadas com o Tarzan ágil de Hogarth, Kirby se tornou uma força ainda mais impactante na criação do visual dinâmico da história em quadrinhos de super-heróis. Os personagens de Kirby eram raramente estáticos, davam a impressão de alguém em um traje em constante movimento e prestes a entrar em ação (DUNCAN; SMITH, 2009, p. 235. Traduzi.).

Aqueles desenhos ficaram associados ao gênero heroico e foram herdados pela superaventura, marcando os princípios do gênero e a forma “correta” de desenhar estes materiais. O “Método Marvel” levou ainda mais adiante a lógica da representação dos desenhos, exigindo de seus artistas um traço naturalista, que aproximasse o desenho de uma “representação real”. Os grandes “mestres” do desenho de super-herói foram todos artistas que tinham a capacidade de retratar, com mais fidelidade, as cenas, os corpos e os gestos que eram percebidos como reais.

Stan Lee e John Buscema, famosos na Marvel, escreveram um livro intitulado “Como desenhar quadrinhos no estilo Marvel”, fruto dos workshops de desenho ministrado pelo Buscema. Na edição,

há um capítulo intitulado: “Os segredos da forma! Como fazer um objeto parecer real”. No material os autores fazem referência à necessidade de “como fazer que o leitor tenha vontade de esticar a mão e tocar a figura?” ou “como dar à figura a forma apropriada?” (LEE; BUSCEMA, 2014, p. 19). Esta busca por perfeição e hiper-realismo dos traços fará com que ano após ano, os quadrinhos da Marvel busquem retratar as cenas com mais realidade (Fig. 6).



Fig. 6 – Desenho da capa de *Amazing Spider-Man*, n.638, 2010, com os estudos de referência tomando como base a fotografia de pessoas reais. Qual o objetivo de usar fotografias como referências para a construção do desenho? Obviamente estão relacionadas à necessidade de transmitir veracidade e exatidão das imagens representadas. A fotografia assume a representação da realidade e conduz o lápis dos desenhistas reproduzindo corpos, cenários, vestimentas e demais elementos da realidade vivida e inserindo-os na realidade desenhada.

Fonte: http://4.bp.blogspot.com/_d4Fw-OAa1ms/TD1QYPV8EII/AAAAAAAAEBs/t7E9vzzKpgM/s1600/wacky_reference_wed_115-1.jpg

O primeiro passo foi a investida em esquemas de movimento que implementassem à cena maior realismo. McCloud (2005), em sua análise sobre as montagens dos quadrinhos, atesta que os comics, estatisticamente, tendem a incorporar mais cenas ação-por-ação do que outros tipos de quadrinhos, ampliando a sensação de tempo (*timing*) na leitura. Os desenhos se habituaram a reproduzir duas cenas da mesma ação, levando o leitor a experimentar uma sensação de acontecimento mais real do que aquela de cenas com recortes temporais maiores. Esta mudança é decorrente das investidas das técnicas de animação, exagerando os movimentos².

O uso das sombras e da arte-final rebuscada deu continuidade ao processo de realismo, que levará à colorização como reforçador do esquema. E neste gênero a cor assume um papel muito mais amplo que a de agradabilidade:

Uma convenção visual adicional a ser considerada é o uso de cor. Os Comics têm sido referidos como meio de ‘quatro cores’ por causa da utilização de processos de impressão em cores que empregam tintas pretas, vermelhas, azuis e amarelas. A cor foi introduzida pela primeira vez na história em quadrinhos de jornal [tiras] para aumentar seu apelo de marketing. [...] A relação entre cor e super-heróis é tão proeminente que alguns criadores que trabalham em outros gêneros têm, conscientemente, evitado o uso da cor, optando por trabalhar em preto e branco, a fim de se distanciar dos tipos, movimentos e figurinos que fizeram os super-heróis serem reconhecíveis e duradouros (DUNCAN; SMITH, 2009, p. 236. Traduzi).

2. Os estúdios de animação da Disney foram os pioneiros no desenvolvimento destas técnicas de rotoscopia, levando os desenhistas a fotografarem os movimentos de pessoas reais e reproduzirem em traços os mesmos esquemas. Na ambientação de um movimento, entre os passos se seleciona os momentos iniciais e finais que causam o efeito visual de movimento real, descartando os passos do meio do movimento. Obviamente esta percepção sofre influência significativa da indústria cinematográfica e das múltiplas fotografias de movimento que “descobriram” o efeito e o passo-a-passo.

O que não aparece nos manuais de desenhos, mas é frequente na prática dos desenhistas, é a utilização da fotografia como referência ao desenho (Fig. 6 a 9). Desde o início da fotografia, que ela vem servindo de base para as ações dos desenhistas, seja libertando-os da necessidade de realismo (como foram os movimentos artísticos pós-fotografia), seja condicionando-os na hiper-realidade.

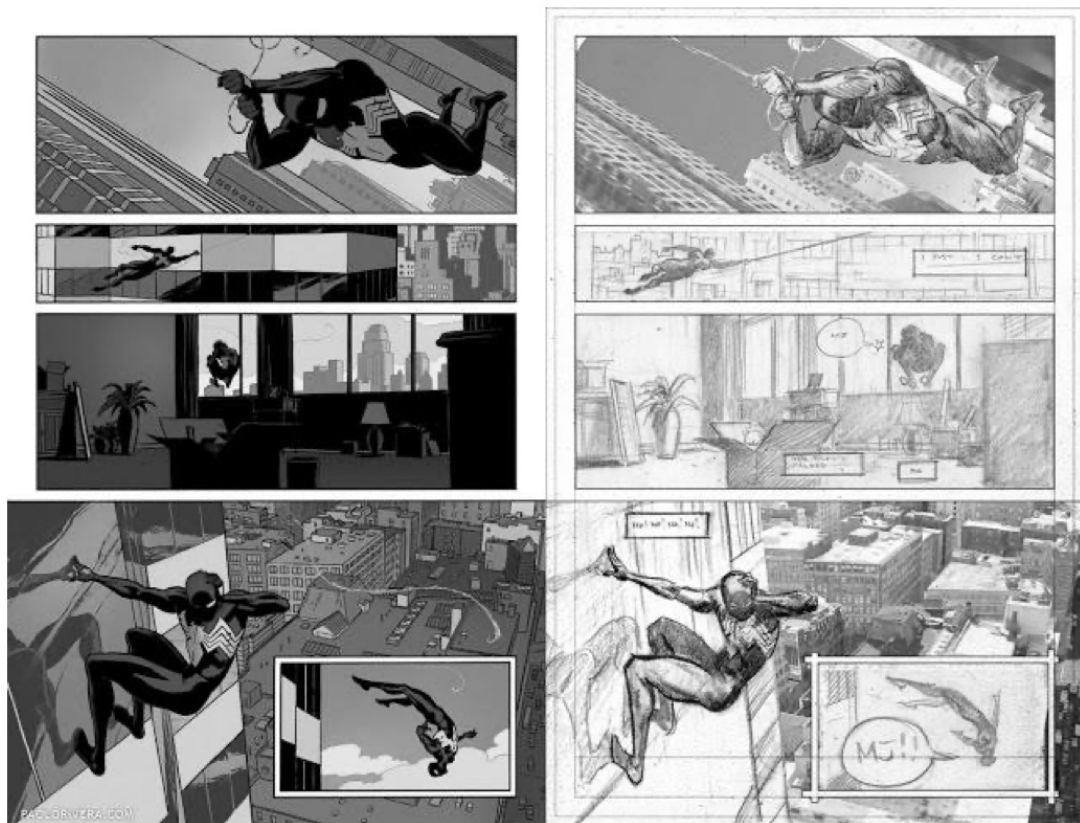


Fig. 7 – Nesta sequência de *Amazing Spider-Man* n. 639, p. 4, 2010, o desenhista Paolo apresenta seu processo criativo: copiar fotografias do *Google Street View*, inclusive como ângulos alterados, desenhando sobre as fotos a imagem do Homem-Aranha (1º e 4º quadros da página). A prática transforma as páginas da HQ em um ambiente de reprodução real do espaço urbano.

Fonte: http://4.bp.blogspot.com/-WkC3porEtno/USFsNfTANeI/AAAAAAAAANec/vlFPLfQU7Pk/s640/ASM639004_col_google-earth.jpg;

Em relação ao desenho de quadrinhos, foi esta segunda dimensão que se mostrou mais duradoura de influência. A fotografia permitia não apenas capturar o movimento, como congelar linhas e traços que permitiam aos desenhistas maior controle de observação do objeto retratado. Do uso como simples observação (substituindo a observação natural), passando pelo uso de referências visuais, até sua inserção direta nas páginas desenhadas. No depoimento transcrito a seguir, um desenhista da Marvel, esclarece como se dá o uso da fotografia como referência em seu trabalho de desenho de quadrinhos de super-heróis:

Um dos elementos-chave em quase todas as imagens que crio é o uso de referências fotográficas de diversas formas. Mesmo aquelas imagens que não necessitam de citações diretas, se beneficiam de memórias anteriores, conscientemente citados ou não. [...] Em um nível puramente conceitual, de referência (de qualquer tipo) é tudo sobre o conhecimento; informa-nos para que nós, como artistas de quadrinhos (ilustradores, cartunistas, o que for), possamos informar aos nossos leitores. O ideal é que isso seja feito de forma tão suave, tão discretamente, que a riqueza de detalhes na matéria e configuração entra na mente do leitor, sem consideração consciente, submetendo o foco para a narrativa, ao mesmo tempo em que a sustentam (RIVERA, 2012, [s.p.]. Traduzi).

Estas apropriações atingem não apenas a representação do corpo, mas de todos os elementos necessários na constituição de uma página de quadrinhos: arquitetura, veículos, armas, aparelhos, ferramentas, vestimentas, enfim, utensílios diversos (Fig. 8 e 9):

Essa procura de referências revela algo sobre a estrutura básica de nossas mentes. Qualquer pessoa que tenha feito uma tentativa de criar uma imagem representativa de qualquer assunto vai logo per-

ceber que os nossos talentos naturais estão no reconhecimento, e não na reprodução. Enquanto eu acredito que o primeiro é uma capacidade instintiva, este último pode, através da atenção aos detalhes (e anos de prática), ser afinados para uma base comparável, se não for nível equivalente (RIVERA, 2012, [s.p.]. Traduzi).



Fig. 8 e 9 – Desenho de página de Hulk (2006) e fotografia de um general (General Malcolm “Ace” Granger) que aparece logo na primeira linha da pesquisa no Google. O desenhista disse que fez a mesma pesquisa para saber como desenhar um “general de 3 estrelas da Força Aérea Americana”. Assim, a farda e o rosto (acrescidos de um bigode) foram integrados à revista. O Método Marvel tornou as HQs um espaço rico em referências da realidade e um banco de dados sobre o social. Fonte: http://1.bp.blogspot.com/-H_iolw2yIIw/UOmt-wElJ4I/AAAAAAAAAM54/5mlfL1Cdrf8/s400/MYTHO_S002012p4-6.jpg

O desenhista diferencia “reconhecimento” de “reprodução”, estabelecendo uma relação distinta do primeiro e de condicionamento do segundo. A produção do desenho sempre caminha para uma prática de reconhecer as coisas nos traços. Para que este reconhecimento seja mais objetivo e circunscrito é necessário se ater a elementos de reprodução. A reprodução assume assim, um mecanismo

necessário para dimensionar o reconhecimento. Conforme a escala de Moles, quanto maior os elementos de reprodução, maior será o reconhecimento, e maior, por conseguinte, será a percepção de realidade nestes materiais.

Com o advento da internet os esquemas fotográficos de referência para a criação das imagens se tornaram muito mais amplos:

E se você precisa para pintar algo (ou alguém) no fogo? Há uma abundância de imagens de incêndio on-line, e até mesmo alguns de “Man on Fire”, por vias do refinamento de uma pesquisa para acrobacias e fogo ou, melhor ainda, encontrar o web site de um dublê piromaniaco, fornecendo exatamente o que é necessário para trazer alguns personagens de fogo para a vida (ou morte). Alguns de vocês podem se lembrar das imagens fantásticas que eu encontrei quando detalhei minha pesquisa no April Fools Day. E se você está apenas à procura de grandes chamas, tente “respiradouro do fogo” ou “fogo de óleo.” O mesmo vale para efeitos de energia, sendo exemplos bobinas de Tesla, esteira de turbulência, ou de plasma (RIVERA, 2012, [s.p.]. Traduzi).

Não são apenas cidades, arquiteturas ou corpos, mas qualquer coisa que esteja referida no roteiro pode ser encontrada na internet. Primeiramente o esquema abre infinitas possibilidades de produção, afinal uma pesquisa na plataforma do Google pode revelar milhares de fontes diferentes, entretanto duas pessoas que pesquise as mesmas palavras-chave terão acesso aos mesmos resultados pela ordem de aparição, pois o sistema de exibição de dados do Google usa os esquemas de visitação e relevância matemática para as palavras-chave pesquisadas. Desta forma, as referências de uma determinada imagem, que o desenhista usa para produzir seus desenhos, são limitadas aos resultados do Google; atestando ainda mais como a resistência material pode influenciar o processo de produção.

Considerações finais

Os desenhistas usam fotografias do cotidiano para desenhar, cada vez mais frequentemente e de maneira mais intensa. Há momentos que a fotografia não se insere como um recurso, mas é o produto final pelo qual a imagem é reorganizada, mantendo um diálogo entre as necessidades fantásticas do roteiro e sua ambientação do coetâneo. Cenários que se refiram a locais reais, passíveis de verificação, que não se utilizam de referencial fotográfico, serão descartados pelos editores, e se passarem por estes, pelos leitores. O que leva os desenhistas a modificarem sua forma de produção. Desenhar hoje é fotografar. O que levou a fotografia a desempenhar um papel decisivo na constituição dessas produções, tanto no que diz respeito à materialidade (por incluí-la no desenho), tanto no aspecto da fotografia enquanto recorte de realidade, cena enquadrada e intuitivamente associada a algum valor.

Com isto em vista, o analista de quadrinhos precisa levar em conta a dimensão de influência da fotografia em suas considerações sobre a produção dos quadrinhos. Influência, inclusive, que pode seguir tanto por uma dimensão teórica quanto por uma metodológica.

Inicialmente, o uso deste apoio técnico que permite ao desenhista controlar as variáveis que melhoram a percepção de seu desenho, poderia ser entendido como um recurso estilístico. Uma técnica de produção – como tantas outras usadas no universo artístico que auxiliam o desenhista na captação da realidade. Entretanto, deve se considerar que a fotografia exerce sobre o desenhista um processo de delimitação, técnica e estética, que circunscreve os conteúdos da imagem desenhada.

É por isso que determinados cenários se repetiram no imaginário destas histórias. Leitores vorazes de quadrinhos sabem que quase todo o cenário de vivência dos super-heróis da Marvel foi ambientado na cidade de Nova York, particularmente na ilha de Manhattan. Este não é um detalhe inócuo. O primeiro fato é a presença do escritório da Marvel na região – que selecionava e recebia os artistas e os originais para avaliação –, outro é a moradia destes mesmos desenhistas que se dedicavam a produzir o material. A habilidade de retratação dos elementos cênicos e corporais era medida pelo reconhecimento das situações. Fazendo com que os desenhistas buscassem, cada vez mais, recursos que permitissem esta percepção pelos seus críticos (produtores, diretores e o próprio leitor).

A fotografia passou a ser um agente condicionador da realidade. Não apenas por apresentar a realidade como ela foi vista – por quem tirou a foto – mas por construir um padrão de realidade factível necessária a estas produções. Os elementos que compõe as cenas passaram a serem aqueles que existiam de fato no momento de captura e não da inserção gráfica da criatividade do artista. Diversos outros desenhistas que produziam material para outras editoras – residentes ou não na cidade – e que não estavam submetidos ao “Método Marvel” de produção, criavam cenas com papéis voando, ratos passando nas ruas, crianças chorando etc., com quaisquer elementos que poderiam existir na realidade, em momentos distintos, mas que são justapostos no cenário para atribuir valor à cena. Seja pela habilidade do artista, seja pelo entretenimento proporcionado à leitura (penso neste caso nos quadrinhos do herói Spirit de Will Eisner que se passam também em Nova York ou os da Liga da Justiça, da editora DC Comics).

A fotografia também delimitou o tipo de ambientação que deveria existir nestes cenários de super-heróis da Marvel. Prédios, esquinas

e becos se tronaram um cenário tão evidente das histórias de super-heróis que passaram a representar sua essência (fazendo com que o cenário rural, por exemplo, se tronasse algo incongruente para ambientar uma HQ de superaventura). Além disso, como ambientei nos tópicos anteriores, a perspectiva implementada pelo uso da fotografia como referência não é a mesma que é utilizada pelos sistemas de desenho (refiro-me às regras de perspectiva e proporção aprendidas em cursos de arte/desenho, por exemplo). A câmera proporciona um tipo de distorção da imagem captada completamente diferente da do olho humano ao desenhar à mão livre.

O que estas considerações enfatizam é que o uso da fotografia começou como um recurso estilístico, um apoio para o atendimento da necessidade de modelar iconicamente a realidade, mas passou, ao longo dos anos, a exercer um tipo de agência social, ao impor padrões e delimitações relacionadas à sua dimensão técnica e material, um tipo de resistência material que interfere na produção dos quadrinhos. Não se trata de avaliar se isso é algo bom ou não. É uma questão de perceber os processos que interferem na produção do artista. Antigamente achávamos que eram só os editores, produtores ou a audiência que modificavam a mensagem. O que estou sugerindo, me aproximando da máxima de Marshall McLuhan (2007 [1974]), é que o meio é a mensagem, ou melhor: o suporte (ou os recursos usados na produção do suporte) modifica a mensagem. É o material exercendo uma resposta à pressão que recebe. O artista sofrendo uma manipulação dos objetos que ele próprio manipula, muitas vezes, não consciente que suas escolhas não são suas, mas do objeto em que se apoiou para produzir as imagens. É isso que eu chamo de resistência material. E a fotografia é um deles.

Referências

- BRAGA JR, 2015. *Por uma sociologia da Imagem Desenhada: Reprodução, Estereótipo e Actância nos Quadrinhos de Super-heróis da Marvel Comics*. Tese de Doutorado em Sociologia. Universidade Federal de Pernambuco, 2015.
- DUNCAN, R.; SMITH, M. J. *The power of comics: history, form & culture*. New York: The Continuum International, 2009.
- KOSSOY, Boris. *Fotografia e História*. São Paulo: Ática, 1989.
- LEE, Stan; BUSCEMA, John. *Como desenhar quadrinhos no estilo Marvel*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.
- MARTINS, N. *Fotografia: da analógica à digital*. Rio de Janeiro: SENAC, 2010.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: MBooks do Brasil, 2005.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 2007.
- MOLES, Abraham A. Em busca de uma teoria ecológica da imagem? In THIBAUT-LAULAN, Anne-Marie (Org.). *Imagem e Comunicação*. São Paulo: Edições Melhoramentos, 1976.
- MOLES, Abraham A. *La comunicación y los mass media*. Bilbao: Ediciones Mesajero, 1975.
- NEKES, Werner. *Glossary C*. 2005. Disponível em: http://wernernekes.de/oo_cms/cms/front_content.php?idart=506. Acesso em: 10 set. 2014.
- RIVERA, Paolo. “Presearch” — Part 1 of 3. *Muddy Colors: a fantasy art collective*. 10 dez. 2012. Disponível em: <http://muddycolors.blogspot.com.br/2012/12/presearch-part-1-of-3.html>. Acesso em: 02 jan. 2015.
- SILVA, Henrique César da. Lendo imagens na educação científica: construção e realidade. *Pro-Posições*, v. 17, n. 1 (49) - jan./abr. 2006. Disponí-

vel em: <http://pibidufprbio.files.wordpress.com/2013/11/05-lendo-imagens-silva.pdf>. Acesso em: 15 ago. 2014.

VIEIRA, Nancely H. *Fotografia: Princípios e técnicas*. São Paulo: Editora Sol, 2014.

VILLAFÑE, Justo. *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Ediciones Pirámide, 2012.

A repetição do cinema na animação, no videogame e na imagem digital: composição e estética em “Final Fantasy”

Angela Longo
Rafael Machado Costa

Resumo: As novas mídias trazem questões compositivas de ordem pré-cinemática para as discussões sobre a imagem em movimento. Essa repetição do cinema rompe com a hierarquia da imagem baseada no referente do real para nos levar a uma imagem irredutível à significação. Para explorarmos tais paradigmas, observaremos o contexto de *Final Fantasy: The Spirits Within* com os videogames para compreendermos o uso extensivo do 3D CGI na animação. Bem como o longa *Final Fantasy VII: Advent Children* na sua relação com a linguagem compositiva da animação e do videogame como uma repetição do cinema respeitando suas próprias linguagens e singularidades.

Palavras-chave: Animação; Videogame; Imagem Digital; Cinema; *Final Fantasy*.

Angela Longo é doutoranda em Global Arts pela Tōkyō University of the Arts. Mestre em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Graduada em Artes Visuais pela UFRGS e em Estudos Artísticos pela Universidade de Coimbra. E-mail: angela.longo.t@gmail.com

Rafael Machado Costa é doutorando e Mestre em Artes Visuais com ênfase em História, Teoria e Crítica de Arte pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Bacharel em História da Arte pela UFRGS e Bacharel em Direito pela Universidade Ritter dos Reis. E-mail: jesus_salve_as_baleias@hotmail.com

The repetition of cinema in animation, video games and digital images: composition and aesthetics in “Final Fantasy”

Abstract: The new media bring compositional issues from a pre-cinematic order to the discussions about the moving image. This repetition of cinema breaks with the hierarchy of the image based on the referent of the real, to lead us to an image that is irreducible to signification. To explore these paradigms, we will look at the context of *Final Fantasy: The Spirits Within* with videogames to understand the use of 3D CGI in animation. We will also counter this example with *Final Fantasy VII: Advent Children* in its relationship with the compositional language of animation and video game as a repetition of cinema respecting its own language and singularity. **Keywords:** Animation; Videogame; Digital Image; Cinema; *Final Fantasy*.

Animação e o pós-cinemático

As chamadas novas mídias têm provocado discussões sobre a imagem em movimento com o advento da animação e cinema digital, dos videogames, entre outras mídias. Em particular, o cinema digital é uma instância das novas mídias cujo objetivo é capturar o cinema. Para Manovich (2001) o essencial não seria separar em categorias de novas ou velhas mídias com base nas suas relações com o real. Porém, o que as novas mídias capturariam se não o real? As novas mídias capturariam outras mídias. O papel da construção das imagens no cinema digital advém do retorno das técnicas de construção de imagens, chamadas de pré-cinematográficas. Essas técnicas ficaram dentro do domínio da animação e dos efeitos especiais nas sombras do cinema narrativo do século XX, mas agora ressurgem

como as técnicas bases do cinema digital. “O que era suplementar ao cinema se torna a norma, o que ficava nos seus limites, agora se torna o centro. A mídia digital nos devolve o cinema reprimido” (MANOVICH, 2001, p. 308, tradução nossa).

Com efeito, seria uma questão de replicar ou simular o cinema sem a relação analógica do meio, ou seja, sem um referente do real. Thomas Lamarre em *The First Time as Farce: Digital Animation and the Repetition of Cinema* (2006) argumenta que a capacidade da animação de replicar o olhar e a sensação do cinema se voltaria para um reinício fundamental: o cinema seria repetido, contudo não seria o cinema como o conhecemos. O *anime* teria o potencial de utilizar suas habilidades pré-cinemáticas de manipulação de imagem e levar ao desenvolvimento de técnicas pós-cinemáticas em relação ao *design* de personagens, movimento e convenções narrativas. Algo que Alistair D. Swale no livro *Anime Aesthetics: Japanese Animation and the Post-cinematic Imagination* (2015) enfatizou como “a exploração de um mundo de possibilidades que transcende o confinamento da imagem cinematográfica gerada pela câmera” (2015, p. 121, tradução nossa). Esse elemento foi analisado por Lamarre (2006) e Monnet (2004) na qualidade fantasmática do uso do CGI¹ em *Final Fantasy: The Spirits Within* (SAKAGUCHI, 2001). As muitas camadas de simulação que separam os bonecos animados do humano geram uma qualidade fantasmática, que se une ao enredo dos fantasmas monstruosos que devoram e infectam os corpos humanos. Essa relação também está presente na fala de Oshii Mamoru, quando ele pensa o *borderline cinema* como uma forma de pensar a imagem em movimento que não precise seguir fronteiras entre mídias ou gêne-

1. *Computer Generated Image*: imagem modelada e processada pelo computador.

ros. “Em minha opinião, o cinema está essencialmente ligado a essas continuidades espaço-tempo, e, desta forma, cria-se um cinema limítrofe. É claro que alguns diretores só estão interessados na vida real, mas o oposto é verdadeiro para mim” (OSHII *apud* BROWN, 2010, p. 20, tradução nossa). Esse espaço limítrofe utiliza o intervalo anímico ou *timing* como um propulsor para misturar técnicas e composições dentro da imagem.

Minha motivação como diretor está enraizada nesse imaginário contínuo de espaço-tempo — em algum lugar que não está aqui, em algum momento que não é agora [*Koko ja nai dokoka, ima de nai itsuka*]. Eu quero fazer filmes que exploram esses espaços no tempo e esses personagens que não estão em nenhum lugar ao mesmo tempo em que estão em algum lugar (OSHII *apud* BROWN, 2010, p. 21, tradução nossa).

A animação tem uma materialidade e, ao mesmo tempo, seus corpos correspondem a uma imaterialidade, ou seja, não precisam necessariamente conter um referente direto. “Enquanto todos os corpos fílmicos replicam a distinção entre forma e conteúdo, corpos animados, sendo eles mais manifestamente abstratos do que a ‘realidade’ diegética que representam, tendem a colocar esta distinção em primeiro plano” (SILVIO, 2006, p. 115, tradução nossa). Nesse sentido, a animação contém um potencial para um novo agenciamento na ordem do simulacro, já que rompe com a hierarquia clássica entre original e cópia. Algo que Eisenstein chamou de plasmática: “A rejeição da restrição da forma, fixada de uma vez por todas, a partir da ossificação, a capacidade de assumir qualquer forma dinamicamente” (EISENSTEIN, 1989, p. 28, tradução nossa). Nesse sentido, o corpo animado é irredutível à significação e abre uma ins-

tância para realizar um cinema *sem cinema*. Para tal, iremos tentar compreender melhor o ponto que *Final Fantasy: The Spirits Within* ocupa nas interações entre animação e videogame na relação de repetição do cinema.

Desenvolvimento e influências na estética do videogame

Se pensarmos em videogames, uma de suas características de constituição envolve a representação de uma diegese narrativa através de imagens. Imagens que, historicamente, não se constituíam através de índices referentes do mundo real, mas de representações convencionadas arbitrárias. Um videogame, em uma análise generalista, tende a se tratar de uma narrativa interativa — que pode ser simples ou extremamente complexa — em que o sujeito a se relacionar com a obra conduz e controla seu desenvolvimento dentro de certos limites ofertados pelos autores. Se considerarmos seu aspecto visual, o videogame compartilha de características que são comuns à animação: a constituição através de elementos visuais que podem representar conceitos existentes no mundo real, mas que comumente constroem esta representação sem um índice do qual o significante derive diretamente do significado e que pretende a construção de uma narrativa a partir de representações de formas estáticas e em movimento projetadas sobre uma tela. Ou seja, se nos restringirmos às suas características estritamente visuais, podemos considerar o videogame uma mídia próxima a uma animação interativa, e, a partir deste aspecto visual, pode-se identificar uma série de convenções e características estilísticas.

Analisando a chamada Segunda Geração de videogames — os consoles caseiros lançados por volta de 1976 a 1984 e a produção vincu-

lada a eles —, poderemos encontrar um grupo de características estéticas ou estilísticas próprias quanto à sua forma de compor imagens e construir a diegese visual interativa de seus jogos. Basicamente, a “animação” envolvida nesse grupo de obras tende a duas formas de estrutura básica. Na primeira delas a diegese visual é dividida em dois planos: um cenário de fundo estático, que representa a dimensão espacial em que ocorre a narrativa, e um plano sobreposto em que estão presentes os *sprites*². Ou seja, nesse primeiro sistema, o espaço diegético é um cenário estático centralizado e fixo na tela como uma sala fechada pelo qual os elementos individualizados e autônomos, contendo poucos quadros ou nenhum para animar suas variações de movimentos e estados próprios, podem se mover livremente ou dentro de limitações pré-programadas. Pequenas figuras destacadas que deslizam sobre um quadro fixo. Como exemplos desse sistema temos *Space Invaders* (Taito, 1978) e *Pac-Man* (Namco, 1980).

No segundo modelo, temos uma estrutura inversa, em que os personagens e objetos ficam estáticos ou quase estáticos movendo-se apenas em uma pequena área limitada no plano sobreposto, e um cenário de fundo que se move deslizando horizontal ou verticalmente no segundo plano. Se no primeiro caso temos um espaço diegético limitado por um cenário estático e fixo cujos limites se confundem com os limites da tela, no segundo sistema de organização temos uma ilusão de espaço infinito que existe além do enquadramento da tela que se dá pelo deslizamento em *looping* do cenário de fundo, mas que na prática é um espaço de movimentação muito mais limitado para o deslocamento dos *sprites*. Nesse segundo grupo podemos

2. Os elementos visuais móveis que representam unidades mínimas de significado autônomas, como personagens e objetos.

apresentar como exemplos *River Raid* (Activision, 1982) e *Grand Prix* (Activision, 1982), ambos casos em que o jogador controla veículos de um único *frame* que se movem faticamente sob controle do jogador dentro de uma pequena área restrita e que criam a ilusão de se deslocar por um espaço diegético que se estende além dos limites da tela quando o cenário no plano de fundo desliza criando um efeito perceptivo de deslocamento espacial.

Diante das limitações desses dois sistemas de estruturação da visualidade do espaço diegético da Segunda Geração, os autores do período acabaram criando recursos para ampliar a sensação de mobilidade espacial e desenvolvimento narrativo. Em *Keystone Kapers* (Activision, 1982), o jogador controla o personagem de um oficial de polícia animado com uma pequena variedade de quadros que dão conta de representar suas ações, como correr, saltar e se abaixar. O objetivo do jogador é perseguir e capturar um criminoso dentro de uma loja de departamentos antes que ele fuja enquanto se esquiva de objetos variados. O interessante nesse exemplo é a forma como o espaço diegético é representado, é construído a partir do sistema de cenário estático e fixo cujos limites se confundem com o da tela sobre o qual os *sprites* animados com quadros múltiplos se movem com certa liberdade dentro das regras apresentadas. Entretanto cria uma ilusão de ser um espaço que se estende além das margens da tela quando a diegese interativa se desenrola ao longo de um conjunto de oito telas estáticas, cada uma delas representando quatro níveis de ação — que representam os três andares e o telhado da loja de departamentos — que podem ser acessados em uma ordem predeterminada ao contado dos *sprites* com as margens laterais de cada uma das telas. Ou seja, os oito espaços diegéticos estáticos são alternados conforme o jogador move seu personagem horizontal-

mente rumo para o fora da tela que ocupa e que, ao ser realizado rapidamente, cria uma percepção de movimento horizontal através de um encadeamento de ambientes estáticos.

Já em *Enduro* (Activision, 1983), um jogo que se vale do segundo sistema de organização apresentado, outro tipo de recurso é utilizado. Nesse exemplo o jogador controla um carro de corrida visto a partir de sua traseira e tem de percorrer uma estrada infinita desviando e ultrapassando outros veículos. O veículo do jogador, animado com poucos quadros que levemente dão a noção de movimento das rodas, move-se de fato na tela apenas lateralmente em um espaço extremamente restrito, enquanto os *sprites* dos veículos adversários aumentam e diminuem de tamanho para criar o efeito de aproximação e afastamento, e o cenário sofre leves alterações quando as duas linhas que apontam para um mesmo ponto de fuga se inclinam para os lados ou se centralizam tentando representar as curvas da estrada. *Enduro* é extremamente limitado quanto à mobilidade e animação do *sprite* controlável pelo jogador, entretanto o efeito de deslocamento espacial e temporal da diegese se dá quando os autores criaram alterações cíclicas na visualidade do cenário que se alternam em intervalos regulares de tempo variando suas cores criando o efeito de passagem do tempo e mudanças climáticas. Conforme a duração de uma partida, o cenário vai mudando para cores mais avermelhadas e depois escurecidas representando o pôr do sol e o anoitecer, até ficar completamente negro, enquanto os *sprites* dos outros veículos são substituídos por apenas dois pontos luminosos que indicam seus faróis. Também surgem tons brancos para a neve e cinza para a neblina. Apenas com a transição de cores de um cenário semiestático, cria-se uma animação que representa um deslocamento espacial e temporal desenvolvendo toda uma narrati-

va que, sem este recurso, seria apenas um *sprite* se movendo horizontalmente em um espaço reduzido quase não significativo diante de todo o espaço da superfície da tela. A animação das imagens cria, nesse caso, não apenas um espaço diegético que se diferencia do espaço real do suporte da imagem, mas também um tempo diegético que se diferencia do tempo real de duração da partida [figura 1]. Já em relação à construção das representações de elementos do mundo real na diegese, se pensarmos quanto à natureza estilística das representações visuais da Segunda Geração, veremos uma tendência ao abstracionismo geométrico.



Figura 1: *Enduro*, Activision, 1983. Fonte: compilação de capturas de telas

No advento da Terceira Geração — a partir de 1982 —, apesar da superação tecnológica e do novo potencial dos novos consoles, os primeiros jogos ainda se limitavam a reproduzir os sistemas de organização da Segunda Geração, tanto o modelo do cenário estático de um ambiente fechado com *sprites* móveis livres, como *Donkey Kong Jr.* (Nintendo, 1982) e *Mario Bros.* (Nintendo, 1983), quanto o modelo de *sprites* semiestáticos de movimento limitado com cenários deslizantes. O rompimento do paradigma pode ser encontrado no exemplo de *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) com o *design* em um modelo chamado *side-scrolling*, no qual não apenas os *sprites* animados têm liberdade de movimentação pelo espaço da tela, segundo regras predeterminadas, como o cenário e o espaço narrativo diegético existem virtualmente além do limite da tela, que desliza pelo plano de fundo conforme os *sprites* avançam ou recuam horizontal ou verticalmente por ele. Não só os *sprites* no primeiro plano passaram a ter liberdade de movimento, como o cenário de segundo plano também se tornou dinâmico e autônomo. Houve um rompimento que deu movimento e autonomia simultânea tanto para os objetos quanto para o espaço.

O avanço tecnológico da Terceira Geração também permitiu um detalhamento gráfico mais apurado que levou a outra questão: a busca por uma representação que se distanciou do abstracionismo geométrico e se aproximou do abstracionismo icônico. Que também levou a uma nova preocupação: a necessidade formal de criar *sprites* animados complexos de qualidade estética apurada dentro das limitações técnicas existentes. Tal afastamento do abstracionismo geométrico em favor do abstracionismo icônico também resultou na necessidade estética de criar representações menos generalistas em favor de personagens de características distintas e específicas que

pudessem ativar o efeito de projeção emocional no observador. Com isso, a técnica propriamente da animação passou a ser um dos componentes intrínsecos para a criação dos *sprites* e um dos critérios usados para a sua valoração, bem como se tornou essencial para a produção de videogames em geral. Essa incorporação de técnicas vindas da animação também tornou essencial outras áreas acessórias a ela, como o *character design*. Artistas vindos da ilustração, animação e história em quadrinhos passaram a integrar as equipes de produção de videogames e, mesmo quando os elementos visuais presentes na versão final da obra não fossem criados diretamente por eles, eram estes autores responsáveis pela construção visual dos personagens e da direção de arte através de suas ilustrações, que eram adaptadas para a visualidade pixelada dentro das limitações técnicas da geração e serviam como referência estética para todas as características visuais a obra [figuras 2 e 3].



Figura 2: *design* de personagens de *Rockman*, Capcom, 1987. Fonte: *R20+5: Rockman & Rockman X Official Complete Works*, 2012, p. 31.

Figura 3: *Rockman*, Capcom, 1987. Fonte: Captura de tela

Com o surgimento da Quarta Geração na década de 1990, o primeiro impulso estilístico do período foi usar as novas especificações técnicas para criar jogos que se aproximassem o máximo possível das animações valendo-se de *sprites* com grande número de quadros e seguindo as regras gerais de uma animação convencional, inclusive tentando criar características de personalidade e representando efeitos emocionais dos personagens, como o uso multicamadas que permitiram a existência de cenários compostos de vários planos estáticos simultâneos deslizando em ângulos e velocidades diferentes, ou ainda a ocorrência de *sprites* móveis em planos diferentes sobrepondo-se e animando detalhes nos cenários.

A busca pela excelência como animação interativa foi o principal condutor estético dos videogames durante os anos 1990, mas em meados dessa década surgiu uma nova vertente que se tornaria relevante nos anos seguintes: a tentativa de criar jogos que se afastassem do abstracionismo icônico e conseguissem criar representações de tendências naturalistas. Em exemplos como *Prince of Persia* (Brøderbund, 1989) e *Another World* (Delphine Software, 1991) temos personagens animados usando técnicas de rotoscopia em que atores reais foram filmados em movimentos corriqueiros e praticando acrobacias para as filmagens serem utilizadas como referência para a construção de personagens animados através de ilustrações pixeladas criadas sobre as imagens originais. Apesar dos cenários dos jogos serem ambientes diegéticos criados a partir de imagens sem referentes reais, inclusive sendo os cenários de *Another World* inspirados em ambientes fantásticos surrealistas, e dos personagens terem ainda uma base no abstracionismo icônico, a movimentação de tais personagens parte de um índice que lhe concede um aspecto naturalista possível de identificação e projeção com a movimentação humana do jogador.

Já exemplos como *Reikai Doushi: Chinese Exorcist* (Magical Company, 1988), *Pit-Fighter* (Atari, 1990) e *Mortal Kombat* (Midway, 1992) usam uma técnica próxima, mas diferente, da rotoscopia. *Reikai Dōshi: Chinese Exorcist* tem seus *sprites* de personagens criados a partir de animações construídas com séries de fotografia de bonecos estáticos, ou seja, algo próximo a um *stop motion* convertido em imagem pixelada e interativa. *Pit-Fighter* também tem seus *sprites* de personagens baseados em filmagens, mas, diferentes de *Prince of Persia*, os atores não são sobrepostos por camadas de ilustração pixelada, mantendo não apenas o vínculo com o índice em sua representação de movimentação, como também da própria semelhança visual que apenas converte para uma resolução compatível com a tecnologia da época as séries de imagens estáticas em sequência obtidas através da filmagem.

No caso de *Mortal Kombat*, são realizadas filmagens de atores, mas sobre elas são inseridas ilustrações naturalistas que mantêm o vínculo de semelhança naturalista entre personagem e ator, mas acrescenta elementos fantásticos inexistentes nas imagens captadas originais e inserindo tais *sprites* de personagens em ambientes fantásticos criados sem o uso de imagens de referências do mundo real, mas seguindo regras de perspectiva naturalista. Interessante destacar que os três exemplos tratam-se de jogos de luta que, apesar da possibilidade de animação dos cenários com múltiplos quadros e *sprites* alcançada pela tecnologia das multicamadas, o espaço narrativo é tradicionalmente construído segundo a lógica da Animação Limitada, vinculando-o a um cenário geral semiestático pela qual o enquadramento da câmera virtual precariamente desliza acompanhando o campo de movimento limitado dos personagens e causando uma percepção de

espaço levemente ampliada, mas que ainda está vinculada com o primeiro sistema de organização da Segunda Geração.

Pode-se considerar que até o final da década de 1990, a estética visual dos videogames tendeu a se desenvolver em razão de criar uma visualidade que se equiparasse a de uma animação 2D interativa. Entretanto na mesma década houve em paralelo um desenvolvimento técnico que rumou na direção da criação de tecnologias como o chip Super FX e os consoles de Quinta Geração que modificaram a lógica de criar o espaço narrativo dos videogames. A partir de então os jogos tenderam a ser pensados como narrativas tridimensionais geradas a partir da construção de polígonos texturizados que existiam virtualmente como estrutura em que uma câmera simulada capaz de ser posicionada livremente pelo autor neste espaço diegético tornou-se responsável pelo enquadramento simulando um enquadramento cinematográfico.

Apesar de as imagens ainda serem compostas por animações interativas, a construção de imagem através de polígonos tridimensionais modificou a estrutura de compor e organizar o espaço da diegese dos videogames fazendo com que deixassem de seguir a lógica da animação 2D para a de uma animação tridimensional com pretensões naturalistas cuja valoração não só passou a ser baseada na proximidade com que conseguia mimetizar as características ópticas fotográficas, como na sua capacidade de organizar esta imagem segundo regras do cinema. *Final Fantasy VII* (Square, 1997) é um exemplo em que uma série de videogames já consagrada no formato 2D foi repensada ao chegar à Quinta Geração como uma narrativa epopeica tridimensional que não apenas trazia animações interativas comuns aos videogames, como complementava tal narrativa com uma série de cenas de animações não interativas lineares

geradas com CGI — os chamados *Full Motion Video* ou FMV. Tanto que na sequência da obra, *Final Fantasy VIII* (Square, 1999), a produtora Square se distanciou completamente do abstracionismo icônico para criar cenários e personagens com pretensões naturalistas, incluindo a criação de FMVs que combinavam a tecnologia de CGI que vinha desenvolvendo com recursos de captura de movimento de atores reais, o que se tornou uma grande referência a ser equiparada para outros jogos e produtores do período.

Assim, conseguimos constatar que as animações que compõem o aspecto visual da produção *mainstream* de videogame, que no surgimento da linguagem partiram de uma convenção abstracionista geométrica e se desenvolveram junto com a tecnologia em direção a um abstracionismo icônico inspirado nas técnicas e convenções estéticas da animação 2D, durante meados da década de 1990 assumiram uma tendência naturalista. Essa pretensão naturalista primeiro teve como objetivo uma mimetização de aspectos ópticos do mundo natural a partir de um índice de referência com o uso de fotografias e da roscopia, mas ainda assim era organizada a partir da estrutura de uma animação 2D.

Com o surgimento da tecnologia de composição através do uso polígonos em 3D, jogos como *Star Fox* (Nintendo, 1993), *Stunt Race FX* (Nintendo, 1994) e *Virtua Fighter* (Sega, 1993) abriram mão da possibilidade do naturalismo óptico para compor personagens e cenários com polígonos rudimentares que mais uma vez levaram à representação abstracionista geométrica dos elementos da narrativa, mas em troca de uma organização espacial e diegética tridimensional. Ou seja, a desistência de uma estética de naturalismo plástico através do uso de índices de referência, mas de estrutura bidimensional, em favor de uma construção de animação abstrata

sem referente, mas segundo regras de outro tipo de naturalismo que tentava simular não as texturas e plasticidade do mundo real, mas a forma como o mundo real é organizado (WORRINGER, 1953). A partir desta mudança tecnológica e estética houve um movimento na indústria dedicado a conceder o naturalismo óptico a essas construções tridimensionais.

Apesar de ainda se tratarem, visualmente, de animações interativas, o desenvolvimento técnico que permitiu que os videogames passassem a ter seu espaço narrativo representacional e suas características visuais organizados a partir de estruturas tridimensionais virtuais fez com que o sucesso em mimetizar características ópticas naturalistas passasse a ser considerado como critério de valoração de qualidade pelo público geral, que levou com que a indústria *mainstream* de videogame adotasse o naturalismo como meta a ser alcançada e, por consequência, equiparar e entender tais produções mais como uma continuidade do cinema *live action* do que da animação.

Repetição e diferença em *Final Fantasy*

O longa de animação *Final Fantasy: The Spirits Within* foi produzido dentro desse contexto pela subsidiária estadunidense da Square, a Square Pictures, com o objetivo de criar uma narrativa animada que pudesse dar visibilidade à tecnologia de CGI com captura de movimento criada originalmente para a produção de videogames com o objetivo de alcançar uma visualidade que combinasse a visualidade óptica naturalista com a estrutura espacial diegética naturalista tridimensional, abandonando completamente a biplanaridade da animação 2D, mas que resultou nos problemas apontados por Lamarre (2006) na produção de uma animação tão dependente

das regras naturalistas do cinema que renegou o potencial concedido pelos atributos específicos da animação. Na tentativa de criar um ultimato no que se refere à animação digital, a recepção negativa dos espectadores aponta a raiz do problema em *Final Fantasy: The Spirits Within*. Se a animação produziu uma simulação digital perfeita da tendência naturalista do cinema, ninguém poderia vê-la como algo diferente do cinema. Nesse sentido, o digital deve repetir o cinema como uma diferença à maneira de Deleuze: “produção da repetição a partir da diferença e seleção da diferença a partir da repetição” (2000, p. 50). No entanto, a sensação produzida pelo longa é de estranhamento, já que não sabe posicionar sua diferença, perdendo assim a sua potencialidade como mídia digital.

Essa animação foi a primeira animação autônoma — ou seja, a primeira a não ser um FMV integrado a um videogame — a utilizar o CGI como única fonte de produção usando o padrão baseado na captura de movimento por marcador e também a incluir personagens virtuais com uma aparência humana naturalista. O processo de captura de movimento envolve a ação de múltiplas câmeras que capturam o movimento dos atores através de marcadores postos em seus corpos que são posteriormente transferidos para um modelo 3D no computador e utilizados para animar os personagens [figura 4].

O problema desse tipo de processo é que a expressão facial dos personagens e o movimento do corpo que são renderizados em tempo real podem gerar a falta de sutilezas correspondentes de um movimento naturalista. Nesse sentido, houve muita expectativa sobre o sucesso potencial dessa técnica e na forma como o público iria responder a esses novos personagens virtuais humanos. A protagonista principal, Doutora Aki Ross, foi construída para ser empática, no entanto os seus movimentos bruscos e a limitação facial deram



Figura 4: compilação: *Final Fantasy VII* (1997), *Final Fantasy VIII* (1999), *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001) e *Final Fantasy VII: Advent Children* (2005).

Fonte: capturas de telas

a impressão de ela ser estranha e assustadora ao público. Angela Tinwell, em *The Uncanny Valley in Games & Animation*, afirma que “*Final Fantasy: The Spirits Within* ainda é considerado um exemplo icônico do Vale da Estranheza na indústria cinematográfica de CGI” (2015, p. 12, tradução nossa). Nesse sentido, a animação digital evidencia a atenção para a captura e para a vida do movimento e, portanto, para questões de animação ao invés de gravar ou reinscrever uma cópia.

O problema de como tratamos a concepção de movimento e temporalidade naturalistas se torna um problema do tratamento do humano. “À medida que a mídia digital desloca nossa atenção da questão do índice e do real para a questão do movimento e da vida (da animação), tenderá a se estabelecer no humano” (LAMARRE, 2006, p. 173, tradução nossa). A atenção ao movimento e qualidade

da vida da animação, ou seja, na sua temporalidade, torna-se uma questão fundamental para a imagem digital. É por essa razão que Livia Monnet em *A-Life and the Uncanny in Final Fantasy: The Spirits Within* (2004) afirma que a importância dessa animação não está estritamente na sua tentativa de recriar o cinema a partir da animação digital, mas antes “nas diversas maneiras intrigantes em que ilumina a história conceitual da representação da vida no cinema, na animação e nas novas mídias contemporâneas” (2004, p. 97, tradução nossa). Nesse sentido, os *Phantoms* que assolam Gaia em *Final Fantasy: The Spirits Within* também trazem atenção à ontologia ambivalente da vida artificial no coração do cinema, da animação, dos videogames e das artes digitais.

Na sequência da recepção de *Final Fantasy: The Spirits Within*, foi lançado o longa de animação *Final Fantasy VII: Advent Children* (2005) dirigido por Nomura Tetsuya, produzido pelo estúdio de animação Visual Works e pela desenvolvedora de jogos Square-Enix, união entre a Enix Corporation e a Square. A narrativa se passa dois anos após o *Final Fantasy VII* e se concentra em Cloud Strife. Nos dois anos desde a derrota de Sephiroth, uma doença chamada Geostigma, que infecta pessoas até a morte, espalha-se por Gaia. Entre os infectados estão Cloud e um órfão chamado Denzel. *Final Fantasy VII: Advent Children* também utiliza a construção em CGI 3D dos personagens e cenário, contudo, o longa aparece como um equilíbrio entre a captura de movimento através do CGI 3D e a animação narrativa sem índice.

A diferença está no fato de que a composição da imagem se apropria do movimento da animação e do videogame. Ao invés de termos espaços coordenados para um movimento natural do cinema, temos uma distribuição de planos e movimentos potenciais — ou seja, que

podem surgir das mais variadas formas. O longa apresenta uma mistura de técnicas compositivas entre a Animação Limitada — técnicas que promovem movimento com ênfase em lateralidade —, e Animação *Full* — técnicas que enfatizam a continuidade do movimento em um sentido naturalista e em profundidade. O entre dessas técnicas resulta na Animação *Full Limited* — ou seja, completa e limitada, na qual existe uma alternância entre momentos de ênfase na lateralidade e de profundidade no movimento. Podemos visualizar essa relação na luta entre Cloud e Sephiroth [figura 5], na qual a diegese enfatiza a distribuição visual, não enfatizando uma posição de visualização fixa. Ao invés de seguir a lógica do *frame* do cinema, temos uma relação entre atrator e cooperador próxima do videogame e da animação. É aqui que *Final Fantasy VII: Advent Children* supera o seu antecessor por não buscar uma reprodução do cinema tal e qual, mas sim uma relação de diferença, em que a sua singularidade renova a imagem digital.



Figura 5: luta entre Cloud e Sephiroth, *Final Fantasy VII: Advent Children*, 2005.
Fonte: capturas de telas

A relação de atrator e cooperador se configura de maneira que o atrator designa a materialidade da produção, seus aspectos estéticos e narrativos, e o cooperador designa as pessoas que participam ativamente da apreciação e expansão de dado universo temático. Na figura 5 temos movimentos enfatizando a lateralidade característica da composição da animação 2D com a profundidade característica do cinema. Contudo a composição não enfatiza o movimento da câmera *per se*, o movimento se dá sobre a superfície e não se preocupa em reproduzir um naturalismo cinematográfico. O movimento enfatiza a plasticidade da animação, e os rastros azuis do movimento de Cloud demonstram a ligação entre o cinema, a animação e as novas mídias digitais como os videogames com o que Monnet chamou de “máquinas do tempo que circunscvem movimento” (2004, p. 103, tradução nossa). Essa sequência em decomposição de quadro por quadro do movimento e da temporalidade articula as formas híbridas de composição dessas mídias sem serem submissas à câmera do cinema.

Essa relação se torna fundamental quando pensamos a imagem e a franquia de *Final Fantasy*, uma vez que, além de ser um marco na introdução e aperfeiçoamento da tecnologia de CGI 3D, é um exemplo de inúmeras inovações técnicas no videogame de RPG, como a inclusão das já citadas *Full Motion Video* e dos modelos de personagens naturalistas em diversas plataformas. Lamarre observou em *Final Fantasy: The Spirits Within* que “quando o ser humano é tratado como um limite físico e não como um poder afetivo, o resultado pode ser uma busca em pânico por origens” (2006, p. 173, tradução nossa). A construção dos atores digitais de *Final Fantasy: The Spirits Within* operara pela lógica da reprodução do cinema, que fracassa por não levar em conta o poder afetivo envolvido na relação entre atrator e cooperador. É por essa razão que *Final Fantasy VII*:

Advent Children se redime ao unir diferentes linguagens técnicas em composições inovadoras.

A importância da composição da imagem em movimento é transversal ao cinema, animação, videogame e mídias contemporâneas. Um exemplo dessa relação é visualizável durante o decorrer da década de 1990, quando a animação digital da Pixar foi derrotando a animação em célula nas bilheterias, levando à ideia de que esta técnica se tornaria obsoleta. No entanto, como Lamarre (2006, 2009) observa, essa foi a década do *boom* das animações japonesas para televisão, na qual, mesmo mudando para a produção por computador, inúmeras animações continuaram a parecer animações em célula. Esse fenômeno “ocorreu porque, mesmo que elas fossem produzidas digitalmente, seu modo de composição não é comumente associado às animações digitais” (LAMARRE, 2009, p. 36, tradução nossa).

A centralidade na composição, observadas na Segunda, na Terceira e na Quarta geração de videogames — sua relação com a animação e o cinema — assinalam o entrelaçamento de questões visuais comuns a ambas. Embora a tecnologia de produção de imagem digital em movimento venha desestabilizar modos produtivos analógicos, ela é indexada ao problema compositivo entre o movimento e a temporalidades dispostas quadro a quadro. É essa questão que demonstrou as instabilidades de aceitação em *Final Fantasy: The Spirits Within* e a sua conseqüente decepção. É a atenção às linguagens e singularidades compositivas da animação e do videogame, que fez com que *Final Fantasy VII: The Advent Children* conseguisse um equilíbrio entre o uso do 3D CGI e as expectativas em termos de linguagem. Para repetir o cinema, o filme precisa falhar, isto é, precisa ser um cinema que não seja cinema, do contrário, não há diferença.

Referências

BROWN, Steven. *Tokyo Cyberpunk: posthumanism in japanese visual culture*. New York: Palgrave Macmillan, 2010.

CAPCOM. *R20+5: Rockman & Rockman X official complete works*. Capcom, 2012.

DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. Lisboa: Relógio d'Água, 2000.

EISENSTEIN, Serguei Mikhailovitch. *Eisenstein on Disney*. Coleção Eisenstein Texts. London: Heinemann, 1989.

LAMARRE, Thomas. *The Anime Machine: a media theory of animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

LAMARRE, Thomas. *The First Time as Farce: digital animation and the repetition of cinema*. In: BROWN, Steven T. (editor). *Cinema Anime*. New York/UK: Palgrave Macmillan, 2006, p. 161-188.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. London/UK: The MIT Press, 2001.

MONNET, Livia. *A-Life and the Uncanny in "Final Fantasy: The Spirits Within"*. In: *Science Fiction Studies: SF-TH Inc.*, Vol. 31, No. 1, março de 2004, p. 97-121. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/4241231>. Acesso em: 10 de agosto de 2017.

NOMURA Tetsuya [diretor]. *Final Fantasy VII: advent children* [filme]. Japão: Visual Works, Square-Enix, 2005.

SAKAGUCHI Hironobu [diretor]; SAKAKIBARA Motonori [co-diretor]. *Final Fantasy: the spirits within* [filme]. Japão-EUA: Square Pictures, 2001.

SILVIO, Carl. *Animated Bodies and Cybernetic Selves: The Animatrix and the question of posthumanity*. In: BROWN, Steven T. (editor). *Cinema Anime*. New York: Palgrave Macmillan, p. 113-138, 2006.

SWALE, Alistair D. *Anime Aesthetics: japanese animation and the post-cinematic imagination*. Nova York/UK: Palgrave Macmillan, 2015.

TINWELL, Angela. *The Uncanny Valley in Games & Animation*. Nova York: CRC Press, 2015.

WORRINGER, Wilhelm. *Abstracción y Naturaleza*. Cidade do México: Fondo de Cultura Económica, 1953.

A interface literatura/cinema em “Viajo porque preciso, volto porque te amo”

Vanessa Tavares da Silva

Resumo: Neste estudo, a partir dos aspectos constitutivos do plano diegético do filme/documentário dos diretores Karim Aïnouz e Marcelo Gomes, *Viajo porque preciso, volto porque te amo* (2010), analisaremos como as formas textuais: carta, diário de campo e diário íntimo, se apresentam e como se estabelecem as relações entre elas e o conjunto de imagens e, conseqüentemente, como decorrem dessa relação alguns sentidos da obra. Partiremos da premissa de que o recurso da voz em *off*, utilizado como uma das bases estruturais do filme, é, em larga medida, importante para a presença das formas literárias em questão, estabelecendo assim o caráter literário da obra.

Palavras-chave: Literatura; Cinema; Voz em *off*.

The literature/cinema interface in “I travel because I have to, I come back because I love you”

Abstract: Based on the constitutive aspects of the diegetic plan of the film/documentary *I travel because I have to, I come back because I love you* (2010), directed by Karim Aïnouz and Marcelo Gomes, we analyze how the textual forms: letter, field diary, and intimate diary, are presented and how the relationship between them and the set of images are established and, consequently, how some senses of the work derive from this relationship.

Vanessa Tavares da Silva é doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Estadual de Londrina (UEL). Email: vanessa.tavares@gmail.com

We will start from the premise that the use of voice off, one of the structural bases of the film, is, to a large extent, important for the presence of the literary forms in question, thus establishing the literary character of the work. Keywords: Literature; Cinema; Voice off.

Itinerário

Será abordado o caráter ficcional e documental do filme *Viajo porque preciso volto porque te amo* a partir do modo como se estabelecem as relações entre literatura e cinema a partir dos planos¹ sonoro e imagético, tendo em vista que cada um é composto de multiplicidades. Observaremos o fio condutor do filme, seu caráter narrativo, a partir da concepção de Maurice Blanchot, expresso também nas imagens (e em seu encadeamento), em relação à faceta ficcional, compondo a diegese². Será ressaltado o recurso da voz em *off*, geralmente empregado em documentários, filmes e em vídeos, mas de modo pontual e não estrutural como é o caso de *Viajo...* É a partir desse recurso que ganha vida o aspecto literário ao longo do filme/documentário, no qual se apresentam os sentidos de diário de campo, carta e diário íntimo. Nesse transcurso, verificaremos como

1. O **plano sonoro** é composto pelo silêncio, som ambiente, trilha sonora e pelos textos: diário de campo, carta e reflexões, interpretados com a voz em *off*. O **plano imagético** é composto por uma sequência de imagens fragmentárias do interior do Nordeste brasileiro e de naturezas distintas, como “[...] imagens de slides, de uma câmera super-8, duas câmeras 16mm (Bolex), uma câmera tcheca (Minockner) e uma mini-DV VX1000 (Sony)” (SIQUEIRA, 2010, s/p).

2. No Dicionário de Teoria da Narrativa, o verbete diegese é descrito da seguinte forma: “Na obra *Figures III*, G. Genette utiliza o termo diegese como sinônimo de história (v.). Posteriormente, em *Nouveau discours du récit*, o autor considera preferível reservar o termo diegese para designar o universo espacial-temporal no qual se desenrola a história” (REIS; LOPES, 1988, p. 26), e é de acordo com o segundo sentido que o termo é empregado neste estudo.

as escolhas dos diretores - geologia e amor - são mutuamente reconfiguradas, sendo o texto o agente transfigurador das imagens e, ao mesmo tempo, as imagens transfiguradoras do texto.

Entremeios(mídias): o corpo da voz em *Viajo...*

Voz em *off* é o recurso técnico empregado em *Viajo...* através do qual temos acesso a José Renato, um geólogo de trinta e cinco anos vindo de Fortaleza. Nosso contato com a personagem se dá por aquilo que ela vê, pensa e sente. Fisicamente, ou imagetivamente, ela não se apresenta, exceto por um momento, que será destacado mais adiante. Desse modo, a voz em *off* funciona como uma espécie de abertura para o protagonista; assim, é como se entrássemos em contato direto com sua parte interna, como se fôssemos junto com ele universo adentro na jornada empreendida ao longo do filme.

O termo voz em *off* se deve ao fato de ser uma voz que não está atrelada a um corpo visível no plano imagético, “desligada”, portanto. Embora “desligada” do plano das imagens, em geral, o recurso diz respeito a este plano e, na maioria das vezes, é utilizado em momentos pontuais. O uso desse recurso em *Viajo...* replica o caráter literário no filme, numa espécie de jogo, pois recobra o ‘efeito cinematográfico’ pré-cinema, presente na literatura antes mesmo de as imagens, a partir de recursos tecnológicos, darem nova materialidade a tal efeito: a captura de imagens e sua apresentação em movimento ao longo de todo transcurso do filme. Aqui, é a presença da voz que dá corpo ao sujeito, que nos orienta em seu ofício por meio de seu diário de campo, de suas cartas à mulher amada e de suas reflexões, que desvelam a solidão. O corpo decorre do que há de literário no filme. Em *Viajo...*, o uso de tal recurso é o que transfigura o sentido

tanto do texto quanto das imagens. Cria-se com ele um corpo no plano da imaginação que passa a compor a diegese do filme.

Ao falar da voz em *off* como um artifício no universo dos documentários, Consuelo Lins começa pela marcada rejeição, por parte dos documentaristas brasileiros, em relação à sua utilização. Segundo a autora:

Se analisarmos a produção brasileira de documentários dos últimos anos identificamos sem muita dificuldade a ausência de um elemento estético que foi, no entanto, dominante nos filmes dessa forma de cinema até o final dos anos 80: a narração em *off*, recurso inventado nos anos 30 pelo movimento liderado pelo documentarista John Grierson e que marcou definitivamente a trajetória de filmes documentais. A presença majoritária, nas últimas duas décadas, de filmes feitos essencialmente de entrevistas ou conversas entre cineastas e personagens, já diagnosticada por J. C. Bernardet, decorreu, entre outros fatores, do desejo dos cineastas brasileiros de abolir a “voz de Deus”, a narração desencarnada onisciente e onipresente, que tudo vê e tudo sabe a respeito dos personagens, que acompanhou boa parte dos documentários do Cinema Novo (LINS, 2013, s/p).

Lins explica o quanto o modo como vigorava a utilização da voz em *off* condiciona o olhar, modo este usado marcadamente no *Cinema novo* (1960/1970). Em paralelo, ela retoma a rejeição do mesmo mecanismo pelos norte-americanos no final da década de 1950, dado que, em seu contexto, a faceta de tal procedimento narrativo tinha a marca muito forte do rádio, sendo então as imagens dispensáveis.

Na França, no entanto, também críticos com relação ao modo usual do emprego da voz em *off*, criaram-se “[...] modos distintos de utilizar o *off*, fazendo indiretamente uma crítica à tradição” (LINS, 2013, s/p), superando o modelo imposto por ela. A autora apresenta dois importantes diretores, Chris Marker, já na década de 1950,

em *Lettre de Sibérie* (1957) e Agnès Varda, em *Saudações Cubanos* (1963). Segundo Lins:

O que diferencia Chris Marker e Agnès Varda, ambos atuantes desde os anos 50, dos diretores do Cinema Direto e do chamado Cinema Verdade de Jean Rouch é o fato deles manterem a narração em off, utilizando-a porém de modo ensaístico, essa forma híbrida filiada à literatura, sem regras nem definição possível, mas com o traço específico de misturar experiência de mundo, da vida e de si (LINS, 2013, s/p).

A autora segue explorando o modo como a voz em *off* foi utilizada nas produções de Marker e Varda, reconhecendo-as como contribuições ao pensamento acerca da extensão das possibilidades da linguagem documental contemporânea. Finaliza suas reflexões voltando-se à produção brasileira, reconhecendo nela tais aspectos:

Mais recentemente, são os filmes ligados à chamada produção subjetiva ou performática que adquirem mais claramente características ensaísticas e recuperam a narração em off para o documentário, fabricando associações inauditas do espaço sonoro do cinema com o espaço visual. *Seams* (1997), de Karin Aïnouz e *Santiago* (2007), de João Salles, são exemplares dessa forma de cinema no Brasil (LINS, 2013, s/p).

Estendemos tais considerações também ao filme de 2009/2010 de Aïnouz, feito em parceria com Gomes e, nesse sentido, compreende-se a utilização da voz em *off* como de fundamental importância e que atesta a presença do caráter literário como um dos componentes estruturais do plano diegético.

Passagem recorrente no filme: o caminho

As imagens iniciais são noturnas, captadas com a câmera em movimento de dentro de um carro; o som ao fundo é o de um rádio. Num corte brusco, na estrada, se faz dia, a música de fundo cessa e desponta a voz do narrador personagem que nos guiará ao longo do filme. Geólogo, ele está em uma viagem a trabalho que, em princípio, durará trinta dias.

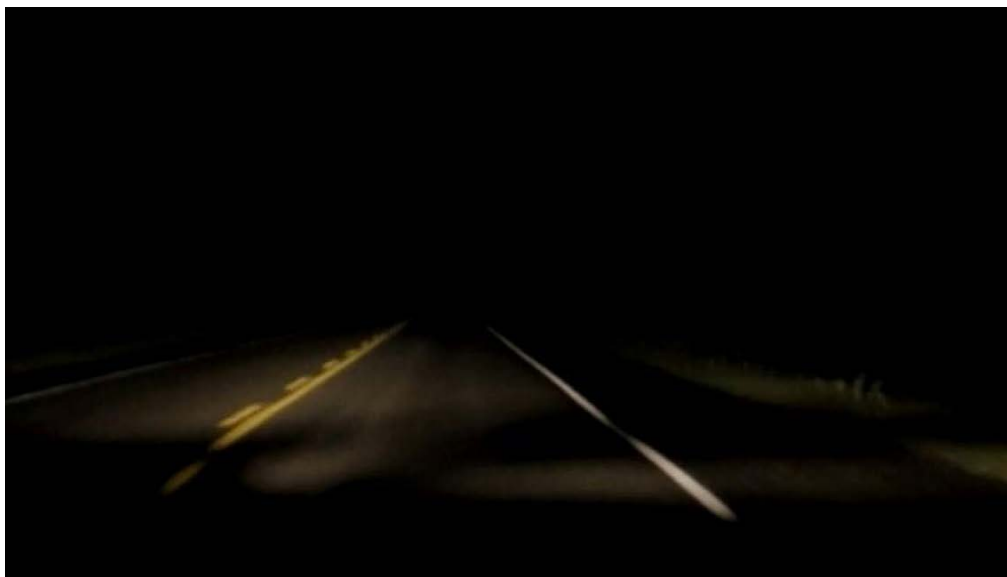


Figura 1, frame de *Viajo porque preciso, volto porque te amo* (2010)

Em meio à escuridão de uma estrada esburacada, a intermitente, mas resistente luz de um automóvel vai abrindo caminho e tomando desvios, como se buscasse resquícios de vida, fissuras de esperança para se agarrar em meio à aridez da vegetação seca que predomina nos caminhos percorridos. Nas redondezas todos dormem, enquanto ele com dificuldades evita o sono e o sofrimento de olhos vermelhos.

-escuro como sangue. Através do som chiado, palavras de amor dolorido são cantadas pela madrugada até o sol dar o primeiro suspiro pelo para-brisa e o silêncio mudar a cor das horas. Entre dia e noite, amor e dor, memória e imaginação, ele segue (SAMPAIO; DUARTE, 2015, p. 132).

A missão do protagonista é fazer um estudo no interior do Nordeste para avaliar o impacto da implantação de um canal hídrico, ligando Xexéu, município de Pernambuco, ao Rio das Almas, um curso de água que fica em Goiás.

A especulação da estrada é intensiva e extensiva, tem a ver com fragmentos da letra da canção que acompanha os primeiros “*travellings*” no filme, *Sonhos*, do Peninha (1977). Principalmente as linhas que dizem: “quando o meu mundo era mais mundo / e todo mundo admitia”. Isso tem a ver com o que este (*sic*) personagem é: uma ambivalência entre *viator* e *faber*. Não há a carta se não houver antes a viagem e, mais radicalmente, se é uma carta desesperada de amor, é possível pensar numa zona intermitente que se aproxima do exílio. Ou seja, não há a carta se antes não houver o exílio. E tudo começa, no filme, num inventário de preparação *para* a viagem enquanto que na primeira parada, “para mijar”, o (*sic*) personagem já *excreve* o paradoxo: “Eita! Vontade de voltar!” (LIMA, 2014, p. 22).

Seguimos com uma variação das formas capturadas no trajeto do carro entre filmagens e fotografias. O modo como se dá, no filme, a articulação entre essas tomadas em seus diferentes momentos revela, ao mesmo tempo, a simplicidade e a complexidade com que se apresentam. A figura 2 nos apresenta uma das tomadas mais recorrentes no filme, a do caminho, que coincide com a fala, também incerta, errante, na busca por algo de objetivo e, ao mesmo tempo, daquilo que não se faz palpável. O discurso daquilo com o qual se

lida – as falhas geológicas e a aridez – coaduna com o que há de mais intangível no plano da subjetividade.



Figura 2, frame de *Viajo porque preciso, volto porque te amo* (2010)

Imagem e texto se fundem numa lógica que confere um novo sentido a uma e ao outro. O tempo, no início do filme, parece não ter fim, está em suspenso, é como se ele não se desse, apesar da passagem:

[...] um *traveling* ligeiro onde o que passou e o que virá são sempre parecidos e acabam por remeter para um movimento muito mais lento que o do carro; um fluir do pensamento, um levar-se pelas pequenas modificações da paisagem, uma suspensão dos focos de interesse fixos. Nesses planos a figura se perde e ficamos apenas com um fundo que se apresenta mais como um tempo que passa e que está por ser habitado (MIGLIORIN, 2006, p. 257).

Do tempo total do filme, 71'12", quase dez minutos são das imagens capturadas com o carro em movimento, cerca de dezessete por cento, distribuídos ao longo de todo o filme. Em um dos momentos iniciais,

o protagonista nos fala da falta de variação da paisagem: “parece que não sai do lugar”, fala da agonia proporcionada pelo lugar: “tudo se arrasta...”. A imagem da estrada, que se transforma pelo movimento, mas que gera também as repetições, é uma imagem-estrutura, uma imagem-conexão, pois conduz o espectador, junto de José Renato, ao longo de seu caminho. É a partir desta imagem que somos conduzidos às demais. Trata-se de uma imagem-chave: a partir dela o olhar da personagem “se perde”; são nesses momentos que esse olhar se volta para o conflito que se desenvolverá ao longo da história e, conforme o conflito vai sendo mais presente no filme, a divisão entre interioridade e exterioridade vai perdendo força: fundem-se num movimento de suspensão; o homem, ali, é o próprio espaço.

A linearidade desses planos é risível, nos serve de suporte para os movimentos extremos da memória e do pensamento, conectando o antes e o depois através do silêncio e da espera e das linhas que tremulam na imagem. Linearidade temporal e continuidade espacial para que o pensamento busque no ponto de fuga da imagem a porta por onde escapa, por onde alguma coisa pode escapar (MIGLIORIN, 2006, p. 257-258).

De fato, pode se dizer, não há linearidade, ou, pelo menos, não com a ‘retidão’ que o termo sugere. Segue-se por um caminho pautado pelas reminiscências do narrador personagem, um espaço complexo, cambiante, que flutua. A viagem implica um sentido e, para a personagem, funciona como aquilo que pode redirecioná-la.

Dois momentos do filme: diário, carta e plano imagético (diário de campo, carta, imensidão silenciosa e a feira de gente)

A voz de José Renato tem início aos dois minutos e trinta do filme; o texto apresentado está na forma de um diário de campo e inicia com uma espécie de lista, descrevendo o instrumental necessário à sua jornada como geólogo. Intercalam-se, em paralelo ao texto, as tomadas de planos da estrada, o que chamamos anteriormente de imagem-conexão, e tomadas de planos da paisagem, como, por exemplo, a da figura 3:



Figura 3, frame de *Viajo porque preciso, volto porque te amo* (2010)

Existe uma área útil para a passagem do canal por esta região, hoje faço as primeiras coletas e tomadas de medidas... Fraturas a $340^{\circ}/50^{\circ}$ NE, Gnaisses bardados a horoblenda (lembrar de escrever sempre a lápis, pois o grafite não borra com a água)... Medidas de fraturas nos gnasses da suíte Xingó em 240° subverticais. A textura em veios dobrados indica estado de plasticidade durante a gênese (notar o lápis servindo de escala na foto) (AÏNOUZ; GOMES, 6'58" a 7'43", 2009).

Nessa parte do filme, as tomadas de plano de paisagem revelam a amplitude das áreas pelas quais José Renato passa, com poucos habitantes, silêncio e aridez. A figura 4 é uma das imagens de seu diário de campo e suas anotações correspondem exatamente a um dos trechos do diário narrado. Este é um dos momentos em que o plano narrativo corresponde, diretamente, ao plano visual. Observamos, também, numa sequência de fotos, imagens das rochas e de seus instrumentais de trabalho, conforme as figuras 5 e 6. Assim, a “imagem” do geólogo vai sendo constituída. Ele descreve, nesses momentos iniciais, as estruturas tectônicas, as extensões, as altitudes, o clima, a idade geológica do terreno e sua composição, e nos diz sobre o contato com os poucos habitantes da região e a necessária realização de desapropriação de terras.



Figura 4, 5, 6, frames de *Viajo porque preciso, volto porque te amo* (2010)

Antes mesmo dos dez primeiros minutos do filme, José Renato encontra um casal, Seu Nino e Dona Perpétua (fig. 7), que vivem há cinquenta anos em uma das casas que será desapropriada para a construção do canal.



Figura 7, frame de *Viajo porque preciso, volto porque te amo* (2010)

O protagonista chama a atenção para uma vida toda vivida juntos, na iminência da desterritorialização e, dado o modo com o qual olha para eles e conta sobre suas vidas, algo indica que, seja lá como for, eles provavelmente se manterão juntos. Sobre o casal, ele diz: “nunca tiveram outra casa, nunca tiveram uma briga, nunca dormiram uma noite longe um do outro”.

A carta para Galega, a mulher amada pelo narrador personagem, tem início por volta do oitavo minuto do filme. É uma carta de alguém que foi e que voltará. Na continuidade dos planos, nos depara-

mos com a vida das pessoas cujo tempo se dá em função da estrada: elas têm suas vidas entrecruzadas pela passagem dos outros, pela parada dos outros. Nessa sequência, o que se tem é o som ambiente, o som dos automóveis em passagem e, em uma das tomadas, um casal abraçado que segue o movimento da estrada (fig. 8).



Figura 8, frame de *Viajo porque preciso, volto porque te amo* (2010)

Galega, Joana, amor da minha vida. Faltam vinte e três dias e oito horas pra minha volta, e volto porque te amo. Tô cruzando uma estrada inteira, um pôr do sol romântico. Lembro do nosso último pôr do sol juntos, lá na Praia do Futuro. A única coisa que me faz feliz nessa viagem são as lembranças que tenho de ti. Não, não, Galega, isso é mentira. Não sei escrever carta de amor, não aguento a ideia de ficar só. Sabia que a única coisa que me deixa triste nessa viagem são as lembranças que tenho de ti? (AÏNOUZ; GOMES, 16'38" a 17'26", 2009).

Um som estridente de buzina tem início segundos depois do final deste último trecho de carta e tem continuidade na cena seguinte,

que apresenta o movimento das carrocerias dos caminhões apinhados de gente a caminho da romaria em Juazeiro do Norte. José Renato diz mudar a rota, já não aguenta mais a monotonia e a solidão: “Não, não é nada disso... Fico me enganando o tempo todo, a verdade é que eu não tô me aguentando, vou me esconder no meio daquela feira de gente” (AÏNOUZ; GOMES, 28’06” a 28’59”, 2010).

Caminhamos para a segunda parte do filme, na qual a tônica é alterada, mas a passagem vai se dando gradativamente e vamos percebendo outro estado de coisas: o que antes era imensidão, silêncio, fissuras e aridez passa a ter nova frequência. O narrador personagem encontrará com o reverso da frase que intitula o filme:

Tive um sonho que eu estava numa sala de cirurgia. Aí vinha uma mulher vestida de médica, raspava o meu cabelo todinho e eu ficava careca. Depois vinha outro médico e me perguntava se as dores de cabeça eram constantes, e eu dizia que sim. Aí ele perguntava em que região da cabeça, e eu apontava com o dedo no lugar. Aí ele abria a minha cabeça com bisturi e saíam pedacinhos do teu corpo de dentro da minha cabeça, Galega. Porra, era tudo tão real que eu acordei em pânico. Tentei deitar novamente, mas não consegui. Sinto amores e ódios por você. Sinto amores e ódios repentinos por você. Essa viagem está me levando pra trás, pro dia em que você me deixou. Fico o tempo todo pensando em voltar e não tenho mais nem pra onde voltar. É insuportável. Inventei até que a gente tava (*sic*) junto, que a gente nunca tinha se separado e comecei a te escrever cartas e a responder as cartas que você nunca mandou. Fiz essa viagem pra tentar esquecer o “pé na bunda” que você me deu e foi só pior. Só faço lembrar, sem parar. Esse lugar tá virando um pesadelo. Pela primeira vez tenho vontade de largar tudo: largar a viagem, meu emprego, meu trabalho de geólogo, minha vida e me perder num labirinto, um labirinto sem saída (AÏNOUZ; GOMES, 30’15” a 32’12”, 2010).

Ao longo deste trecho da carta, as imagens, noturnas, são de pessoas organizando a feira de Caruaru, a ‘feira de gente’ pela qual José Renato ansiava, o espaço labiríntico no qual necessitava perder-se. Nos setenta e dois segundos após o final do trecho narrado anteriormente, tem-se uma sequência de imagens da feira, apresentadas lentamente. Lentamente, também, José Renato diz: “gotas de orvalho artificiais em pétalas de flores de plástico”; a tomada segue com o trabalho de uma senhora artesã, finalizando um arranjo de flores, também artificiais (fig. 9). A câmera fica ali por alguns instantes, e ele prossegue com sua carta: “Não consigo mais trabalhar, abandonei as rochas tectônicas, fico olhando só para flores e pessoas. Não aguento mais tentar te esquecer”.



Figura 9, frame de *Viajo porque preciso, volto porque te amo* (2010)

O filme retoma o que chamamos de imagem-conexão, o movimento da estrada, assim que o narrador personagem revela a separação, contrário ao que se presumia através das cartas da primeira metade do filme. Em *Carta e literatura*, Sophia Angelides aponta que:

Embora numa carta, a descrição de uma paisagem, o relato de um acontecimento, de uma vivência, a expressão de um sentimento tenham o cunho de veracidade, da não-ficção, porque seu sujeito-da-enunciação é histórico, o material linguístico é submetido ao crivo altamente seletivo do escritor, que recria a sua experiência pessoal. A este propósito, Jakobson lembra, oportunamente, que o ator, ao retirar a máscara, mostra a maquiagem (ANGELIDES, 2001, p. 23).

Apesar de o sujeito da enunciação não ser histórico, pois se trata de uma personagem, os autores lançam mão, efetivamente, da plasticidade e das possibilidades que o formato da carta guarda, conforme apontado pela autora, pois vemos na carta que imprime a passagem da primeira para a segunda parte do filme, José Renato assumindo o caráter ficcional das cartas iniciais.

A partir da revelação do geólogo, o ritmo do filme é alterado, ganhando uma frequência mais acelerada com o movimento das pessoas, o ritmo das cidades pelas quais o narrador personagem passa, a feira, a romaria e os pequenos vilarejos. Admitindo agora a necessidade do esquecimento, encontra-se com uma sequência de prostitutas. Nesse sentido, Manuel Ricardo de Lima aponta um paradoxo vivido pelo narrador personagem:

O que sobra, na carta, num outro inventário, são invenções de nomes e jeitos de outras mulheres que encontra pelo caminho para dizer uma só coisa: “Penso em você”. E isso é *instintual*, ou seja, é uma res-tauração dos sentidos do corpo que despertam para o esquecimento

e, instantaneamente, para a correspondência que se desdobra num apetite de vínculos que, por sua vez, anula o esquecimento (LIMA, 2014, p. 22).

Passou por motéis com algumas mulheres a ponto de atrasar seu cronograma de trabalho em cinco dias, até que se deparou com Cláudia Rosa. Notando seu olhar triste, desistiu do programa a caminho do motel.

É importante frisar que o diário de campo, ao longo da diegese, tem sua frequência alterada, mas não cessa, fazendo parte do plano narrativo como todo. Conforme a carta ganha mais densidade, o sentido do diário passa, também, a corroborar as reflexões acerca do espaço interno, e até mesmo físico, do narrador personagem.

Questões processuais e o plano narrativo

Narra-se o que não se pode relatar. Narra-se o que é demasiadamente real para não arruinar as condições da realidade comedida que é a nossa.

Maurice Blanchot

Viajo porque preciso, volto porque te amo levou dez anos para ser concluído. Foi lançado em 2009 na Itália e, em 2010, no Brasil. O filme está entre o não ficcional e o ficcional; no entanto, cabe olhar para esse duplo aspecto com especial atenção às suas peculiaridades. O trabalho dos diretores, Aïnouz e Gomes, foi de extrema delicadeza e simplicidade, de modo a dar ao procedimento documental um aspecto bastante singular. Marina A. Botelho descreve o modo como surgiam as imagens que hoje configuram o filme:

Karim Aïnouz e Marcelo Gomes começaram a capturar imagens do sertão pernambucano em 1999, a fim de fazer um filme sobre o sertão, um lugar que sempre ouviram falar, principalmente através de familiares, mas não conheciam. Na época em questão não era imaginado nenhum tipo de narrativa ficcional. O que os interessava era documentar imagens e ter a própria experiência da *road trip*, além, é claro, de participar da experiência do *road movie*, ora colocando-se como próprios personagens desse filme de estrada. Em 2004, Aïnouz e Gomes lançaram o documentário *Sertão de Acrílico Azul Piscina*, para o projeto Itaú Cultural com as imagens do mesmo banco de dados do qual se nutriu o *Viajo Porque Preciso*. Em 2009, após outras realizações cinematográficas nas carreiras individuais dos diretores, a dupla se reuniu para rever as imagens de arquivo e tentar passar, através de uma ficção, o sentimento vivido por eles ao filmar (BOTE-LHO, 2010, p. 2).

O aspecto documental brota da experiência de ambos os diretores e de sua equipe que, ao longo de dois meses, rodaram pelo interior do sertão nordestino, constituindo um arquivo de imagem para, posteriormente, elaborar um roteiro. Em 2009, diante das imagens, compreendiam a potência daquele material e se colocaram a pensar em como organizá-lo de maneira narrativa, constituindo um filme. Chegaram à conclusão de que poderia ser uma ficção e foi então que os demais elementos foram surgindo. Chegaram ao ‘argumento central’, descrito abaixo, a partir da transcrição de uma fala de Karin Aïnouz em um colóquio em Barcelona³:

[...] uma história de amor de um homem que havia sido abandonado, há nisso um pouco o espelho deste lugar, um lugar que foi abandonado, do qual muita gente se foi, e uma das coisas que me pergunta-

3. Fala de Karin Aïnouz em um colóquio na Espanha, no qual aborda o processo de *Viajo porque preciso, volto porque te amo*, em 2010. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8sQwNaEDg30>>. Acesso em 25-01-2018.

vam muito quando estava a rodar o filme é ‘porque vocês vieram?’, a pergunta não era ‘porque as pessoas se vão?’, mas porque chegam [...] estava muito interessado em fazer um filme que pudesse se comunicar com a gente; que fosse uma história clássica, que teria de ser contada pelo ponto de vista de alguém; e nos interessava muito fazer uma história de amor (AÏNOUZ, 2010, s/p).

O diretor segue sua fala afirmando que, honestamente, não sabe bem o motivo de, a partir daquele material, contar uma história de amor, mas descreve perceber naquele conjunto de imagens algo que apontava nesse sentido, “como um perfume”, algo que soava deste modo. Ao dizer que a história deveria se “comunicar com a gente”, Aïnouz refere-se à elaboração de um roteiro que contivesse também a experiência que ele, Gomes e a equipe tiveram ao longo dos meses de filmagens, ao mesmo tempo em que, a partir do caráter ficcional, já que assim decidiram, contassem uma história a partir dos sentidos que aquelas imagens despertavam neles. Por meio de José Renato, pode-se dizer que Aïnouz e Gomes fazem uma espécie de “relato” e daqui nasce um novo paralelo: a partir dele, pode-se compreender o aspecto documental de *Viajo ...* como Blanchot pensou a narrativa em contraposição ao romance:

A narrativa não é o relato do acontecimento, mas o próprio acontecimento, o acesso a esse acontecimento, o lugar aonde ele é chamado para acontecer, acontecimento ainda por vir e cujo poder de atração permite que a narrativa possa esperar, também ela, realizar-se (BLANCHOT, 2005, p. 8).

Embora, no universo das análises fílmicas, o termo *narrativa* tenha, em seu emprego, a possibilidade de referir-se ao ficcional e ao documental, a questão aqui é considerá-lo tomando de empréstimo a

diferença notada por Blanchot, não necessariamente para contestar o plano ficcional, mas sim, para colocar em paralelo ambos os planos:

Essa é uma relação muito delicada, sem dúvida uma espécie de extravagância, mas é a lei secreta da narrativa. A narrativa é movimento em direção a um ponto, não apenas desconhecido, ignorado, estranho, mas tal que parece não haver, de antemão e fora desse movimento, nenhuma espécie de realidade, e tão imperioso que é só dele que a narrativa extrai sua atração, de modo que ela não pode nem mesmo “começar” antes de o haver alcançado; e, no entanto, é somente a narrativa e seu movimento imprevisível que fornecem o espaço onde o ponto se torna real, poderoso e atraente (BLANCHOT, 2005, p. 8).

Consideraremos, portanto, todo o plano imagético, com suas mais variadas dissonâncias, no filme, como um plano narrativo. Fragmentado e com naturezas distintas tanto de qualidade como de meios, que variam entre fotografia e filmagem, tem como unidade o caráter narrativo, dotado das nuances que não se antecipam na esfera do acontecimento e, assim, configura um trajeto – o caminho que a personagem, esta sim, no plano da ficção, faz na direção daquilo que, na vida, é o mais intangível, um caminho aberto na direção contrária ao “fora” e que se dimensiona na mobilidade das imagens, na aridez daquilo com o qual se encontra e na amplitude do céu que permeia a duração.

Material de pesquisa colateral e inflexões no plano diegético

Na mesma fala de Aïnouz anteriormente citada, o diretor nos conta, referindo-se ao processo de montagem do filme, algumas necessidades decorrentes. Não havia, no conjunto de imagens inicial, tomadas noturnas, por exemplo, e, para que tudo se encaixasse, foram necessários, então, mais cinco dias de filmagens.

Ainda que tenham sido necessários mais cinco dias de filmagens e, nessa etapa, as imagens foram capturadas a partir de um roteiro pré-estabelecido, não houve o trabalho de locação ou cenário, por exemplo; buscou-se manter ao máximo a tônica das imagens ‘geradoras’ do filme. Faremos o destaque para duas passagens, estas sim consideradas neste estudo como inflexões e, justo por isso, mantêm, cada qual em sua esfera, um jogo de sentido e contribuem, deste modo, para a singularidade do filme.

Na frente de uma loja de colchões, José Renato conhece Paty, uma “dançarina que faz programas nas horas vagas”. Passou com ela o dia todo, “pela primeira vez fiquei vinte e quatro horas sem pensar no meu passado”. Nesse momento, ele deixa de ser um narrador personagem e assume o papel de entrevistador. Ele a filma e segue fazendo perguntas. É o momento no qual o recurso da voz em *off* fica em suspenso. Seu corpo, entretanto, não aparece, ou melhor, aparece, mas é a imagem já constituída pela imaginação do espectador, ao longo dos quarenta e cinco minutos anteriores, que entra em cena.



Figura 10, frame de *Viagem porque preciso, volto porque te amo* (2010)

De ‘mundos’ distintos, os sonhos de Patrícia, no fundo, não diferem dos seus. Estamos já nos instantes finais do filme e, depois dessa pausa em sua rota, o protagonista segue seu caminho. Verifica-se a suspensão do que até então se deu como recurso que potencializa o caráter literário no filme, a voz em *off*, e tal suspensão atesta a densidade do que o recurso produziu até então.

O outro momento inflexivo é o plano final de imagens, as imagens dos homens de Acapulco. Se o filme tem início na aridez, termina no lugar onde supostamente começaria o canal, Rio das Almas, o curso de águas, localizado em Goiás. Os homens de Acapulco são enunciados pelo narrador personagem; trata-se de uma imagem-fora, tanto do plano ficcional quanto do que chamamos, neste estudo, de plano narrativo, já que também não faz parte do itinerário empreendido pelos diretores, como a maioria das imagens que desencadearam a história. “Minha vontade agora é de mergulhar pra vida, um mer-

gulho cheio de coragem, a mesma coragem daqueles homens de Acapulco quando pulam daqueles rochedos. Eu não tô em Acapulco, mas é como se eu estivesse” (AÏNOUZ; GOMES, 1: 03’45” a 1: 04’02”, 2010).



Figura 11. 12. 13, frame de *Viajo porque preciso, volto porque te amo* (2010)

Parada final

Criar uma relação especular entre as imagens capturadas do interior do sertão nordestino e uma história de amor, demandou habilidades em agenciar tal divisa entre os tipos diversos de imagens e de textos, entre os aspectos geológicos e os estados emocionais, entre a imensidão dos espaços externos e internos, sendo possível acessarmos a intensidade do caráter narrativo evidenciado por Blanchot, nublando as fronteiras entre o ficcional e o documental. Criou-se, nessa divisa amorosa, a interface entre literatura e cinema, marcada pela voz, uma espécie de corpo que se adensou ao longo de seu transcurso, formado por estados de coisas bastante elementares e aparentemente díspares.

Vimos, ao longo da pesquisa, como o recurso da voz em *off*, empregado de modo estrutural, atesta a presença do caráter literário (e, neste caso, ficcional) como um dos aspectos fundamentais do plano

diegético. Segundo Veiga: “Ao evidenciar a ficcionalização na condução da mise-enscène *Viajo*, [...], além de inquirir a noção de enredo pela estrutura aberta e a narratividade lacunar, fazem pensar no método ao se permitirem o atrito com real” (VEIGA, 2012, p. 37), ou seja, encontramos, no modo como são agenciados os planos sonoro e imagético em *Viajo porque preciso, volto porque te amo*, um ponto fundamental entre ambas as dimensões, real e ficcional, como um dos fatores que atestam a singularidade deste filme.

Referências

AÏNOUZ, Karim; CAPELATO, Daniela; GOMES, Marcelo; JÚNIOR, João. *Viajo porque preciso, volto porque te amo*. [Filme-DVD]. Produção de Daniela Capelato e João Júnior, direção de Karim Aïnouz e Marcelo Gomes. Brasil, 2010.

ANGELIDES, Sophia. *Carta e literatura*. São Paulo: EDUSP, 2001.

BLANCHOT, Maurice. *O livro por vir*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BOTELHO, Marina A. “Viajo porque preciso, volto porque te amo” como *road movie*: discussões de gênero cinematográfico na narrativa clássica e no cinema realista. *Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação*. XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Caxias do Sul, RS – 2 a 6 de setembro de 2010.

LIMA, Manuel Ricardo de. Carta, acrobacia, exílio e cupim ou Eu volto amanhã! *Trama Interdisciplinar*, São Paulo, v. 5, n. 3, p. 20-30, dez. 2014.

LINS, Consuelo. *O ensaio no documentário e a questão da narração em off*. XXII Encontro Anual da Compós, 2013. Referência eletrônica, disponível em: <<http://montagemcinema.blogspot.com.br/2013/07/o-ensaio-no-documentario-e-questao-da.html>> Acesso em 24/01/18.

MIGLIORIN, Cezar. Imagem-experiência: 1949/2003, Jonas Mekas e Agnes Varda. In: Machado, Rubens Jr.; SOARES, Rosana de L.; ARAÚJO,

Luciana C. de (Orgs.). *Estudos de cinema – SOCINE*. São Paulo: Annablume, 2006. p. 257-263.

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina M. *Dicionário de teoria da narrativa*. São Paulo: Ática, 1988.

SAMPAIO, Bruno; DUARTE, Eduardo. Um devaneio pelos vapores poéticos de Viajo porque preciso, volto porque te amo. *Esfemas*, ano 4, nº. 6, p. 131-140, janeiro a junho de 2015.

SIQUEIRA, Emanuela. *Crítica: Viajo porque preciso, volto porque te amo*. Disponível em: <http://interrogacao.com.br/2010/06/critica-viajo-porque-preciso-volto-porque-te-amo/> Acesso em 23/01/18.

VEIGA, Roberta. Lampejos da aura em Viajo porque preciso volto porque te amo e a “metáfora do documentário”. *Devires*, Belo Horizonte, V. 9, N. 1, p. 30-49, Jan./Jun. de 2012.

Aliando a tecnologia ao lado

Gazy Andraus

Tenho feito experiências com o programa gratuito *3D Builder* da *Microsoft* que vem no *Windows 10*. Insiro nele minhas ilustrações e algumas HQs curtas e as converto para impressão de máquinas em 3D. Mas como ainda tais impressões são caras, eu simplesmente as copio na tela após escolher as configurações e as salvo em jpeg (tentei melhorar a resolução, mas não consegui nenhum programa que o fizesse em alta). Assim, pela ousadia da possibilidade de publicar na revista *Imaginário!*, acordamos eu e Henrique Magalhães que iria minha HQ poética *Alados Aliados* nesta versão 3D mesmo – afinal a revista é virtual, pois se fosse para imprimir-la teríamos que usar minha HQ sem conversão em 3D, que está originalmente em resolução alta!

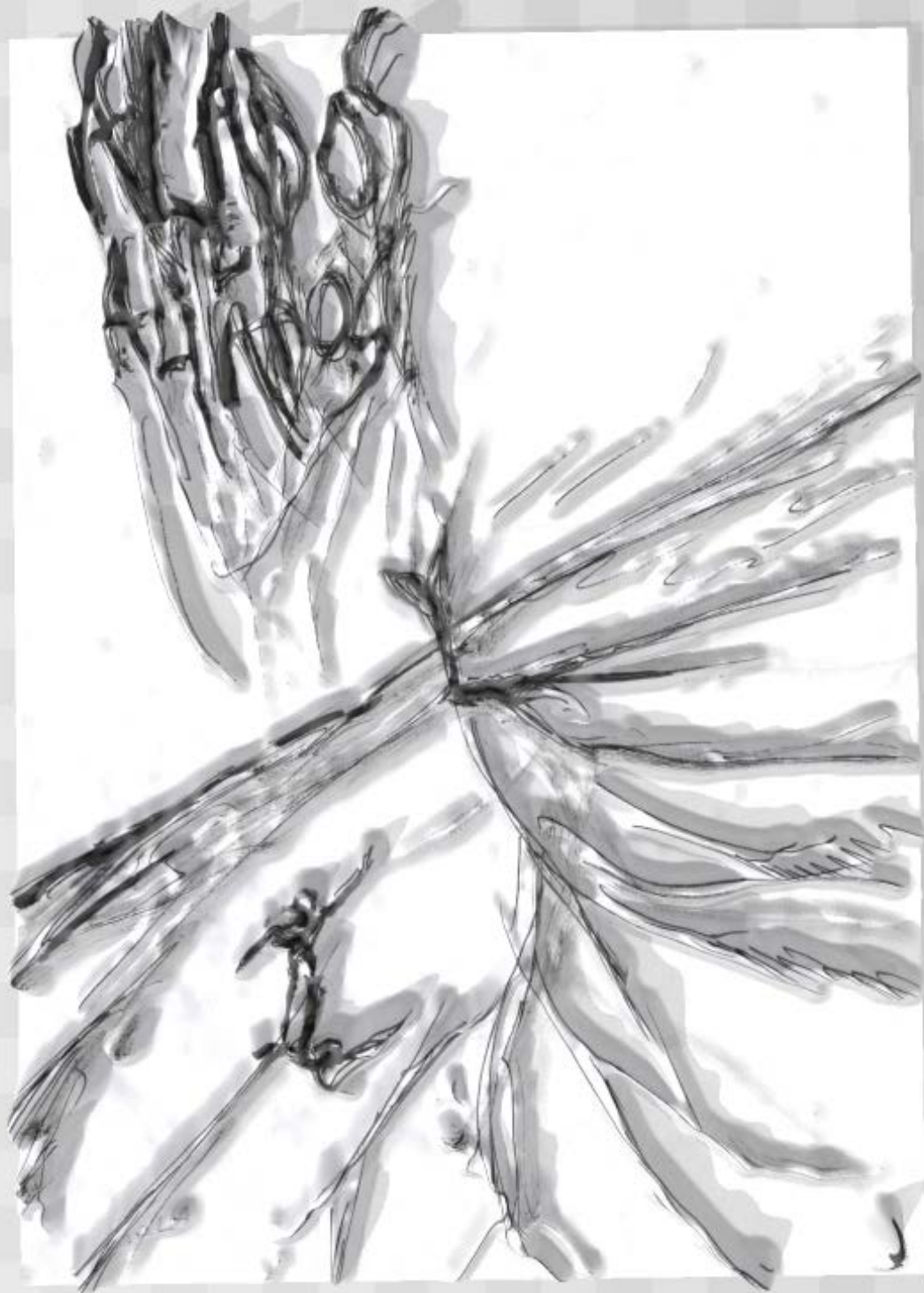
Para elaborar esta história em quadrinhos poética, usei uma caneta de tom meio acinzentado para dar um efeito de sombra leve e fui criando-a sem lápis direto à nanquim junto (tendo a iniciado inusitadamente pela pág. 2). Não traz texto escrito, e o título foi alterado em uma letra no *photoshop*, pois estava apenas escrito “Aliados” (mas o “i” estava obscurecido) e depois inseri “Aliados” sob o título principal, alterando o primeiro para “Alados”. Por fim, procedi à conversão, sendo que geralmente disponho as imagens em formato de trapézio para dar a noção de bloco tridimensional... motivo pelo qual da pág. 2 a 6 estão assim, sendo apenas a primeira página

com quase nenhuma alteração do ângulo. Poderia ter igualado todas, mas resolvi manter para entenderem visualmente a “ousadia” deste tipo de HQ, que ainda permitiria, futuramente, ser impressa realmente como 3D para assim ser exposta (já aventei esta hipótese no meu artigo “Imagens e HQs do fanzine poético 3D’Imagens, um experimento para impressão tridimensionalizada” apresentado na ASPAS e mostrei dois art-zines meus que estão *online* no *issu*: https://issuu.com/gazyandraus/docs/3d_imagens-zine-separadas-1-pp e https://issuu.com/gazyandraus/docs/projeto-3d-imagens-voliii-ppoint_sequencia).

É isso. Espero que apreciem mais esta minha ousadia tridimensionalizada!

Gazy Andraus, Goiânia, GO, 30/03/2020

Email: yzagandraus@gmail.com













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 – PPGC 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.
4. Experimento (histórias em quadrinhos poético-filosóficas, experimentais, tiras).

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, mestrandos e graduandos podem participar acompanhados de professor orientador com Pós-Graduação *stricto sensu*. As afirmações, opiniões

e conceitos expressos são de responsabilidade dos autores. Todos os textos são submetidos à avaliação do Conselho Editorial.

Os quadrinhos autorais devem ter caráter experimental, como os poético-filosóficos e tiras reflexivas. Esta categoria não precisa submeter-se ao viés acadêmico, mas deve guiar-se pela inovação da arte e investigação de novas linguagens textuais e gráficas.

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 até seis páginas, incluindo a capa da publicação resenhada.

d) As ilustrações devem vir dentro do arquivo de texto.

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 apêndices serão incluídos somente quando imprescindíveis à compreensão do texto.

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

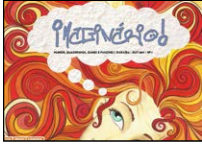
Os autores cedem gratuitamente os direitos de reprodução dos artigos e ilustrações à publicação.

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.

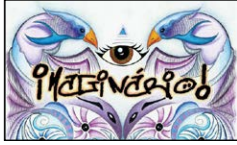
Recebemos colaborações em fluxo contínuo, que devem ser enviadas para <marcadedefantasia@gmail.com>.

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



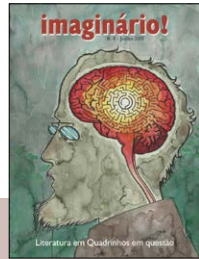
N. 5 - dezembro 2013



N. 6 - junho 2014



N. 7 - dezembro 2014



N. 8 - junho 2015



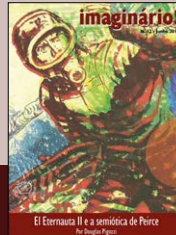
N. 9 - dezembro 2015



N. 10 - junho 2016



N. 11 - dezembro 2016



N. 12 - junho 2017



N. 13 - dezembro 2017



N. 14 - junho 2018



N. 15 - dezembro 2018



N. 16 - junho 2019



N. 17 - dezembro 2019