

# VAMOS FALAR SOBRE QUADRINHOS?

Retratos teóricos a partir do Sul



**Organizadores:**

Iuri Andréas Reblin; Renato Ferreira Machado e Gelson Weschenfelder



Iuri Andréas Reblin  
Renato Ferreira Machado  
Gelson Weschenfelder  
(Organização)

# **VAMOS FALAR SOBRE QUADRINHOS? RETRATOS TEÓRICOS A PARTIR DO SUL**

1ª Edição



Leopoldina – MG

2016

#### Diretoria da ASPAS (2015-2017)

Amaro X Braga Jr.  
Iuri Andréas Reblin  
Natanía A. S. Nogueira  
Márcio dos Santos Rodrigues  
Thiago Monteiro Bernardo  
Thiago Modenesi

Iuri Andréas Reblin

#### Arte da Capa

Thiago Krening

#### Projeto Gráfico

Rafael von Saltié

#### Conselho Editorial da ASPAS

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

#### Revisão Técnica

Iuri Andréas Reblin

#### Revisão ortográfica

Dos Autores e das autoras



Esta obra foi licenciada sob uma Licença Creative Commons Atribuição-Não Comercial- Sem Derivados 3.0 Não Adaptada.

#### Coordenação Editorial

Iuri Andréas Reblin

#### Editoração Eletrônica e Compilação

**Nota:** Os textos aqui compilados são de inteira **responsabilidade** de seus autores e suas autoras, que respondem individualmente por seus conteúdos e/ou por ocasionais contestações de terceiros. Qualquer parte pode ser reproduzida, desde que a fonte seja mencionada.

Esta publicação é um *ebook* disponibilizado **gratuitamente, sem objetivação de lucro**. Uma cópia impressa do *ebook* pode ser adquirida em <http://www.perse.com.br> **ao preço de custo**.

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

#### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

V216 Vamos falar sobre quadrinhos? Retratos teóricos a partir do sul [recurso eletrônico] / Iuri Andréas Reblin, Renato Ferreira Machado, Gelson Weschenfelder (organização). – Leopoldina : ASPAS, 2016. 283 p. ; il.

E-book, PDF  
ISBN 978-85-69211-03-7.

1. Histórias em quadrinhos – História e crítica. 2. Literatura e sociedade. 3. Cultura – Aspectos sociais I. Reblin, Iuri Andréas. II. Machado, Renato Ferreira. III. Weschenfelder, Gelson.

CDD 741.5







# SUMÁRIO

<b>APRESENTAÇÃO</b> .....	7
<b>A CULTURA POP CHEGOU À ACADEMIA. E AGORA?</b> .....	11
Iuri Andréas Reblin	
<b>A ESSÊNCIA TRAÇADA DOS QUADRINHOS</b> .....	35
Alexandre Linck	
<b>HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS EM DISPOSITIVOS MÓVEIS - NARRATIVA E USABILIDADE</b> .....	61
Thiago da Silva Krening Tânia Luísa Koltermann da Silva	
<b>NARRATIVAS GRÁFICAS NA IMPRENSA ILUSTRADA DO SÉCULO XIX: BREVES CONSIDERAÇÕES</b> .....	87
Aristeu Elisandro Machado Lopes	
<b>QUADRINHOS MERIDIONAIS: A POÉTICA DO HUMOR GRÁFICO EM SANTIAGO E EDGAR VASQUES</b> .....	115
Vinicius da Silva Rodrigues	
<b>O QUE FALA A AMÉRICA? O ETHOS DISCURSIVO NAS CAPAS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DO CAPITÃO AMÉRICA</b> .....	139
Larissa Tamborindenguy Becko Carina Dalsoto	

**O SENTINELA DA LIBERDADE: PROPAGANDA E REPRESENTAÇÃO EM  
*CAPTAIN AMERICA COMICS*.....157**

Gustavo Silveira Ribeiro

**GUERRA CIVIL: A CRISE DOS MITOS NA MARVEL .....171**

Renato Ferreira Machado

**"KRYPTON DEU ORIGEM AO SUPERMAN MAS A TERRA ME  
TRANSFORMOU EM UM SER HUMANO": RASCUNHO DE TEOLOGIAS  
POSSÍVEIS EXPRESSAS EM O HOMEM DE AÇO, DE JOHN BYRNE ..187**

Ruben Marcelino Bento da Silva

**OS PERSONAGENS (FICIONAIS) SALVANDO VIDAS (REAIS): SUPER-  
HERÓIS COMO RECURSOS PARA PROMOÇÃO DE RESILIÊNCIA.....199**

Gelson Vanderlei Weschenfelder

Maria Angêla Mattar Yunes

Chris Fradkin

**ISTO É ESPARTA! A OPERAÇÃO HISTORIOGRÁFICA NA OBRA *OS 300  
DE ESPARTA* DE FRANK MILLER .....219**

André Daniel Reinke

**AS LÁGRIMAS DE JOEL: REFLEXÕES ACERCA DA TEMPORALIDADE  
DO PRESENTE ATRAVÉS DO JOGO *THE LAST OF US* .....247**

Rafael de Moura Pernas

**MOVIMENTO COSPLAY E INSINUAÇÕES LITÚRGICAS .....271**

Paulo Felipe Teixeira Almeida



## APRESENTAÇÃO

Em 2013, surgiu na Faculdades EST o *Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Arte Sequencial, Mídias e Cultura pop*, sendo registrado no Diretório dos Grupos de Pesquisa do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq – Brasil) em março de 2014. Originalmente, as bases que evocaram o surgimento do Grupo de Pesquisa residem no olhar acadêmico lançado sobre a Teologia do cotidiano, isto é, as produções e as articulações simbólico-culturais que transcendem os espaços eclesiásticos e mesmo religiosos usuais, constituídas pelas pessoas em seu dia a dia, muito embora a característica interdisciplinar e interinstitucional do grupo de pesquisa tenham possibilitado uma abordagem mais plural e diversificada de seus objetos de estudo.

O específico do Grupo de Pesquisa está em investigar as produções e os bens artístico-culturais da *Cultura Pop*, num sentido estrito, e da cultura da mídia, num sentido amplo, como produtoras de sentido sob o viés da arte sequencial, segundo a definição de Douglas Kellner.<sup>1</sup> Trata-se de verificar as dinâmicas em torno da produção e da recepção desses sentidos. Nessa direção, a proposta deste grupo de pesquisa é ser um espaço de discussão e pesquisa interdisciplinar, no qual diferentes pesquisadores, de diferentes áreas do conhecimento (especialmente das áreas das ciências humanas e das ciências sociais aplicadas) e de distintas regiões do Brasil, buscam compreender os bens culturais contemporâneos nas dinâmicas que regem seus principais veículos, as diferentes mídias, ocupando-se, em especial com a arte sequencial: filmes, animações e quadrinhos. São os objetivos do Grupo:

---

<sup>1</sup> KELLNER, Douglas. **A Cultura da mídia**: estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: EDUSC, 2001.

- a) Analisar a inferência da teologia nas produções artístico-culturais contemporâneas;
- b) Estudar a cultura pop e as dinâmicas inerentes às mídias (a tensão entre interesse de mercado e produção cultural);
- c) Ser um espaço interdisciplinar de produção e referência de pesquisas sobre arte sequencial, mídia e cultura pop.

Aqui importa destacar que a Faculdade EST foi o bojo de uma pesquisa exemplar nessa direção, reconhecida pelo Prêmio Capes de Tese. Depois desse trabalho, desenvolvido pelo Prof. Dr. Iuri Andréas Reblin, outra pesquisa, elaborada pelo Prof. Dr. Renato Ferreira Machado, foi laureada pela banca pública de defesa de tese, o que evidencia tanto a necessidade de se estudar o tema (e da Teologia em se ocupar com ele) quanto a atualidade da investigação. Essa percepção e o impacto desses estudos proporcionaram o ensejo para se criar o Grupo de Pesquisa.

Ao longo de 2015, o Grupo de Pesquisa realizou diversas ações, integrando os três eixos que envolvem a vida de uma Instituição de Ensino Superior, a saber, a pesquisa, o ensino e a extensão:

- 1) Por meio de um de seus líderes, Prof. Dr. Iuri Andréas Reblin, bem como por conta de diversos participantes, o Grupo está vinculado à Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS), associação acadêmica e cultural interdisciplinar que tem se ocupado com estudos da arte sequencial de maneira geral. Tem havido, portanto, representação do grupo de pesquisa nas reuniões anuais da respectiva associação.
- 2) Frequentemente, o Grupo também ofereceu, de 2013 a 2015, um Fórum Temático junto à Sociedade de Teologia e Ciências da Religião (SOTER). Embora ainda sejam tímidos a participação e o reconhecimento de

estudantes, pesquisadores e pesquisadoras da Teologia e das Ciências da Religião, o Grupo tem sentido a importância de manter um espaço de discussão nessa direção.

- 3) O Grupo, através de um de seus líderes, Prof. Dr. Renato Ferreira Machado, conta com o apoio institucional do Unilasalle, instituição que tem cedido espaço para eventos e encontros regulares dos e das integrantes do Grupo.
- 4) A partir do segundo semestre de 2015, o Grupo iniciou um Grupo de Trabalho aberto no Unilasalle, com encontros quinzenais sobre *Cultura Pop*. Esse Grupo de Trabalho conta com a participação de integrantes do Grupo, bem como de discentes das graduações do Unilasalle;
- 5) Também no segundo semestre de 2015, o Grupo conquistou um espaço no *Infosfera*, site da Rádio Atlântida, onde tem contribuído, visando à aproximação entre reflexões acadêmicas e demandas da sociedade, isto é, à socialização, na comunidade em geral, do saber gestado nas academias.
- 6) O Grupo também tem mantido um perfil público de comunidade no *Facebook*, intitulado “Cult de Cultura”, compartilhando notícias, estudos e outros materiais sobre seu universo de pesquisa;
- 7) Não por último, no dia 17 de outubro de 2015, o Grupo realizou o *I Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial*. O encontro, organizado como uma “reunião aberta” do Grupo de Pesquisa, teve o intuito de promover o encontro de pesquisadores e pesquisadoras do Estado do Rio Grande do Sul e da Região Sul, no sentido de identificar autores, trocar experiências e perspectivas, mapear produções, visando à formação de uma rede de colaboração mútua. O encontro teve o objetivo de unir forças para delimitar uma área do saber: a pesquisa sobre histórias em quadrinhos, em especial, e arte

sequencial como pode ser compreendida num sentido lato: jogos, animações, seriados, cinema, indo, assim, além da corriqueira "socialização de trabalhos".

O presente livro, "Vamos falar sobre quadrinhos?" é fruto deste *I Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial* e visou, conforme já sinalizado, reunir pesquisadores e pesquisadoras, docentes e discentes que têm se ocupado com o estudo da arte sequencial nas mais diferentes áreas do saber. Visa ser um espaço de socialização de pesquisas, buscando um mapeamento das pesquisas e de pesquisadores e pesquisadoras da região sul, ultimando a articulação de um grupo contínuo de discussão, em sintonia com a proposta da ASPAS. A proposta do espaço do colóquio, a ser realizado anualmente, é ir além do simples "encontro" e formar, paulatinamente, uma rede de colaboração mútua (com o perdão da redundância), unindo forças para se delimitar uma área do saber: a pesquisa sobre histórias em quadrinhos, em especial, e sobre arte sequencial em geral.

Este primeiro livro é o *start* deste movimento.

Agradecemos imensamente ao apoio da ASPAS, quanto à publicação do material, e às instituições acadêmicas, o Unilasalle e a Faculdades EST por apoiarem este movimento.

Para manter o espírito próprio da cultura pop,



*Vida longa e próspera!*

Os organizadores



# A CULTURA POP CHEGOU À ACADEMIA. E AGORA?

Iuri Andréas Reblin\*

## A ACADEMIA, SUAS TENSÕES, SEUS AGENCIAMENTOS

A academia tem sido o espaço por excelência onde novos saberes têm sido gestados e novas descobertas têm sido sistematizadas, descritas e publicadas após passarem por um exercício investigativo controlado. Programas de iniciação científica, pesquisas de pós-graduação, mestrado e doutorado, financiadas por agências de fomento, empresas ou mesmo por meio de recursos próprios do pesquisador ou da pesquisadora, programas de desenvolvimento tecnológico têm se expandido no cenário científico brasileiro, embora o acesso e o impacto dessas ações sejam, em linhas gerais, tímidos tanto no cenário nacional quanto no cenário internacional. Além disso, a academia frequentemente enfrenta os desafios de se consolidar enquanto lugar de investigação por conta da limitação de recursos e

---

\* É pesquisador associado à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), onde realiza seus estudos de pós-doutoramento na área de histórias em quadrinhos, sob a supervisão do prof. Dr. Waldomiro Vergueiro, com o apoio da Capes. É Doutor em Teologia, vencedor do Prêmio Capes de Tese de 2013, por sua pesquisa sobre histórias em quadrinhos. Professor no Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Teologia da Faculdade EST, em São Leopoldo, RS. Autor e co-organizador de diversas publicações envolvendo estudos de mídia (especialmente quadrinhos), cultura pop e religião, com destaque para *O Alienígena e o Menino* (Jundiá: Paco Editorial, 2015), publicação oficial da tese premiada pela CAPES. É membro da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS), de Leopoldina, MG. Currículo Lattes disponível em: <http://lattes.cnpq.br/4008773551065957> E-mail: [reblin\\_iar@yahoo.com.br](mailto:reblin_iar@yahoo.com.br).

mesmo da discussão acerca de investimentos diante de áreas muito mais problemáticas e carentes da sociedade como a saúde e a educação no nível mais básico de atendimento direto à população.<sup>1</sup> Ainda assim, é a academia o espaço no qual se constrói, se ensaja o desenvolvimento de tecnologias e saberes pensados a partir das demandas e dos problemas da sociedade, visando uma resposta consistente a esta para uma melhoria da qualidade de vida de seus cidadãos e de suas cidadãs. Como afirmou Boaventura de Sousa Santos, na introdução de “Conhecimento Prudente para uma vida decente”,

O conhecimento científico é hoje a forma oficialmente privilegiada de conhecimento e a sua importância para a vida das sociedades contemporâneas não oferece contestação. Na medida das suas possibilidades, todos os países se dedicam à promoção da ciência, esperando benefícios do investimento nela. Pode dizer-se que, desde sempre, as formas privilegiadas de conhecimento, quaisquer que elas tenham sido, num dado momento histórico e numa dada sociedade, foram objeto de debate sobre a sua natureza, as suas potencialidades, os seus limites e o seu contributo para o bem-estar da sociedade. [...]

Por um lado, só existe conhecimento em sociedade e, portanto, quanto maior for o seu reconhecimento, maior será a sua capacidade para conformar a sociedade, para conferir inteligibilidade ao seu presente e ao seu passado e dar sentido e direção ao seu futuro. Isto é verdade qualquer que seja o tipo e o objeto de conhecimento. Mesmo que a natureza não existisse em sociedade—e existe—o conhecimento sobre ela existirá. Por outro lado, o conhecimento, em suas múltiplas formas, não está equitativamente distribuído na sociedade e tende a estar tanto menos quanto maior é o seu privilégio epistemológico. Quaisquer que sejam as relações entre o

---

<sup>1</sup> FÓRUM DE REFLEXÃO UNIVERSITÁRIA. Os desafios da pesquisa no Brasil. **Jornal da Unicamp**, Campinas, ano 1, n. 12, fev. 2002. Caderno Temático. Disponível em: <[http://www.unicamp.br/unicamp/unicamp\\_hoje/ju/jornalPDF/ju170tema\\_p01.pdf](http://www.unicamp.br/unicamp/unicamp_hoje/ju/jornalPDF/ju170tema_p01.pdf)>. Acesso em 20 fev. 2016.

privilégio epistemológico e o privilégio sociológico de uma dada forma de conhecimento—certamente complexas e, elas próprias, parte do debate—, a verdade é que os dois privilégios tendem a convergir na mesma forma de conhecimento. Essa convergência faz com que a justificação ou contestação de uma dada forma de conhecimento envolvam sempre, de uma maneira mais ou menos explícita, a justificação ou contestação de seu impacto social.<sup>2</sup>

O conhecimento gestado na academia só tem razão de ser, portanto, se ele possui um impacto e uma relevância social; isto é, se os saberes, as informações, as técnicas desenvolvidas podem contribuir para uma “vida decente”. E isso, por sua vez, só se torna possível se este conhecimento é divulgado, difundido, tornado público. Se, por um lado, o conhecimento acadêmico é um conhecimento especializado, que segue critérios metodológicos organizados em torno de princípios como objetividade, estrutura matemática e verificabilidade,<sup>3</sup> por outro, e por causa disso, é um conhecimento valorizado. Nesse aspecto, o saber científico, acadêmico pode não apenas acabar hierarquizando os saberes, como poderá também acabar legitimando determinadas ordens estabelecidas, processo sujeito às dinâmicas de poder inseridas dentro do campo científico, como presentes também na relação entre os campos e com a sociedade, como bem comprovou Pierre Bourdieu.<sup>4</sup> Logo, mesmo que a academia não seja o espaço exclusivo de gestação de saberes ou de elaboração de teorias, mesmo que outros

---

<sup>2</sup> SOUSA SANTOS, Boaventura de. Introdução. In: SOUSA SANTOS, Boaventura (Org.). **Conhecimento Prudente para uma Vida Decente: ‘Um discurso sobre as ciências’ revisitado**. São Paulo: Cortez, 2004. p. 17-18. (p.17-56)

<sup>3</sup> REBLIN, Iuri Andréas. **Outros cheiros, outros sabores... o pensamento teológico de Rubem Alves**. 2. ed. rev. e atual. São Leopoldo: Oikos, 2014. p.60. Disponível em: <[http://www.est.edu.br/downloads/pdfs/biblioteca/livros-digitais/REBLIN-Outros\\_cheiros.pdf](http://www.est.edu.br/downloads/pdfs/biblioteca/livros-digitais/REBLIN-Outros_cheiros.pdf)>. Acesso em: 20 fev. 2016.

<sup>4</sup> BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas simbólicas**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005a.

contextos, como o próprio cotidiano, seja cheio de saberes, suspeitas, descobertas, diluídos nas práticas do dia a dia, escapando, por vezes, de uma racionalidade sistematizada, é o conhecimento gestado na academia que será, por conta de seu capital simbólico, não raro, tido como “verdadeiro”, “sério”, “erudito”, “válido”, “neutro”, evocando assimetrias não apenas entre quem sabe e quem não sabe, mas entre os próprios saberes em si que estão ora na academia, ora no cotidiano. Em consequência, frequentemente, tem-se a compreensão de que o que é científico é mais importante e digno de ser discutido, e o que não é científico ou o que usualmente não pertence ao âmbito dos debates acadêmicos não merece ser levado a sério.

O cientista virou um mito. E todo mito é perigoso, porque ele induz o comportamento e inibe o pensamento. Este é um dos resultados engraçados (e trágicos) da ciência. Se existe uma classe especializada em pensar de maneira correta (os cientistas), os outros indivíduos são liberados da obrigação de pensar e podem simplesmente fazer o que os cientistas mandam. Quando o médico lhe dá uma receita você faz perguntas? Sabe como os medicamentos funcionam? Será que você se pergunta se o médico sabe como os medicamentos funcionam? Ele manda, a gente compra e toma. Não pensamos. Obedecemos. Não precisamos pensar, porque acreditamos que há indivíduos especializados e competentes em pensar. Pagamos para que ele pense por nós.<sup>5</sup>

Não é à toa que a imagem clássica do saber acadêmico sendo posto à prova é a do cientista (frequentemente, homem), de jaleco branco, num laboratório com características estéreis, caricatamente representado na personagem do Prof. Pardal, personagem de Walt Disney, ou personagens loucos como Dr. Silvana, um dos arqui-inimigos do Capitão Marvel, ou Shazam para alguns. Em filmes, séries, desenhos animados, não raro o destino da humanidade repousa nas ações que cientistas e

---

<sup>5</sup> ALVES, Rubem. **Filosofia da ciência**: introdução ao jogo e suas regras. São Paulo: Brasiliense, 1981. p.7-8.

acadêmicos ou técnicos especialistas possam executar (tanto para o bem, quanto para o mal, diga-se de passagem). Curiosamente, este mesmo perfil estético é empregado em comerciais e propagandas para se vender a credibilidade ou mesmo a eficácia de determinado produto, desde vendedores de colchão que usam jaleco, desde médicos e dentistas anunciando pasta de dente ou remédios. Há um imaginário comum que reforça esse aspecto mítico da função do cientista ou do acadêmico, assim como permeia neste mesmo imaginário a distinção entre ciência e senso comum:

O que é senso comum? Esta expressão não foi inventada pelas pessoas de senso comum. Creio que elas nunca se preocuparam em se definir. Um negro, em sua pátria de origem, não se definiria como pessoa “de cor”. Evidentemente. Esta expressão foi criada para os negros pelos brancos. Da mesma forma a expressão “senso comum” foi criada por pessoas que se julgam acima do senso comum, como uma forma de se diferenciarem das pessoas que, segundo seu critério, são intelectualmente inferiores. Quando um cientista se refere ao senso comum, ele está, obviamente, pensando nas pessoas que não passaram por um treinamento científico. [...]

O que é o senso comum? Prefiro não definir. Talvez simplesmente dizer que senso comum é aquilo que não é ciência e isto inclui todas as receitas para o dia-a-dia, bem como os ideais e esperanças que constituem a capa do livro de receitas. E a ciência? Não é uma forma de conhecimento diferente do senso comum. Não é um novo órgão. Apenas uma especialização de certos órgãos e um controle disciplinado do seu uso.<sup>6</sup>

Nessa tensão entre saber científico e senso comum, entre a tarefa e a contribuição do cientista e do acadêmico e do imaginário e do *status* que se atribui a esses papéis sociais, entre a definição do *campo científico* (Bourdieu) e das tensões entre os diferentes *agentes*, bem como entre diferentes campos, é que

---

<sup>6</sup> ALVES, 1981, p. 9-10.

reside a discussão em torno da *cultura pop*, bem como de seus diversificados bens, como o cinema, a música, os desenhos animados, as novelas (no caso do Brasil) e, especialmente aqui, as histórias em quadrinhos. Muitos desses bens integraram, durante muito tempo—e ainda se evidenciam resistências em algumas áreas do saber—o conjunto de objetos ignóbeis na *hierarquia social dos objetos de estudo*, tal como descrita por Pierre Bourdieu; isto é, estes bens da *cultura pop* integrariam o conjunto daqueles assuntos de pesquisa considerados desinteressantes por mecanismos ideológicos (relacionados ao capital simbólico e à disputa nos e entre os campos), os quais, por sua vez, legitimam o “silêncio científico” sobre eventuais pesquisas que possam florescer sobre tais temas.

A hierarquia dos objetos legítimos, legitimáveis ou indignos é uma das mediações através das quais se impõe a *censura* específica de um campo determinado que, no caso de um campo cuja independência está mal afirmada com relação às demandas da classe dominante, pode ser ela própria a máscara de uma censura puramente política. A definição dominante das coisas boas de se dizer e dos temas dignos de interesse é um dos mecanismos ideológicos que fazem com que coisas também muito boas de se dizer não sejam ditas e com que temas não menos dignos de interesse não interessem a ninguém, ou só possam ser tratados de modo envergonhado ou vicioso.<sup>7</sup>

Em outras palavras, aqui se está afirmando o seguinte: 1) há um agenciamento de objetos de estudo no âmbito acadêmico mediado por disposições ideológicas e pela negociação, adição e subtração de capital simbólico atribuído a esses objetos e controlado por quem tem o controle de determinado campo científico, que segue as disposições e os fluxos, isto é, as dinâmicas de agenciamento, entre os diferentes agentes do campo; 2) o campo científico (e, para nossos propósitos aqui,

---

<sup>7</sup> BOURDIEU, Pierre. Método científico e hierarquia social dos objetos. In: BOURDIEU, Pierre. **Escritos de Educação** [Organizado por Maria Alice Nogueira e Afrânio catani]. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2005b, p. 35 (p.35-38).

e/ou acadêmico) possui um capital simbólico significativo em relação aos outros campos, que interfere nas tensões com estes outros campos, legitimando determinadas percepções acerca da realidade e mesmo sobre temas, assuntos ou objetos específicos. Remetendo à discussão para o tópico “cultura pop”, isso significa que 1) o campo científico e ou acadêmico possui um *status* simbólico perante a sociedade ou outros campos; 2) há, por sua vez, um *status* simbólico, valorativo, para os temas abordados pelos campos científicos e/ou acadêmicos; 3) esse *status* repercute na sociedade, alterando a percepção que esta pode ter sobre determinados temas; 4) logo, por um lado, abordar temas como histórias em quadrinhos, animações, músicas, filmes, narrativas, e outros bens da *cultura pop* influi diretamente no grau de relevância que estes temas podem vir a ter (ou não) na sociedade e, por outro lado, se tais temas se tornam pauta na academia significa que seu eco emitido na sociedade alcançou os ouvidos de pesquisadores e pesquisadoras.

Portanto, se atualmente se busca discutir a *cultura pop* e seus bens na academia, isso significa, no mínimo dizer que alguma coisa está acontecendo. Afinal, como sugerido anteriormente, a reflexão científica (assim como a própria reflexão presente no “senso comum”) parte de problemas e questões reais e concretos da vida em sociedade e visam dar uma resposta a essas, visando uma melhor qualidade de vida. Assim, se se está discutindo *cultura pop* na academia, ou no campo científico, isso significa que essa mesma *cultura pop*, nas suas mais variadas formas de expressão, está tendo um impacto significativo na vida social de modo que instigue a preocupação da academia: afinal, o que está acontecendo? Por que está acontecendo o que está acontecendo? Quais são as consequências? Quais são os impactos positivos? Quais são os perigos? Quais são as possibilidades? Que *cultura pop* é essa? Quais valores ela apresenta? Qual sua procedência? Quais são suas imbricações, enculturações, hibridizações ou movimentos contextuais? A que dimensões da vida humana e da vida em

sociedade ela está relacionada? Quais características esse movimento de imersão da sociedade na *cultura pop* revela sobre nossa própria vida, como nos organizamos, como nos estruturamos, o que esperamos, o que tememos, nas relações que estabelecemos? Quais são as transformações gestadas? Em outras palavras, ocupar-se com a *cultura pop* e seu impacto na vida social remete, em última instância, a nossa situação de estar e viver no mundo hoje, com todas as suas nuances, suas assimetrias, seus acertos e suas injustiças, seus preconceitos e suas perspectivas de futuro.

Naturalmente, cada campo científico possui suas próprias articulações entre seus agentes, suas tensões internas e sua relação com outros campos, seus temas em específico, de modo que, ao passo que os estudos culturais provocaram um novo olhar sobre a vida em sociedade e seu universo simbólico-cultural-artístico, há campos que se mantêm mais reclusos em relação a certos temas que outros. Se hoje, cerca de uma década e meia após a virada do século, pode ser tranquilo abordar histórias em quadrinhos em cursos como letras, educação, comunicação, há outras áreas do conhecimento (outras academias e outros campos científicos) que ainda apresentam resistência. Isto é, a questão dos campos não é apenas no sentido macro, de áreas do saber, mas também de cada microcosmos dentro desses campos, de cada academia de uma mesma área de saber e de como ela se posiciona ou se articula em relação ao todo dentro do campo e mesmo fora dele.

Qualquer que seja o campo, ele é objeto de luta tanto em sua representação quanto em sua realidade. A diferença maior entre um campo e um jogo (que não deverá ser esquecida por aqueles que se armam da teoria dos jogos para compreender os jogos sociais e, em particular, o jogo econômico) é que o campo é um jogo no qual as regras do jogo estão elas próprias postas em jogo (como se vê todas as vezes que uma revolução simbólica [...] vem redefinir as próprias condições de acesso ao jogo, isto é, as propriedades que aí funcionam como capital e dão poder sobre o jogo e sobre os outros jogadores). Os agentes

sociais estão inseridos na estrutura e em posições que dependem do seu capital e desenvolvem estratégias que dependem, elas próprias, em grande parte, dessas posições, nos limites de suas disposições. Essas estratégias orientam-se seja para a conservação da estrutura seja para a sua transformação, e pode-se genericamente verificar que, quanto mais as pessoas ocupam uma posição favorecida na estrutura, mais elas tendem a conservar ao mesmo tempo a estrutura e sua posição, nos limites, no entanto, de suas disposições (isto é, de sua trajetória social, de sua origem social) que são mais ou menos apropriadas à sua posição.<sup>8</sup>

Essas considerações são importantes para se pensar o que, afinal de contas, significa afirmar: “A cultura pop chegou à academia”. E, em consequência, por que, afinal, foi, é e, em alguns casos, ainda está sendo difícil a cultura pop chegar à academia. Essas questões remetem às próprias compreensões de cultura (e de *cultura pop*) e seu lugar na vida social. E essas compreensões não são uníssonas quando postas lado a lado. São diversas e, não raro, até conflitantes entre si, caracterizando diferentes teorias e, inclusive, diferentes gerações, e cabe perguntar justamente de que modo essas diferentes teorias influenciam diferentes gerações, diferentes grupos sociais de acordo com o grau de difusão e penetração de cada teoria.

## ACADEMIA E CULTURA: NOTAS INTERSECCIONAIS

*“Um exemplo corriqueiro de não muito tempo é uma situação que presenciei em uma de minhas idas recorrentes à banca de jornais e revistas. Estava em frente à estante de quadrinhos de super-herói, verificando novidades e separando os exemplares de costume, quando uma menina de cerca de 10 anos chega ao meu lado e fica observando os quadrinhos da Mulher-Maravilha. Ela pegou a revista e começou a folheá-la, e era possível ver seu encanto com aquelas imagens e as cenas da*

---

<sup>8</sup> BOURDIEU, Pierre. **Os usos sociais da ciência**: por uma sociologia clínica do campo científico. São Paulo: UNESP, 2004, p. 29

*super-heroína. O pai, que estava logo atrás, passa por ela para ir à parte de serviços da banca, quando a menina pede, “pai, compra”. E ele, responde, “não vou gastar dinheiro com essas besteiras”. A menina, com tristeza e ar de ressentimento, teve que devolver a revista à estante”.*

Essa situação reflete a percepção corriqueira e muito presente ainda, tanto entre pessoas quanto em algumas áreas do saber, que a *cultura pop*, por lidar de maneira mais direta com o lúdico, o passatempo, o entretenimento, é, por sua vez, “inútil”, não serve para a lógica de produção, de conhecimentos “úteis”, que possibilitem emprego e movimentação direta de capital (muito embora a *cultura pop* em si movimente bilhões e bilhões ao ano é movimente toda uma indústria que a produz, vende e lucra sobre seus bens). Essa situação ilustra duas percepções sobre a vida social, que adquirem expressão no mercado de trabalho, na visão sobre os saberes, na organização da vida em si, na escolha de profissões e daquilo que pode ser mais ou menos importante: a tensão entre o “útil” e o “inútil”, na hierarquia dos saberes, na compreensão acerca do processo educativo (onde as ciências exatas, a técnica, o “como fazer”, ainda prevalecem sobre o “ser”, o “conviver”, onde a pergunta “o que você vai ser quando crescer?” traduz sempre uma função, uma produção, dentro da lógica de mercado, e não há um estado, uma paixão, algo que possa constituir antes um “fim em si mesmo” que “uma meio para”).

Claro, se a coisa importante é a utilidade social temos de começar reconhecendo que a criança é inútil, um trambolho. Como se fosse uma pequena muda de repolho, bem pequena, que não serve nem para salada e nem para ser recheada, mas que, se propriamente cuidada, acabará por se transformar num gordo e succulento repolho e, quem sabe, um saboroso chucrute? Então olharíamos para a criança não como quem olha para uma vida que é um fim em si mesma, que tem direito ao hoje pelo hoje... Ora, a muda do repolho não é um fim. É um meio. O agricultor ama, nas mudinhas de repolho, os caminhões de cabeças gordas que ali se encontram escondidas e prometidas. Ou,

mais precisamente, os lucros que delas se obterá... utilidade social.

**Cada dia um fim em si mesmo.** Ele não está ali por causa do amanhã. Não está ali como elo na linha de montagem que transformará crianças em adultos úteis e produtivos. É isto que exige o capitalismo: o permanente adiamento do prazer, em benefício do capital. Eu me lembro do Admirável Mundo Novo em que todos os prazeres gratuitos foram proibidos, em benefício do progresso, e de 1984, em que a descoberta do corpo e do seu prazer se constituíram numa experiência de subversão...<sup>9</sup>

Um aspecto que os estudos na área das ciências humanas, especialmente, têm evidenciado é justamente o lugar e a importância de se ocupar com as manifestações culturais, dada a centralidade que estas ocupam na própria vida humana. Compreendendo a cultura na perspectiva abordada por Clifford Geertz, em seu *A Interpretação das Culturais*, da cultura como “mecanismo de controle”, e colocando em diálogo com outros teóricos como Peter Berger e Thomas Luckmann e seu *A construção social da realidade*, e mesmo percepções de educadores como Jorge Larrosa, Rubem Alves e filósofos da linguagem como Ludwig Wittgenstein e mesmo Jürgen Habermas, apenas para citar alguns, desemboca-se na centralidade que a cultura e todos seus desdobramentos (simbólicos, tecnológicos, etc.) possuem na vida humana, articulando sentidos, forjando identidades, gestando performances, crenças, definindo formas de organização, produzindo bens consumíveis, em última instância, possibilitando a vida humana.

O homem precisa tanto de tais fontes simbólicas de iluminação para encontrar seus apoios no mundo porque a qualidade não-simbólica constitucionalmente gravada em seu corpo lança uma luz muito difusa. Os padrões de comportamento dos animais inferiores, pelo menos numa

---

<sup>9</sup> ALVES, Rubem. **Estórias de quem gosta de ensinar**. 10. ed. São Paulo: Cortez/Autores Associados, 1987. p.7; 105. Grifos no original.

grande extensão, lhes são dados com a sua estrutura física; fontes genéticas de informação ordenam suas ações com margens muito mais estreitas de variação, tanto mais estreitas e mais completas quanto mais inferior o animal. Quando ao homem, o que lhe é dado de forma inata são capacidades de resposta extremamente gerais, as quais, embora tornem possível uma maior plasticidade, complexidade e, nas poucas ocasiões em que tudo trabalha como deve, uma efetividade de comportamento, deixam-no muito menos regulado com precisão. Este é, assim, o segundo aspecto do nosso argumento. Não dirigido por padrões culturais—sistemas organizados de símbolos significantes—o comportamento do homem seria virtualmente ingovernável, um simples caos de atos sem sentido e de explosões emocionais, e sua experiência não teria praticamente qualquer forma. A cultura, a totalidade acumulada de tais padrões, não é apenas um ornamento da existência humana, mas uma condição essencial para ela—a principal base de sua especificidade. [...]

*Grosso modo*, isso sugere não existir o que chamamos de natureza humana independente da cultura. Os homens sem cultura não seriam os selvagens inteligentes de *Lord of the Flies*, de Golding, atirados à sabedoria cruel dos seus instintos animais; nem seriam eles os bons selvagens do primitivismo iluminista, ou até mesmo, como a antropologia insinua, os macacos intrinsecamente talentosos que, por algum motivo, deixaram de se encontrar. Eles seriam monstrosidades incontroláveis, com muito poucos instintos úteis, menos sentimentos reconhecíveis e nenhum intelecto: verdadeiros casos psiquiátricos. Como nosso sistema nervoso central—e principalmente a maldição e glória que o coroam, o neocórtex—cresceu, em sua maior parte, em interação com a cultura, ele é incapaz de dirigir nosso comportamento ou organizar nossa experiência sem a orientação fornecida por sistemas de símbolos significantes.<sup>10</sup>

Logo, preocupar-se com a cultura, as diferentes culturais, suas variadas expressões artísticas, seus bens e seus artefatos, e

---

<sup>10</sup> GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989. p. 33; 35.

a lógica de organização social que está implícita neles torna-se crucial para compreender o ser humano, sua vida e a forma como a estrutura para viver. Todas as expressões culturais produzidas no dia a dia, independente de processos, autores, contextos, que trazem ou não o aspecto lúdico, artístico, acabam criando símbolos, construindo mundos, propagando ideologias e trazendo sim conhecimentos, visões de mundo, crenças, etc. Nessa direção, importa à academia se ocupar com essas questões. A *cultura pop* é uma dessas expressões culturais artísticas típicas de nosso tempo, com características particulares que acabam interferindo no dia a dia das pessoas e interferindo significativamente por lidar (para o bem e para o mal, com todas as intenções e as contradições que estão aí envolvidas) com uma das dimensões mais significativas da vida humana: o prazer, o sentido, a ludicidade (independente das articulações por meio das quais essas dimensões são apresentadas). E, por mais que essas dimensões sejam relegadas a segundo plano no espectro de uma racionalidade, no desenvolvimento de técnicas, da construção do saber, na academia, no fundo, são essas dimensões que acabam, por sua vez, dirigindo a vida. O conhecimento humano nasce sempre de uma função prática. Ele parte da necessidade de sobrevivência e vai para além dessa: as pessoas desejam não apenas sobreviver, mas viver – e viver bem – abstendo-se da dor, abraçando o prazer e buscando um sentido que se alimenta dos mais diversos símbolos de beleza, nas narrativas, para guiar o caminhar humano.<sup>11</sup>

Não. Não existe um mundo neutro. O mundo é uma extensão do corpo. É vida: ar, alimento, amor, sexo, brinquedo, prazer, amizade, praia, céu azul, auroras, crepúsculos, dor, mutilação, impotência, velhice, solidão, morte, lágrimas, silêncios. Não somos seres do conhecimento neutro, como queria Descartes. Somos seres do amor e do desejo. E é por isso que a minha experiência da vida é essencialmente emoção. Na verdade, *o que é a*

---

<sup>11</sup> ALVES, Rubem. Ciência, coisa boa... In: MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Introdução às Ciências Sociais**. 15. ed. Campinas: Papyrus, 2006. p. 9-16.

*emoção senão o mundo percebido como reverberação no corpo? Um leve tremor que indica que a vida está em jogo... Neutralidade? Nem mesmo nos cemitérios. As flores, os silêncios, os anjos imóveis, as palavras escritas nos falam de tristezas que continuam a reverberar pelo universo afora...<sup>12</sup>*

Portanto, uma vez estabelecido o lugar e a tarefa da academia, da produção do conhecimento em si, do lugar e da importância da cultura na vida humana e como esta se articula com a construção de conhecimento, ainda que em linhas breves, resta-nos perguntar: afinal, *cultura pop*, que cultura é essa?

## **A CULTURA POP, OBJETO DE INVESTIGAÇÃO**

Longe de estabelecer um tratado sobre a *cultura pop*, importa aqui delinear apenas algumas características indelévels que precisam ser consideradas quando se ocupa com a cultura pop na academia. Essas características são cruciais para se compreender os agenciamentos que percorrem nas entranhas da cultura pop como um todo e em suas diferentes expressões artísticas, em especial, as histórias em quadrinhos. Nessa direção, a descrição de Douglas Kellner sobre o que ele nomeia como “a cultura da mídia” pode elucidar tais características:

Há uma cultura **veiculada pela mídia** cujas imagens, sons e **espetáculos** ajudam a urdir o tecido da vida cotidiana, dominando o tempo de **lazer**, **modelando opiniões** políticas e **comportamentos sociais**, e fornecendo o material com que as pessoas forjam sua **identidade**. O rádio, a televisão, o cinema e os outros produtos da indústria cultural fornecem os **modelos** daquilo que significa ser homem ou mulher, bem-sucedido ou fracassado, poderoso ou impotente. A cultura da mídia também fornece o material com que muitas pessoas constroem o seu senso de classe, de etnia e raça, de nacionalidade, de sexualidade, de “nós”

---

<sup>12</sup> ALVES, Rubem. **Variações sobre a vida e a morte ou o feitiço erótico-herético da teologia**. São Paulo: Loyola, 2005. p. 32-33.

e “eles”. Ajuda a modelar a visão prevalecente de mundo e os valores mais profundos: define o que é considerado bom ou mau, positivo ou negativo, moral ou imoral. As narrativas e as imagens veiculadas pela mídia **fornecem** os **símbolos**, os **mitos** e os **recursos** que ajudam a **constituir uma cultura comum** para a maioria dos indivíduos em muitas regiões do mundo de hoje. A cultura veiculada pela mídia fornece o material que cria as identidades pelas quais os indivíduos se inserem nas **sociedades tecnocapitalistas contemporâneas**, produzindo uma nova forma de **cultura global**.

Essa cultura é constituída por sistemas de rádio e reprodução de som (discos, fitas, CDs e seus instrumentos de disseminação, como aparelhos de rádio, gravadores, etc.); de filmes e seus modos de distribuição (cinemas, videocassetes, apresentação pela TV); pela imprensa, que vai de jornais a revistas; e pelo sistema de televisão, situado no cerne desse tipo de cultura. Trata-se de uma cultura da **imagem**, que explora a visão e a audição. Os vários **meios de comunicação** – rádio, cinema, televisão, música e imprensa, como revistas, jornais e histórias em quadrinhos – privilegiam ora os meios visuais, ora os auditivos, ou então misturam os dois sentidos, jogando com uma vasta gama de **emoções**, **sentimentos** e **ideias**. A cultura da mídia é **industrial**; organiza-se com base no modelo de **produção de massa** e é produzida **para a massa** de acordo com tipos (gêneros), segundo fórmulas, códigos e normas convencionais. É, portanto, uma **forma de cultura comercial**, e seus produtos são **mercadorias** que tentam atrair o lucro privado produzido por empresas gigantescas que estão interessadas na acumulação de capital. A cultura da mídia almeja **grande audiência**; por isso, deve ser eco de assuntos e preocupações atuais, sendo extremamente **tópica** e apresentando dados hieroglíficos da **vida social contemporânea**.<sup>13</sup>

A partir das palavras destacadas no texto de Kellner, é possível extrair as características indeléveis da *cultura pop*, a qual, num sentido lato, pode ser referida também como a

---

<sup>13</sup> KELLNER, Douglas. **A Cultura da mídia**: estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: EDUSC, 2001. p. 9. (Grifos nossos)

*cultura da mídia* ou a *cultura de massas*, desconsideradas aqui as nuances e as particularidades de cada conceito em si:

- 1) A cultura pop está intimamente associada aos grandes meios de comunicação de massas, tendo surgido na esteira da massificação dos grandes jornais, da popularização da televisão e seus programas, do cinema e, mais recentemente, da própria internet.
- 2) Por conta dessa associação, acrescentam-se outras características indelévels como
  - a) a ideia de mercadoria, indústria, capital; isto é, é uma cultura produzida, que precisa vender e gerar lucro e que, para vender e gerar lucro, precisa seduzir, lidar com um imaginário comum articulado pelos desejos e pelos sonhos de consumo (mesmo que alguns desses desejos e sonhos de consumo possam ser estimulados pelos próprios veículos de comunicação de massa); um bom filme não é apenas aquele que conta uma boa história, mas aquele que vende uma boa história que seja comprada e consumida pelas pessoas.
  - b) Sua constituição vai ser associada e construída junto com uma lógica da sociedade que prima e anseia pelo espetáculo (Debord);<sup>14</sup> enquanto tal acaba igualmente dominando o tempo de lazer; explorando temas como violência, sexo; relações interpessoais.
  - c) A cultura gestada pela mídia, alimentada e articulada pelos sonhos e pelos desejos, exploradora do imaginário e impulsionada por

---

<sup>14</sup> DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**: comentários sobre a sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro: contraponto, 1997.

uma indústria, é um fenômeno transmidiático, convergente (Jenkins).<sup>15</sup>

- 3) Por lidar com a produção de sentido, a cultura pop acaba modelando opiniões políticas e comportamentos sociais, fornecendo parâmetros, símbolos que agem diretamente na construção da identidade, fornecendo representações da vida social contemporâneas, construção de narrativas, articuladas por uma visão de mundo específica e uma base ideológica (ou axiológica, como prefere Viana);<sup>16</sup>
- 4) Por ser uma cultura convergente, um fenômeno transmidiático, lidar com produção de sentido, representações sociais, performances, há, no fundo, a emergência de uma espécie de *cultura comum*, que transcende sociedades, nações. Não obstante seus produtos culturais sejam gestados em contextos específicos, sempre visam alcançar um público amplo.

“[...] desenha-se uma tentativa de compreensão das particularidades sonoras e imagéticas em produtos e performances que encenam modos de viver, habitar, afetar e estar no mundo. A Cultura Pop estabelece formas de fruição e consumo que permeiam um certo senso de comunidade, pertencimento ou compartilhamento de afetos e afinidades que situam indivíduos dentro de um sentido transnacional e globalizante”.<sup>17</sup>

- 5) Não por último, importa destacar que “os sujeitos dentro do contexto da Cultura Pop interpretam,

---

<sup>15</sup> JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2. ed. 6. reimpr. São Paulo: Aleph, 2009.

<sup>16</sup> VIANA, Nildo. **Heróis e Super-heróis no mundo dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.

<sup>17</sup> SOARES, Thiago. Percursos para estudos sobre música pop. In: SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO, Rodrigo; FERRARAZ, Rogério (Orgs.). **Cultura Pop**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015. p. 22 (p. 19-34).

negociam, se apropriam de artefatos e textos culturais ressignificando suas experiências”,<sup>18</sup> mais que isso, há, inclusive, a construção de verdadeiras “comunidades do conhecimento”, *fandoms* (comunidades de fãs), sobretudo, por conta da ascensão da internet, capazes de “[...] aos poucos, reconfigurar a maneira como a cultura de massa opera. Estas comunidades possibilitam discussão, negociação e desenvolvimento coletivos, impulsionando o participante a procurar informações”,<sup>19</sup> movimento que pode ser traduzindo, entre outros, na prática do *spoiling*.<sup>20</sup>

Essas características indelévels remetem à constatação de Thiago Soares de que

Há o reconhecimento [...] de um lugar da experiência e das práticas dos indivíduos que são permeadas por produtos, gerados dentro de padrões normativos das indústrias da cultura, que se traduzem em modos de operações estéticas, profundamente enraizados nas lógicas do capitalismo, mas que encenam um certo lugar de estar no mundo que tenta conviver e acomodar as premissas e imposições mercantis nestes produtos com uma necessidade de reconhecimento da legitimidade de experiências que existem à revelia das consignaões do chamado capitalismo tardio.

Portanto, se ocupar com a *cultura pop* na academia, significa, em última instância, verificar como as pessoas estão cotidianamente adaptando, criando, transformando, usando símbolos, mitos, modelos, produzindo sentidos, alimentando desejos dentro do ambiente contemporâneo de suas vidas,

---

<sup>18</sup> SOARES, 2015, p. 22.

<sup>19</sup> PASE, André Fagundes; SACCOMORI, Camila. Significações da prática e do consumo de *spoilers* de seriados americanos: estragando (ou não) a surpresa da narrativa. In: SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO, Rodrigo; FERRARAZ, Rogério (Orgs.). **Cultura Pop**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015. p. 200 (p. 187-208)

<sup>20</sup> PASE; SACCOMORI, 2015, p. 200s.

privadas e sociais, considerando aqui todas as nuances e as imbricações de uma rede complexa de relações (econômicas, sociais, religiosas, mercadológicas, políticas, culturais) que constituem essas mesmas vidas. Em última instância, ocupar-se com a *cultura pop* e seus inúmeros desdobramentos em termos de produtos e seus impactos, é se ocupar com a cultura de nosso tempo.

## **CONSIDERAÇÕES NÃO FINAIS SOBRE POSSIBILIDADES DE INVESTIGAÇÃO**

Por fim, importa destacar uma última consideração sobre o desafio de se investigar academicamente produtos da *cultura pop*. Trata-se do desafio do “distanciamento crítico”, relacionado ao desafio de ser “fã” do objeto de análise.

À parte do fato de que toda a ciência envolve uma paixão, o que explica o envolvimento e a dedicação de cientistas e de acadêmicos na realização de seus estudos, passando, por vezes, noites em claro,<sup>21</sup> essa paixão e esse envolvimento emocional não podem atrapalhar o olhar crítico sobre o objeto, atribuindo, por vezes, ao estudo um tom apologético e mesmo superficial.

Lembro-me que, quando me enveredei pelo estudo da superaventura, meu grande desafio era justamente criticar meu objeto. Com bagagem teórica proveniente das ciências humanas, em especial, da teologia, não conseguia perceber as artimanhas das relações e mesmo o peso que o caráter mercadológico dá às narrativas da superaventura. Foi um exercício de negociação interna e do estabelecimento de acordos entre a paixão e o estudo em si. Isto é, o fato de ser capaz de enxergar aspectos negativos em determinados bens, ou mesmo de identificar suas características multidimensionais não anula em si o impacto e a clareza de se olhar a um objeto também como fornecedor ou interlocutor de sentido pessoal. Assim como o estudo de

---

<sup>21</sup> ALVES, 2006.

teologia, por exemplo, não acaba necessariamente com a fé (claro, em alguns casos, acaba mesmo), mas antes, possibilita perceber certas situações, objetos, acordos com mais clareza.

Se, de um lado, o desafio de ser fã evoca o distanciamento crítico, por outro lado, evoca também o exercício de serenidade e de humildade epistemológica diante do objeto. Em outras palavras, todo fã pensa que é especialista no assunto, e isso pode atrapalhar o julgamento e a análise de seus objetos. Claro que, o fato de estar imerso em seu objeto pode facilitar na identificação, na garimpagem de fontes e na associação das informações, fazendo pontes que alguém não tão familiarizado pudesse ter dificuldades em fazer num primeiro momento. Entretanto, assim como isso pode ajudar, também atrapalha.

Relacionado a isso, também estão dois últimos aspectos: a tensão entre descrição e análise e a confusão de fontes. A tensão entre descrição e análise é o exercício identificável em diversas pesquisas sobre *cultura pop* e sobre quadrinhos nos quais há descrições detalhadas e ricas da narrativa, das cenas, recortes biográficos de autores e uma análise pobre; isto é, trata-se de um movimento associado ao fato de ser fã, de não conseguir ver seu objeto de maneira crítica, ao mesmo tempo que também pode estar relacionado à inexperiência da pesquisa. O ponto de partida de se debruçar justamente sobre um bem artístico da *cultura pop* é justamente saber o que é *cultura pop*, a quais relações e artimanhas este bem está, por sua vez, sujeito, isto é, entender o bem como o que ele, em última instância, é: um produto cultural—o que significa considerar aspectos sociais, econômicos, antropológicos, políticos, artísticos, relacionados à produção, ao contexto, ao período histórico, político, bem como ao contexto a que se destina, o público-alvo, os sujeitos, quando a pesquisa enfatizar essas questões.

A confusão de fontes está relacionada aos bens da *cultura pop* enquanto fenômenos transmidiáticos. Diversas histórias, e os personagens da superaventura ilustram isso muito bem, possuem mitologias que foram sendo construídas ao longo de décadas, e, não raro, em diferentes mídias. Para uma pesquisa,

entretanto, que se atenta a critérios de verificabilidade das fontes, de uma delimitação clara, é muito importante que as fontes estejam claras, porque, senão, a análise pode ficar comprometida. Assim, se falar, por exemplo, que o *Superman* abraçou sua criação terrestre, é necessário esclarecer: em qual saga? Em qual arco? Isso porque há diferentes histórias, com diferentes intencionalidades, escritas em diferentes períodos históricos, por diferentes artistas, com diferentes bagagens epistemológicas e que possuem um lugar específico na trajetória histórica do personagem. É possível identificar, em pesquisas, a mistura, por exemplo, da narrativa de um filme do personagem com a história em quadrinhos, como se fossem a mesma coisa. Nessa direção, um dos desafios que se coloca para uma pesquisa sobre *cultura pop* é a identificação clara do objeto de estudo e a delimitação do campo de análise.

Ao final deste itinerário pela academia e sua relação com a *cultura pop* importa destacar que a *cultura pop* está aí, presente, manifestando-se, articulando-se e causando impacto na vida das pessoas e na sociedade. Não há como, academicamente, ignorar isso mais. As questões que se delineiam no horizonte acadêmico são: o que fazemos com essa situação? Como podemos aprender com ela? Como podemos transformar essa situação e mesmo sabermos mais sobre nós mesmos a partir do que aprendemos com ela? Afinal, é por conta do que Boaventura de Sousa Santos atribuiu como título de sua obra sobre filosofia da ciência que nos propomos, ou deveríamos nos propor a esse movimento de diálogo e de interlocução, de aprendizado, estudo e análise crítica sobre a cultura pop, seu impacto, seus aspectos negativos e seus aspectos positivos: “conhecimento prudente para uma vida decente”.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Rubem. Ciência, coisa boa... In: MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Introdução às Ciências Sociais**. 15. ed. Campinas: Papirus, 2006. p. 9-16.

\_\_\_\_\_. **Estórias de quem gosta de ensinar**. 10. ed. São Paulo: Cortez/Autores Associados, 1987.

\_\_\_\_\_. **Filosofia da ciência**: introdução ao jogo e suas regras. São Paulo: Brasiliense, 1981.

\_\_\_\_\_. **Variações sobre a vida e a morte ou o feitiço erótico-herético da teologia**. São Paulo: Loyola, 2005.

BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas simbólicas**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005a.

\_\_\_\_\_. Método científico e hierarquia social dos objetos. In: BOURDIEU, Pierre. **Escritos de Educação** [Organizado por Maria Alice Nogueira e Afrânio catani]. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2005b. p. 35-38.

\_\_\_\_\_. **Os usos sociais da ciência**: por uma sociologia clínica do campo científico. São Paulo: UNESP, 2004.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**: comentários sobre a sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro: contraponto, 1997.

FÓRUM DE REFLEXÃO UNIVERSITÀRIA. Os desafios da pesquisa no Brasil. **Jornal da Unicamp**, Campinas, ano 1, n. 12, fev. 2002. Caderno Temático. Disponível em: <[http://www.unicamp.br/unicamp/unicamp\\_hoje/ju/jornalPDF/ju170tema\\_p01.pdf](http://www.unicamp.br/unicamp/unicamp_hoje/ju/jornalPDF/ju170tema_p01.pdf)>. Acesso em 20 fev. 2016.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2. ed. 6. reimpr. São Paulo: Aleph, 2009.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da mídia**: estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: EDUSC, 2001.

PASE, André Fagundes; SACCOMORI, Camila. Significações da prática e do consumo de spoilers de seriados americanos: estragando (ou não) a surpresa da narrativa. In: SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO, Rodrigo; FERRARAZ, Rogério (Orgs.). **Cultura Pop**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015. p. 187-208.

REBLIN, Iuri Andréas. **Outros cheiros, outros sabores... o pensamento teológico de Rubem Alves**. 2. ed. rev. e atual. São Leopoldo: Oikos, 2014. Disponível em: <[http://www.est.edu.br/downloads/pdfs/biblioteca/livros-digitais/REBLIN-Outros\\_cheiros.pdf](http://www.est.edu.br/downloads/pdfs/biblioteca/livros-digitais/REBLIN-Outros_cheiros.pdf)>. Acesso em: 20 fev. 2016.

SOARES, Thiago. Percursos para estudos sobre música pop. In: SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO, Rodrigo; FERRARAZ, Rogério (Orgs.). **Cultura Pop**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015. p. 19-34.

SOUSA SANTOS, Boaventura de. Introdução. In: SOUSA SANTOS, Boaventura (Org.). **Conhecimento Prudente para uma Vida Decente**: 'Um discurso sobre as ciências' revisitado. São Paulo: Cortez, 2004. p. 17-56.

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





# A ESSÊNCIA TRAÇADA DOS QUADRINHOS

Alexandre Linck\*

## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Pode-se facilmente constatar que nesta ainda juvenil área chamada de “teoria dos quadrinhos” é comum toda sorte de esforços por uma definição do que, afinal, são as histórias em quadrinhos (HQs). Porém, ao contrário do que possa parecer, isso não foi um assunto restrito ao âmbito acadêmico. O esforço por uma essencialidade perpassa toda decisão editorial, desdobra-se na produção artística e ganha contornos na abordagem teórica. É possível identificar, de meados do século XIX ao início do XXI, ao menos três frentes de afirmação da suposta essência das HQs. São elas: 1) o conteúdo, definidor metonímico de toda arte; 2) a forma, materialidade observada capaz de expor um mecanismo essencial, e 3) a função, responsável por assegurar não só os espaços ocupados por um “ser dos quadrinhos”, como também delimitar sua significância possível. É em virtude de tais esforços que uma revisão crítica se faz necessária, de modo a analisar e desnaturalizar seus dispositivos, recolocando o problema da essência não por meio de uma busca ontológica, mas através de uma genealogia das

---

\* Alexandre Linck Vargas é graduado em Comunicação Social - Cinema e Vídeo pela Universidade do Sul de Santa Catarina (Unisul), mestre em Ciências da Linguagem (Unisul) e doutor em Literatura pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). No momento, é professor de roteiro cinematográfico e de crítica no curso de graduação em Cinema e Audiovisual da Unisul. Palavras-chave: Cinema, História em Quadrinhos, Teorias da Imagem, Crítica Cultural, Filosofia da Arte. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6080748048889215>. E-mail: alexlinck@hotmail.com.

vontades de definição. Essa investigação nos conduzirá, inevitavelmente, a um jogo entre memória e percepção, em que um saber sobre os quadrinhos digladiava-se constantemente com suas próprias limitações. Por isso, uma essência traçada – traçada (seguida) em sua lógica, traçada (desenhada) nas suas intenções, traçada (rasurada) na sua verdade.

## **A ESSÊNCIA TRAÇADA EM CONTEÚDO**

As buscas por uma essência dos quadrinhos por meio do seu conteúdo é, de todas as tentativas definidoras, a mais imprecisa. Costumeiramente, tal esforço é atravessado por pré-conceitos que só ganham sentido com base numa fraca erudição sobre quadrinhos. Contudo, uma definição pelo conteúdo foi possível até certo ponto por questões históricas, conquistando inclusive ares de saber especializado durante as campanhas anti-quadrinhos no pós-guerra. Foi nesta época que se sedimentaram algumas das mais antigas manifestações do senso comum, como a inerente infantilidade ou o esperado bom-humor das HQs, assim como determinadas considerações estéticas ou literárias, tais como a “má qualidade” dos desenhos, fruto de artistas limitados, ou a pobreza textual, restrita a descrições e vítima de habituais erros gramaticais.

Porém, não é difícil perceber que uma suposta essência conteudística será sempre contextual, restrita ao *corpus*, e que não atenderá a qualquer exigência mais rigorosa na busca de uma definição, pois facilmente pode ser contradita. Ou seja, se a essência das histórias em quadrinhos é ser cômica, basta desenhar uma tira dramática e a essência se desmonta. Além disso, o olhar sobre o conteúdo essencialmente não distingue os quadrinhos de outras manifestações, afinal, comicidade, infantilidade e imagem/texto estão presentes tanto nos livros ilustrados como em poemas dadaístas, da capa de discos às embalagens de comida. Contudo, este tipo de abordagem tinha alguma razão de ser antes dos anos 1960, já que, de fato,

durante a primeira metade do século XX, muitas das publicações eram voltadas para as crianças e eram de humor, assim como, no contexto da imprensa, podiam tornar-se vítimas eventuais da pressa, má impressão ou outras adversidades que atribuíam “má-qualidade” textual ou gráfica.

Ainda assim, as exceções já estavam presentes desde cedo. Contra a infantilidade bastaria citar os ambíguos quadrinhos do século XIX. De *Histoire de M. Vieux Bois* de Töpffer à revista britânica *Ally Sloper's Half Holiday*, nestas publicações, o humor enganosamente infantil dá vazão a narrativas trágicas, encontrando grande ressonância com o público adulto, principalmente de classe baixa. Contra o humor, por sua vez, a proliferação dos quadrinhos de aventura, a partir dos anos 1930, é mais do que suficiente como argumento. Já contra a suposta má qualidade do texto, do desenho ou de ambos, é comum a teoria dos quadrinhos responder com trabalhos de Gustave Verbeek, Lyonel Feininger, Winsor McCay, George Herriman etc. Contudo, é preciso considerar que revidar com “exemplos de qualidade” é ainda concordar com uma definição de qualidade puramente preconceituosa, isto é, uma vontade de conceituação sem tempo, chance ou interesse de se desenvolver, e que, por isso mesmo, nunca se apresenta formulada, de maneira aberta o suficiente para ser contestada. Diante de tal armadilha, só resta contra o puro preconceito qualificado uma pura recusa desqualificadora, recolando a potência dos quadrinhos novamente em questão.

Isso se tornaria muito mais fácil a partir do olhar sobre a produção dos anos 1960, sobretudo com os quadrinhos independentes e *underground* (*Witzend*, *Zap Comix*), os satíricos voltados para o público adulto (*Hara-Kiri*, *O Pasquim*) e os eróticos em publicações de luxo (as coleções de Éric Losfeld). Para tanto, os pesquisadores comprometidos com uma investigação mais rigorosa da essência das HQs acabariam por se voltar a pontuações formais e sua funcionalidade social, não numa oposição ao conteúdo, mas no entendimento de como a forma funciona e faz socialmente funcionar o conteúdo dos

quadrinhos. Portanto, é a respeito da forma e da função, em virtude da sua significância na atualidade, que iremos nos demorar mais.

## A ESSÊNCIA TRAÇADA EM FORMA

Thierry Groensteen, na introdução de *O sistema dos quadrinhos*, no tópico “A definição inencontrável”, ao avaliar qual seria a essência dos quadrinhos, aponta para dois caminhos. O primeiro, destinado sempre ao fracasso, seria a “abordagem essencialista” de modo a procurar “englobar qual seria a ‘essência’ dos quadrinhos por meio de uma fórmula sintética.”<sup>1</sup>; o segundo, inescapável, seria a busca por essa essência produzindo não uma solução econômica, mas uma profusão infindável de respostas. Para isso, o autor compila algumas definições, não por acaso, todas dos anos 1970. Entre elas, as já muito criticadas quatro condições essenciais aos quadrinhos de David Kunzle:

1. Que exista uma sequência de imagens separadas; 2. Que exista preponderância de imagens em relação ao texto; 3. A história em quadrinhos precisa ser concebida para reprodução e aparecer em suporte impresso, ou seja, um suporte que predisponha à sua difusão massiva; 4. A sequência deve contar uma história que tanto tenha sentido moral quanto seja atual.<sup>2</sup>

E a definição de Bill Blackbeard:

Uma narrativa dramática ou uma série de anedotas correlacionadas sobre personagens recorrentes e identificáveis, publicada regularmente, em episódios e sem final determinado, narrada na forma de desenhos

---

<sup>1</sup> GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015. p. 21.

<sup>2</sup> KUNZLE apud GROENSTEEN, 2015, p. 22.

sucessivos, contendo frequentemente diálogos dispostos em balões ou equivalentes, com texto geralmente mínimo.<sup>3</sup>

Groensteen contra-argumenta que ambas as definições são “igualmente normativas e interesseiras, concebidas para apoiar um recorte histórico arbitrário.”<sup>4</sup> No caso, seria a imposição de Kunzle pelo ponto de partida da invenção da prensa em seu *The Early Comic Strip*, enquanto Blackbeard estaria sustentando qualidades que permitem, mais uma vez, dar aos americanos o crédito pela invenção dos quadrinhos. Além do mais, para as duas definições existem grandes divergências. Em relação ao segundo ponto de Kunzle, por exemplo, Hannah Miodrag em *Comics and Language* se dedicará a contestar, com base em diferentes quadrinhos, entre eles os trabalhos de Lynda Barry<sup>5</sup>. O quarto, por causa de seu conteudismo, pode ser facilmente refutado, e o terceiro já encontrava oposição nos anos 1970 com o pesquisador Pierre Couperie.

As histórias em quadrinhos seriam uma narrativa (mas não obrigatoriamente uma narrativa...) constituída pelas imagens criadas pela mão de um ou mais artistas (a fim de eliminar o cinema e a fotonovela), imagens fixas (diferente dos desenhos animados), múltiplas (ao contrário dos cartuns), e justapostas (diferente da ilustração e dos romances em gravura). Mas essa definição ainda se aplica muito bem à Coluna de Trajano e à tapeçaria de Bayeux...<sup>6</sup>

A definição de Couperie soa como que propositalmente desajeitada ao final, quando em um duplo movimento insere os quadrinhos numa tradição muito mais antiga não condicionada ao seu modo de distribuição e, ao mesmo tempo, evidencia o quão escorregadia é a definição das histórias em quadrinhos.

---

<sup>3</sup> BLACKBEARD apud GROENSTEEN, 2015, p. 23.

<sup>4</sup> GROENSTEEN, 2015, p. 23.

<sup>5</sup> MIODRAG, Hannah. **Comics and language**: reimagining critical discourse of the form. Oxford: University Press of Mississippi, 2013.

<sup>6</sup> COUPERIE apud GROENSTEEN, 2015, p. 24.

Contudo, torna-se curioso que, na ocasião da exposição de 1970, no MASP (*Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand*), no material publicado pela SOCERLID (*Société civile d'étude et de recherche des littératures dessinées*), grupo do qual Couperie fazia parte, estivesse a seguinte nota:

O tempo é um elemento capital na originalidade da história em quadrinhos como arte narrativa: ritmando sua publicação, ele cadencia a narrativa. Só a história em quadrinhos pode fazer o leitor e o personagem viverem ao mesmo tempo; só a história em quadrinhos pode continuar uma história durante décadas. As séries publicadas em episódios completos em forma de livro (ou álbuns) não tem o ritmo da genuína história em quadrinhos e tendem a ser pseudolivros ilustrados.<sup>7</sup>

Essa afirmação, bastante radical, exclui a *Coluna de Trajano* e a *tapeçaria Bayeux*, mas também elimina Töpffer das histórias em quadrinhos. Contudo, esse ranço tem seu motivo: nos anos 1960, o mercado franco-belga assistia a um crescimento expressivo da publicação de álbuns. Dentre eles, a cultuada *Saga de Xam*. Escrita por Jean Rollin e desenhada por Nicolas Devil, a *Saga de Xam* conquistou respaldo como arte de vanguarda, a ponto de Álvaro de Moya dizer que “os auges foram atingidos pela *Saga de Xam*, a coisa mais pra frente já feita em toda a história das histórias em quadrinhos”<sup>8</sup>, e de Moacy Cirne, além de dedicar uma análise mais detalhada em *A explosão criativa dos quadrinhos*, indagar “o que virá depois [deste] escândalo visual?”<sup>9</sup>. Coincidentemente, *Saga de Xam* foi publicada por Losfeld em 1967, mesmo ano da exposição original da SOCERLID no *Musée des Arts Décoratifs* – uma ironia, pois lá estava a SOCERLID, no “espaço da arte”, recusando os álbuns

---

<sup>7</sup> COUPERIE, Pierre et al. **Historia em quadrinhos & comunicação de massa**. São Paulo: Museu de Arte de São Paulo, 1970. p. 171.

<sup>8</sup> MOYA, Álvaro de. As taradinhas dos quadrinhos. In: \_\_\_\_\_ (Org.). **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1972. p. 182. Grifos no original

<sup>9</sup> CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1977. p. 59.

que viriam a ser alguns dos primeiros grandes agentes de uma maior valorização artística dos quadrinhos. Isso se reforça quando levamos em conta o advento das *graphic novels*, em outras palavras, das HQs não seriadas – ou das séries de curta duração –, publicadas em livrarias com considerável prestígio. Cita-se aqui *Maus*, de Art Spiegelman, ou *Persépolis*, de Marjane Satrapi, porém, indo mais além, as *graphic novels* inclusive fizeram com que as novelas em imagens do início do século XX de Frans Masereel, Lynd Ward, entre outros, desfrutassem, para alguns, do rótulo de história em quadrinhos<sup>10</sup>.

A defesa da relação entre a publicação periódica e a vida do leitor em grande parte sintoniza-se com a posterior definição de Blackbeard, apontada por Groensteen. Porém, ambas podem ter vindo do mesmo lugar, já que se assemelham à de Coulton Waugh, em *The Comics*, de 1947, para quem a importância da personagem recorrente era a de um querido amigo do leitor<sup>11</sup>. Scott McCloud funcionaliza – profissionaliza no sentido mais pobre – esta “amizade” na sua muito difundida definição dos anos 1990: “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”<sup>12</sup>, dando considerável atenção à definição dos quadrinhos a partir do que se quer dizer para ou do que se pode fazer com o leitor/espectador. Isso explica porque, em McCloud, há um maniqueísmo tão grande entre forma e conteúdo, cabendo menos ao leitor e mais ao profissional de quadrinhos saber distinguir definitivamente que, apesar do conteúdo, a forma dá poder, pois “quadrinhos, em geral, eram material de consumo infantil, com desenhos ruins, barato e descartável, mas... não precisa ser assim!”<sup>13</sup>.

<sup>10</sup> GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

<sup>11</sup> BEATY, Bart. **Comics versus art**. Toronto: University of Toronto Press, 2012. p. 27.

<sup>12</sup> MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005. p. 9.

<sup>13</sup> MCCLOUD, 2005, p. 3.

Contudo, a definição de McCloud junta-se à de Couperie na abertura conceitual que permite uma extensão em direção ao passado da tradição das histórias em quadrinhos. Nos anos 1970 ainda, Les Daniels, em seu *Comix: A History of the Comic Book in America*, rebateu: “defensores dos quadrinhos têm a tendência de vasculhar através de reconhecidas sobras da vasta história da humanidade para destacar publicamente símbolos consagrados que podem criar entre os conhecedores a desejada explosão de reconhecimento”<sup>14</sup>. Já críticos atuais, como Domingos Isabelinho, desconsideram esse julgamento ao defender um campo expandido – nos termos da teorista da arte de Rosalind Krauss – para os quadrinhos<sup>15</sup>.

Em alguma proporção, também havia o empréstimo dos recursos do cinema, e subsequente prestígio, para definir um essencial dado técnico dos quadrinhos. Francis Lacassin, que era ligado à teoria do cinema, formula em *Pour un 9<sup>a</sup> art*, no ano de 1971, que a história em quadrinhos é “caracterizada por uma decupagem visual da história em planos, expressando momentos de uma duração muito curta e onde a montagem obedece a um ritmo obtido pela manipulação da imagem e do ponto de vista”<sup>16</sup>. A decupagem visual, a questão da duração dos planos, o ritmo da montagem – termos fortemente identificados à atividade e análise fílmica. Lacassin inclusive chegaria a falar de um “som dos quadrinhos” (e não texto), formado de falas e ruídos.<sup>17</sup> O uso de termos tipicamente cinematográficos como os de Lacassin seria alvo de crítica de Groensteen, refutando, sobretudo, a ideia de uma montagem dos quadrinhos, para ele, abusivamente emprestada “do léxico da sétima arte”<sup>18</sup>.

---

<sup>14</sup> DANIELS apud BEATY, 2012, p. 31, Tradução própria.

<sup>15</sup> ISABELINHO, Domingos. Comics’ expanded fields and other pet peeves. **The Hooded Utilitarian**, 12 ago. 2011. Disponível em: <<http://www.hoodedutilitarian.com/2011/08/comics-expanded-field-and-other-pet-peeves>>. Acesso em: 20 ago. 2016.

<sup>16</sup> LACASSIN, Francis. **Pour un neuvième art**: la bande dessinée. Paris: 10/18 (Union générale d’éditions, UGE), 1971, p. 13-14.

<sup>17</sup> LACASSIN, 1971, p. 14.

<sup>18</sup> GROENSTEEN, 2015, p. 108.

Essa efervescência teórica de definições, a partir dos anos 1970, provavelmente levou Charles Hatfield a definir os quadrinhos justamente por suas tensões. Quatro são as que ele catalogou: (1) Código vs. código, mais especificamente imagem vs. texto, “palavras podem ser visualmente moduladas, lidas como figuras, enquanto figuras podem ser abstratas e simbólicas como palavras”. Isso se dá a partir de diferentes códigos de significação entre “símbolos que mostram” e “símbolos que contam”<sup>19</sup>; (2) Imagem única vs. Imagem em série, sendo o *breakdown* – ou decupagem – aquilo que exhibe a fragmentação dos quadrinhos em sua superfície, e a conclusão – nos termos de McCloud – aquilo que, pela sarjeta, amarra todos os quadrinhos em uma sequência; (3) Sequência vs. superfície, de certa forma um desenvolvimento da tensão anterior, em que, para evocar os termos de Pierre Fresnault-Deruelle<sup>20</sup>, trata-se da função “linear” – a leitura quadro a quadro – e “tabular” – o leiaute da página, sua composição; (4) Texto como experiência vs. texto como objeto, já que “quadrinhos exploram o formato como um significante em si mesmo, mais especificamente [...], desenvolvem uma tensão entre a experiência de leitura em sequência e o formato ou corpo do objeto sendo lido.”<sup>21</sup>, o que, em outras palavras, pode ser entendido como uma tensão temporal da experiência de leitura contra outra espacial pela dimensão dos quadrinhos como um objeto material. Aqui, mais

---

Contudo Groensteen, numa aproximação com o teorista do cinema Christian Metz, defenderá que o balão está mais ligado à oralidade do cinema do que à escrita da literatura. GROENSTEEN, 2015, p. 136.

<sup>19</sup> HATFIELD, Charles. An art of tensions. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Ed.). **A comics studies reader**. Oxford: University Press of Mississippi, 2009. p. 133-134, tradução própria.

<sup>20</sup> FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. From linear to tabular. In: MILLER, Ann; BEATY, Bart (ed.). **The French comics theory reader**. Leuven: Leuven University Press, 2014.

<sup>21</sup> HATFIELD, 2009, p. 144, Tradução própria.

uma vez, o fantasma de Lessing nas distinções entre artes espaciais e temporais do século XVIII se insinua<sup>22</sup>.

As tensões de Hatfield já foram criticadas por uma falta de maior rigor numa comparação muito simplista entre imagem e texto<sup>23</sup>. A questão principal a se problematizar, contudo, é: existe de fato tensão nos quadrinhos? É possível dizer que o leitor ocasional de uma HQ encontra uma tensão? Empiricamente, é muito difícil sustentar essa hipótese. Talvez, nos primórdios das HQs, talvez, nas provocações vanguardistas do dadaísmo e do concretismo no início do século passado fosse possível confiar na existência desse tipo de “tensão”, mas hoje tais atritos estão diluídos, de modo que a palavra tensão não é o melhor termo. Groensteen apostará em outra abordagem desta relação fundamental: a solidariedade – solidariedade icônica. Logo após apresentar e criticar principalmente definições surgidas no florescer teórico do início dos anos 1970, Groensteen, na virada do milênio, quase como um acerto de contas redentor de brigas passadas, coloca em “De solidariedade icônica como princípio fundador” que

se quisermos propor a base para uma definição razoável para a totalidade das manifestações históricas do meio [quadrinhos], e mesmo para todas as outras produções não realizadas até agora, mas concebíveis teoricamente, faz-se necessário reconhecer como único fundamento ontológico dos quadrinhos a conexão de uma pluralidade de imagens solidárias.<sup>24</sup>

Na continuação *Bande dessinée et narration: système de la bande dessinée 2*, Groensteen complementa que a solidariedade icônica é “um conceito que dá abrigo ao inevitável princípio

---

<sup>22</sup> LESSING, Gotthold E. **Laocoonte**: ou sobre as fronteiras da pintura e da poesia. São Paulo: Iluminuras, 2011.

<sup>23</sup> MIODRAG, 2013.

<sup>24</sup> GROENSTEEN, 2015, p. 27.

básico de qualquer definição dos quadrinhos”<sup>25</sup>, complementando-a com quatro modalidades: (1) Complementariedade espacial, quando a página é completamente dominada por quadros, dando a sensação de que, diante de uma ausência, estaríamos perante um quebra-cabeças sem uma peça; (2) Perpetuação, que é a atração que a página enquanto um fluxo de imagens oferece antes de qualquer protocolo de leitura ou compreensão semântica, e que, produzindo sentido, garante expectativa e conduz a algum tipo de conclusão; (3) Ritmo, na relação entre os quadros e sua dinâmica; e (4) Configuração, que concerne à posição dos quadros, que ajusta cada quadro no leiaute da página, e à distribuição de seus conteúdos icônicos.

A primeira indagação que pode ser feita a este modelo de Groensteen, antes de qualquer coisa, é: a imagem é um ícone? Essa aparente naturalidade ou mesmo a-historicidade da solidariedade icônica que, para Groensteen, fundamenta todas as outras definições dos quadrinhos, por justamente ser icônica, é algo devidamente forjado, com uma epistemologia muito particular. Contudo, isto ficará para outra análise. Cabe agora prestar atenção num determinado tipo de esforço que se aplica a todas as definições até agora apresentadas. Trata-se de uma vontade enciclopédica, de desejo pelo universal, de, em última análise, absolutismo. Groensteen é quem mais escracha tal esforço, talvez justamente por ter se proposto a superar todas as definições anteriores. Quando não fala apenas da totalidade das histórias em quadrinhos, quando ainda dá conta de todas as HQs não conhecidas ou mesmo ainda não feitas; e mesmo diante desse gigantismo absolutista, ainda considera possível quantificar suas modalidades em quatro, número também presente em Kunzle e Hatfield, algo tão completo quanto um único quadro é para uma história em quadrinhos.

O que está por trás de tais investimentos é o movimento circular da funcionalidade elevada ao absoluto. Ou seja, na

---

<sup>25</sup> GROENSTEEN, Thierry. **Comics and narration**. Oxford: University Press of Mississippi, 2013. p. 33. Tradução própria.

medida em que a história em quadrinhos funciona de tal modo, é possível então capturar sua essência. Groensteen não esconde suas ferramentas teóricas, como é o caso de sua semiótica. Pelo contrário, assume-a e eventualmente a problematiza, contudo, no momento chave em que está para explicitar os limites da ferramenta, quando o que ela tem a oferecer no máximo é apenas uma-visão-segundo-a-semiótica-das-HQs, ele opera uma substituição e nos dá uma essência. É por este ato de transcendência, por este salto dissimulado da ferramenta conseguindo supostamente falar fora-de-si-mesma que o absoluto opera, numa generalização transcendental dos próprios limites do conhecimento. É preciso ter em conta, como já nos alertava Michel Foucault<sup>26</sup>, que o conhecimento sempre será contra um objeto, seu esforço será decifrá-lo, domesticá-lo. O laboratório ideal para tal esforço se chamará área de conhecimento. Portanto, estudar a funcionalidade da área de conhecimento é compreender como essa área designa funções ao ser; em outras palavras, é observar como áreas de conhecimento inventam funções. Na batalha por definições das histórias em quadrinhos, estas funções estão sempre atuando, mesmo que não assumidamente. Contudo, é de grande valia voltarmos-nos à investigação da área, da funcionalidade aplicada para além do semblante das definições.

## **A ESSÊNCIA TRAÇADA EM FUNÇÃO**

Dentre tantos laboratórios, aquele que parece determinante na funcionalização dos quadrinhos é o da comunicabilidade. Para que fique claro, comunicabilidade não engloba apenas a institucional área da comunicação, embora dela também faça parte. A comunicabilidade está mais para um paradigma, um conhecimento prévio ao próprio conhecimento aplicado na medida em que confere a certeza de que é própria

---

<sup>26</sup> FOUCAULT, Michel. Conferência 1. In: \_\_\_\_\_. **A verdade e as formas jurídicas**. Rio de Janeiro: Nau, 2003.

do ser humano a habilidade de se comunicar por meios. É a compreensão dos quadrinhos como meio de passagem que garantirá sua função comunicável.

Cabe aqui investigar melhor essa premissa: a própria comunicabilidade, longe de ser algo dado, é algo inventado. Gilles Deleuze caracteriza a cara fórmula emissor – mensagem – receptor como, acima de tudo, um investimento de controle, uma forma de apreender o irredutível do pensamento, do desejo e da vontade, ou mesmo de suavizar a complexidade de qualquer intenção.

Tudo de que se fala é irredutível a toda comunicação. [...] Num primeiro sentido, a comunicação é a transmissão e a propagação de uma informação. Ora, o que é uma informação? [...] Uma informação é um conjunto de palavras de ordem. Quando nos informam, nos dizem o que julgam que devemos crer. Em outros termos, informar é fazer circular uma palavra de ordem. As declarações da polícia são chamadas, a justo título, comunicados. Elas nos comunicam informações, nos dizem aquilo que julgam que somos capazes ou devemos ou temos a obrigação de crer. Ou nem mesmo crer, mas fazer como se acreditássemos. Não nos pedem para crer, mas para nos comportar como se crêssemos. Isso é informação, isso é comunicação; à parte dessas palavras de ordem e sua transmissão, não existe comunicação. O que equivale a dizer que a informação é exatamente o sistema do controle.<sup>27</sup>

Novamente retomamos o fisiologismo do conhecer, de sua eterna luta contra alguma coisa. A comunicabilidade não é uma habilidade inata, mas uma série de procedimentos que asseguram, com considerável fingimento, que algo é comum a todos. Da mais alta aspiração espiritual ao desejo carnal mais selvagem, da dor de uma vista cansada à cor de uma história em quadrinhos, fazemos circular palavras de ordem que apenas miram sua própria perda, sua impossibilidade. Como comunicar

---

<sup>27</sup> DELEUZE, Gilles. O ato de criação. **Folha de São Paulo** (Mais!). São Paulo, 27 de junho de 1999. p. 5.4-5.5.

Deus, desejo, dor e cor? Os tantos nomes dos quadrinhos (gibi, *historieta*, *comics*, *tebeos*, *bande dessinée*, *fumetti*, mangá etc.) são, também, mais um destes exemplos.

Contudo, a comunicabilidade insiste no esforço pelo controle das significações. A maneira mais eficiente para que o controle aconteça é naturalizá-lo, torná-lo uma extensão supostamente inevitável de um discurso. É preciso, então, uma análise e uma crítica da natureza da comunicabilidade, das maneiras como ela apaga sua história e se torna um aparente ecossistema. Uma destas maneiras, senão a principal, é a invenção do meio. Na medida em que a comunicabilidade se pretende natural, o meio ignora sua invenção como um objeto puramente ideal de veiculação do comunicável e pretende-se como artefato do real, cabendo seu estudo não à história de sua forja, mas à sua eficiência no ecossistema da comunicabilidade humana. Outrora espaço de transparência entre o-que-eu-quer-o-dizer e o-que-você-deve-entender, o meio também seria popularmente compreendido, a partir de McLuhan, como o lugar de simbiose com o homem, uma extensão articulada do ser.<sup>28</sup> É neste esforço de McLuhan, a partir da compreensão de uma tecnologia do ser, que os meios de comunicação serão vislumbrados. Isso terá grande influência na teoria dos quadrinhos feita por quadrinistas nos EUA. McLuhan é mencionado por Eisner e McCloud, sendo deste inclusive, a obra *Understanding Comics*, uma clara referência ao *Understanding Media* de McLuhan.

Entretanto, a crítica mais comum à midialogia mcluhaniana, o seu determinismo, é o que vai mais aparecer nos estudos dos quadrinhos como meios, pois, na medida em que o meio é a mensagem, ou seja, o meio é aquilo a que ele vem a dar forma e cuja forma determina o conteúdo por um processo de extensão, cabe à história em quadrinhos a obrigatoriedade de ser mensagem. Nessa lógica não se trata, portanto, de uma

---

<sup>28</sup> MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1996.

possível pré-disposição de um número indeterminado de pessoas a assimilar algo afirmado como uma mensagem, mas sim à obrigatoriedade da existência da mensagem que, como quer McLuhan, se funde ao meio, à mídia.<sup>29</sup> Assim, caímos numa passividade incontestável, como se o leitor de uma história em quadrinhos não pudesse conscientemente reverter a condição de uma mensagem, como se toda forma de indisposição contra a comunicabilidade estivesse fadada ao fracasso da não possibilidade – pois assim como o receptor, o emissor também está condenado a somente produzir mensagens. Algo que encontra ressonância em certa leitura marxista da cultura, igualmente bem servida nos debates da comunicabilidade e da teoria dos quadrinhos. É bastante comum o entendimento, por um lado, das HQs como um meio de uma dominação cultural nefasta – como mostra *Para ler o Pato Donald* de Ariel Dorfman e Armand Matterlart, de 1972<sup>30</sup>, ou ainda seus reinvestimentos numa possível politização, como tanto defende um Moacyr Cirne mais jovem em sua simpatia pelo Pererê de Ziraldo.

É este ecossistema de formas de controle e de passividade que se esconde por trás de toda pretensão transcendental da comunicabilidade. No que se refere à história em quadrinhos, sua “natural” comunicabilidade em muito é implicada pelo seu nascimento segundo os americanos. *The Yellow Kid* conjugava aspectos fundamentais de dois empreendimentos comunicacionais, por um lado saía em jornais, o que agregava o valor de “transparência e imediata legibilidade”<sup>31</sup>, de outro, menos evidente, estava o paradigma da publicidade, em que uma linguagem de muros<sup>32</sup> com anúncios – rótulos como parte integrante do espaço pictórico – que compõem a paisagem

<sup>29</sup> MCLUHAN, Marshall. **O meio são as massa-gens**. Rio de Janeiro: Record, 1969.

<sup>30</sup> DORFMAN, Ariel; MATTEART, Armand. **Para ler o Pato Donald**: comunicação de massa e colonialismo. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

<sup>31</sup> GROENSTEEN, 2013, p. 6. Tradução própria.

<sup>32</sup> SMOLDEREN, Thierry. **The origins of comics**: from William Hogarth to Winsor McCay. Oxford: University Press of Mississippi, 2014.

urbana<sup>33</sup>. Foi em grande parte pelo empréstimo das ferramentas do jornalismo e da publicidade que a disseminação americana dos quadrinhos passou a ser vista como a comunicabilidade em si mesma da própria nação. “A americanização dos quadrinhos pareceu trazer consigo a promessa de uma fuga da armadilha preparada pela crítica à cultura de massa”<sup>34</sup>. Isso se aplica à academia, especialmente dos EUA, mas não só, onde predomina a ideia dos quadrinhos como um reflexo popular que articula as esperanças, sonhos e opiniões da sociedade americana. “A linha de argumento para muitos pesquisadores atrelados a um paradigma sociológico de reflexo social é: se quadrinhos não podem ser arte, basta que eles sejam pelo menos americanos.”<sup>35</sup>. Esse tipo de propaganda, tão cara à Guerra Fria, foi comprada por lados opostos do espectro político, fossem aqueles que queriam exaltar as virtudes do sonho americano, fossem os setores de esquerda de diferentes países que muitas vezes juntos da igreja católica queriam abolir, restringir ou rearticular as HQs que propagandeavam “valores imperialistas”<sup>36</sup>. Contudo, tratava-se de uma venda casada: o

---

<sup>33</sup> MOURILHE, Fabio. **Origens do balão nas histórias em quadrinhos**. Rio de Janeiro: Flcms, 2013.

<sup>34</sup> BEATY, 2012, p. 29. Tradução própria.

<sup>35</sup> BEATY, 2012, p. 29. Tradução própria.

<sup>36</sup> GROENSTEEN, Thierry. Why are comics still in search of cultural legitimization? In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Ed.). **A comics studies reader**. Oxford: University Press of Mississippi, 2009.

GONÇALO JUNIOR. **A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-1964**. São Paulo: Cia. das Letras, 2004.

LENT, John C.. The comics debates internationally. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Ed.). **A comics studies reader**. Oxford: University Press of Mississippi, 2009.

Que existia o intuito consciente ou não de eventualmente fazer propaganda ideológica nos quadrinhos, fosse do país que fosse, não há dúvida. O problema é generalizar toda a vasta produção de quadrinhos dos EUA, por exemplo, a partir de uma única “mensagem comum”. Além disso, delegar aos quadrinhos a responsabilidade de uma abordagem crítica, coisa que não lhe é nenhuma tarefa obrigatória, é se esquivar da responsabilidade crítica do próprio leitor – contudo, é justamente a ideia de que a criança

elogio à cultura dos quadrinhos como reflexo inconsciente da sociedade americana trouxe às HQs um apreço bastante paternalista, como se se tratasse de uma arte de comuns, grosseiros ou ingênuos, e os quadrinistas, apesar de todo seu suposto limitado talento e inexistentes pretensões estéticas, fossem o esboço poético do imaginário do senso comum. Isso não passa em branco na academia brasileira. A coletânea de artigos sobre quadrinhos *Shazam!*, organizada por Álvaro de Moya, publicada originalmente em 1971 e até hoje reimpressa, traz o prefácio de Luis Gasca, autor de *Tebeo y cultura de masas*, de 1966. Ele pontua:

Devemos partir pois da base de que, se aconselhável é exaltar os achados estéticos de Raymond, Hogarth e Caniff, também é imprescindível, vital para esta nova visão da cultura popular, não ater-se aos clássicos e analisar também a estes compenetrados, humildes e populares personagens criados pelo povo, sem intenção de transcendência.<sup>37</sup>

Logo depois deste prefácio, o primeiro capítulo, do próprio Moya, que desenvolve uma revisão da história das histórias em quadrinhos, emblematicamente se chama “Era uma vez um menino amarelo...”. A correspondência, que vincula cultura popular e *The Yellow Kid*, novamente se reafirma. Assim, tanto nos EUA como na Espanha e no Brasil, a compreensão dos quadrinhos passou em grande parte pelo paradigma da singela manifestação popular e por todos os clichês que advinham disso, fosse numa ênfase mais ou menos nacionalista.

Em outros países da Europa, apesar de os detratores serem muito parecidos, os entusiastas se valeram de outros vieses. “Enquanto, na França, os estudiosos cuidavam mais do aspecto artístico e estético das *bandes dessinées*, os italianos viam o aspecto educacional dos *fumetti*”<sup>38</sup>. Detenhamo-nos

---

não pode se defender que irá fomentar todas as campanhas de censura aos quadrinhos, inclusive nos EUA.

<sup>37</sup> GASCA In MOYA, 1972, p. 10.

<sup>38</sup> MOYA, 1972, p. 22.

neste último. Apesar de Moya ressaltar a experiência italiana, Groensteen comenta a mesma questão no contexto francês.

Antes responsabilizado por todos os pecados do mundo, os quadrinhos foram finalmente aceitos por educadores. Um livro de Antoine Roux, por exemplo, foi publicado pela Editions de l'Ecole em 1970 sob o "slogan": "Quadrinhos podem ser educativos." Deste modo, alguns especialistas em educação infantil passaram a depender dos quadrinhos como o último recurso contra o analfabetismo, e a melhor ajuda ao professor no ensino da leitura (agora principalmente ameaçada pela televisão).<sup>39</sup>

Evidentemente, a abordagem dos quadrinhos por aquilo de educativo que a ele cabe ou falta é ainda mais explicitamente funcionalista do que seu "programa cultural", esrachando a concepção de meio e a tarefa de seu eventual ajuste pedagógico. Beaty resalta que a valorização dos quadrinhos por sua leitura nos anos 1960 se deu muito como resposta aos anos 1950 e todas as acusações de que os quadrinhos pervertiam a apreciação literária. Inclusive a invenção das *graphic novels* seria uma destas estratégias para ressaltar nos quadrinhos a sua leitura. O auge desse processo se daria, nos EUA, com Maus, de Art Spiegelman, compilando suas duas minisséries em um único livro, em 1991, pela Pantheon Books, tradicional editora pouco ligada aos quadrinhos. No ano seguinte, Maus ganharia o Prêmio Especial Pulitzer, categoria proposta pelo comitê de premiação que não conseguiu decidir-se como categorizá-lo, ainda assim todos estes fatores foram suficientes para abrir de vez as portas nos departamentos de literatura para a apreciação dos quadrinhos.

Entretanto, a valorização da leitura pelos quadrinhos, de que a educação literária em muito se apropriou, pouco tinha do conceito de leitura de Roland Barthes, proposto no mesmo

---

<sup>39</sup> GROENSTEEN, 2009, p.7, tradução própria.

período<sup>40</sup>. Não interessava considerar o significante do texto enquanto potencialidade de significados. Da mesma forma, pouco importaram alternâncias como significância em vez de significado, ou produtividade contra a mera produção textual, noções estas sempre no sentido de enriquecer a leitura para além de qualquer função. A leitura, como um novo objeto epistemológico, cabível ao pictórico, ao musical, ao fílmico, entre outros, não era à leitura dos quadrinhos; apesar de “cair” na linguagem, a imagem nos quadrinhos tinha menor valor de leitura perante a função pedagógica de seu texto. Na literatura, enquanto a teoria do texto de Barthes abolia a autonomia da textualidade, não considerando mais os textos como meras mensagens ou enunciados, produtos finitos, mas como produções eternas, enunciações através das quais o sujeito-autor prossegue o seu debate com o sujeito-leitor nos emaranhados da intertextualidade, nos quadrinhos interessava sua comunicabilidade, sua mensagem, não daquilo que uma história conta, mas do que ela força dizer, do que ela seduz e obriga a decifração do significado. Por fim, vencidos os quadrinhos, a literatura “de verdade” chegava – e ser barthesiano, aqui quase um luxo, seria então permitido. Portanto, ao lidar com os quadrinhos, o que interessava era assegurar a textolatria – para roubar um termo de Vilém Flusser, devoção em que se “passa a viver não mais para se servir dos textos, mas em função destes”<sup>41</sup>.

Foi então com este misto de devoção ao texto, preocupações pedagógicas e compreensão de uma “literatura do pobre” com seus significados restritos que os quadrinhos passaram a educar leitura. No Brasil, desde os anos 1940 já havia o empenho de Gilberto Freyre como deputado federal para

---

<sup>40</sup> BARTHES, Roland. Texto (teoria do). In: PERRONE-MOISÉS, L. (Org.). **Roland Barthes Inéditos vol. 1 - Teoria**. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004. v. 1.

<sup>41</sup> FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985, p. 9. Arquivo digitalizado.

evitar uma lei de censura às revistas em quadrinhos, destacando o valor das HQs

como meio de comunicação de massa e como um recurso a ser explorado de auxílio na educação. Em seu primeiro ano de mandato, Freyre subiu à tribuna da Câmara dos Deputados para convencer o Congresso Nacional a lançar uma versão em quadrinhos da Constituição, promulgada naquele ano. [...] Na opinião do parlamentar, as revistinhas serviam como “ponte para a leitura” de livros, ao contrário do que diziam os educadores do INEP. ([.. A comissão [de educação e cultura da câmara em investigação por causa das denúncias do INEP] acatou os argumentos de Freyre, de que os gibis constituíam “elementos de ajuda na alfabetização” e auxiliavam “no ajuste da personalidade às lutas da agitada época por que passa o mundo”.<sup>42</sup>

Em 1948, Adolf Aizen, pela Editora Brasil-América (EBAL), lançava a longeva *Edição Maravilhosa*, republicando a americana *Classics Illustrated*, que desde 1941 trazia a adaptação de grandes clássicos da literatura. “Curiosamente, a *Classics Illustrated*, que lançou 169 números entre 1941 e 1971, não se apresentava como uma revista em quadrinhos. [...]’... é a versão ilustrada, ou em imagem, de seus clássicos favoritos’, anunciava a revista”<sup>43</sup>. Sua contraparte brasileira contava com a nota editorial: “as adaptações de romances ou obras clássicas *para a Edição Maravilhosa* são apenas um ‘aperitivo’ para o deleite do leitor. Se você gostou, procure ler o próprio livro em sua tradução e organize sua biblioteca – que uma boa biblioteca é sinal de cultura e bom gosto.”<sup>44</sup>. A partir do número 24, a *Edição Maravilhosa* passou a publicar adaptações brasileiras, começando pelo *Guarani*, em 1950, do haitiano André Leblanc, e, em 1952, publicaria *Histórias da Bíblia Sagrada* e a *Bíblia em Quadrinhos*, conquistando o entusiasmo do então inquisidor

---

<sup>42</sup> GONÇALO JUNIOR, 2004, p. 156-157.

<sup>43</sup> GARCÍA, 2012, p. 24.

<sup>44</sup> CIRNE, Moacy. *História e crítica dos quadrinhos brasileiros*. Rio de Janeiro: Europa, 1990, p. 32.

Departamento Arquidiocesano de Ensino Religioso do Rio de Janeiro<sup>45</sup>.

Cirne ressalta que as adaptações eram todas muito “acadêmicas”, sendo notada a falta de maiores ousadias ao jamais ter-se adaptado *Macunaíma*, *Memórias sentimentais de João Miramar* ou *Grande sertão: veredas*, por exemplo<sup>46</sup>. A razão para isso reside, antes da ousadia, na obrigatoriedade de recusar os quadrinhos como um meio, pois a adaptação destas obras exigiria uma violenta tradução para a qual os quadrinhos não teriam licença. Mesmo assim, a academia brasileira teria na função educacional um discurso de valor. *Shazam!* contava com o artigo “Pedagogia dos quadrinhos”, de Azis Abrahão; em 1975, Zilda Augusta Anselmo lançaria *História em Quadrinhos*, um título genérico para a abordagem bastante específica da psicologia da educação<sup>47</sup>; e, em 1985, *História em Quadrinhos: leitura crítica*, organizado por Sonia Luyten, sairia pelo Serviço à Pastoral da Comunicação das Edições Paulinas, no qual a apresentação indica que se espera que o livro “consiga motivar os educadores brasileiros a levar em consideração, em seus trabalhos pedagógicos, a necessidade de se pensar a Comunicação Social não mais como simples lazer, mas principalmente como instrumento educativo capaz de formar consciências.”<sup>48</sup>. Hoje, esse cenário se repete na considerável produção de adaptações literárias, quase que estritamente voltadas para tornar mais atraentes os cânones da literatura, tendo o governo brasileiro como o principal cliente ao abastecer de bibliotecas de todo o país.

A concepção dos quadrinhos como mídia, meio de passagem de uma coisa à outra na subtração de uma estética que pudesse interromper esse trajeto direto, reafirma a

---

<sup>45</sup> GONÇALO JUNIOR, 2004, p. 192.

<sup>46</sup> CIRNE, 1990.

<sup>47</sup> ANSELMO, Zilda Augusto. **Histórias em quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975.

<sup>48</sup> PULGA, Ivani. Apresentação. In: BIBE LUYTEN, Sonia Maria (Org.). **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. São Paulo: Paulinas, 1985. p.5.

“transparência e imediata legibilidade” mencionada por Groensteen. É com base nesse pressuposto que Moya diz que “os quadrinhos são a forma de comunicação mais instantânea e internacional de todas as formas modernas de contato entre os homens de nosso século”<sup>49</sup>. Isso se explica muito em função de a pesquisa em quadrinhos se desenvolver nas escolas de comunicação, mais destacadamente na Federal Fluminense, por meio de Cirne, e na Universidade de São Paulo, com José Marques de Melo, Moya, Luyten, entre outros. Da mesma forma a INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares de Comunicação – ocupou um papel central, formando, desde meados dos anos 1990, um grupo de pesquisadores e interessados em geral. Reunidos anualmente durante o congresso, o Grupo de Trabalho Humor e Quadrinhos, depois denominado Núcleo de Pesquisa de Histórias em Quadrinhos, apresentou e discutiu “os resultados de pesquisas sobre histórias em quadrinhos desenvolvidas nas várias universidades brasileiras.”<sup>50</sup>. O filtro da comunicabilidade dos quadrinhos enquanto exercício de sua função ainda é a tônica na academia brasileira, sendo hoje as escolas de Design mais um dos participantes deste jogo. É óbvio que, historicamente, não seriam as escolas de artes, do paradigma classicista ao modernista, que se prestariam a ler HQs. Contudo, há quem aposte em uma “virada artística” dos quadrinhos com as artes visuais no século XXI<sup>51</sup>, porém, isso é uma outra história a se (in)comunicar.

---

<sup>49</sup> MOYA, 1972, p. 23.

<sup>50</sup> VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. A pesquisa sobre histórias em quadrinhos na Universidade de São Paulo: análise da produção de 1972 a 2005. *Unirevista*, São Leopoldo, v. 1, n. 3, p.1-12, jun. 2006, p. 2.

<sup>51</sup> GROENSTEEN, 2013.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta breve genealogia das essências traçadas em quadrinhos nos possibilita uma janela – ou, para nos utilizarmos de uma palavra cara ao mundo dos quadrinhos, uma sarjeta. Do modo que esta sarjeta acabe sendo o sintoma de uma irreduzibilidade, uma potência – no sentido nietzschiano, poder-vir-a-ser – dos quadrinhos. Contudo, conforme vimos, o pensar sobre o que pode ser a história em quadrinhos prossegue pouco interessado nesta questão. Perante o investimento teórico, no olhar para as HQs, prevalece certo delírio hegeliano da clarividência sintética do conteúdo, da forma e da função. Para Hegel, a espiral dialética tese/antítese/síntese um dia cessaria seu movimento ao alcançar o absoluto<sup>52</sup>. É justamente a esta vontade de absolutizar, de fazer transcender a violência da forja de um conhecimento tornando-o uma verdade, que os investimentos sobre os quadrinhos parecem ceder. É pelas ruínas da “verdade” dos quadrinhos que a ele nos referimos até agora. Groensteen afirma que seu “sistema dos quadrinhos será um quadro conceitual onde todas as realizações da ‘nona arte’ podem encontrar seu lugar e serem pensadas em comparação”<sup>53</sup>. Apesar da modéstia inicial em assumir um recorte, sua atitude de logo depois pretender dar conta de “todas as realizações que podem encontrar seu lugar” corresponde novamente a ceder ao absolutismo na busca de uma síntese final. Portanto, o que está em jogo não são os recortes conceituais, mas aquilo que todo sistema tenta esconder dos seus participantes: a forja de sua essência. A pergunta que não cessa de toda crítica construída ao longo deste artigo é: precisamos de uma essência, seja para o que for? Ou então, temos alguma capacidade de encontrar alguma essência? Se a primeira pergunta é pragmática, a segunda é a própria ontologia encurralada a partir de uma busca da essência do que

---

<sup>52</sup> HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. **Fenomenologia do espírito**. Petrópolis: Vozes, 1997.

<sup>53</sup> GROENSTEEN, 2015, p. 31.

é uma essência. Mas arrisquemos uma meia-resposta: a essência da essência é o que se dispõe tornar visível a invisibilidade de uma forja. Esta aí uma tarefa para uma futura **crítica da sarjeta** na teoria dos quadrinhos.

## REFERÊNCIAS

ANSELMO, Zilda Augusto. **Histórias em quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975.

BARTHES, Roland. Texto (teoria do). In: PERRONE-MOISÉS, L. (Org.). **Roland Barthes Inéditos vol. 1 - Teoria**. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004. v. 1.

BEATY, Bart. **Comics versus art**. Toronto: University of Toronto Press, 2012.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1977.

\_\_\_\_\_. **História e crítica dos quadrinhos brasileiros**. Rio de Janeiro: Europa, 1990.

COUPERIE, Pierre et al. **Historia em quadrinhos & comunicação de massa**. São Paulo: Museu de Arte de São Paulo, 1970.

DELEUZE, Gilles. O ato de criação. **Folha de São Paulo** (Mais!). São Paulo, 27 de junho de 1999. p. 5.4-5.5.

DORFMAN, Ariel; MATTLEART, Armand. **Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Hucitec, 1985, p. 9. Arquivo digitalizado.

FOUCAULT, Michel. Conferência 1. In: \_\_\_\_\_. **A verdade e as formas jurídicas**. Rio de Janeiro: Nau, 2003.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. From linear to tabular. In: MILLER, Ann; BEATY, Bart (ed.). **The French comics theory reader**. Leuven: Leuven University Press, 2014.

GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GROENSTEEN, Thierry. **Comics and narration**. Oxford: University Press of Mississippi, 2013.

\_\_\_\_\_. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

\_\_\_\_\_. Why are comics still in search of cultural legitimization? In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Ed.). **A comics studies reader**. Oxford: University Press of Mississippi, 2009.

HATFIELD, Charles. An art of tensions. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Ed.). **A comics studies reader**. Oxford: University Press of Mississippi, 2009.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. **Fenomenologia do espírito**. Petrópolis: Vozes, 1997.

ISABELINHO, Domingos. Comics' expanded fields and other pet peeves. **The Hooded Utilitarian**, 12 ago. 2011. Disponível em: <<http://www.hoodedutilitarian.com/2011/08/comics-expanded-field-and-other-pet-peeves>>. Acesso em: 20 ago. 2016.

GONÇALO JUNIOR. **A guerra dos gibis**: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-1964. São Paulo: Cia. das Letras, 2004.

LACASSIN, Francis. **Pour un neuvième art**: la bande dessinée. Paris: 10/18 (Union générale d'éditions, UGE), 1971, p. 13-14.

LENT, John C.. The comics debates internationally. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Ed.). **A comics studies reader**. Oxford: University Press of Mississippi, 2009.

LESSING, Gotthold E. **Laocoonte**: ou sobre as fronteiras da pintura e da poesia. São Paulo: Iluminuras, 2011.

BIBE LUYTEN, Sonia M. (Org.). **Histórias em quadrinhos: leitura crítica.** São Paulo: Paulinas, 1985.

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

MCLUHAN, Marshall. **O meio são as massa-gens.** Rio de Janeiro: Record, 1969.

\_\_\_\_\_. **Os meios de comunicação: como extensões do homem.** São Paulo: Cultrix, 1996.

MIODRAG, Hannah. **Comics and language: reimagining critical discourse of the form.** Oxford: University Press of Mississippi, 2013.

MOURILHE, Fabio. **Origens do balão nas histórias em quadrinhos.** Rio de Janeiro: Flcms, 2013.

MOYA, Álvaro de (Org.). **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1972.

SMOLDEREN, Thierry. **The origins of comics: from William Hogarth to Winsor McCay.** Oxford: University Press of Mississippi, 2014.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. A pesquisa sobre histórias em quadrinhos na Universidade de São Paulo: análise da produção de 1972 a 2005. **Unirevista**, São Leopoldo, v. 1, n. 3, p.1-12, jun. 2006.



# HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS EM DISPOSITIVOS MÓVEIS - NARRATIVA E USABILIDADE

Thiago da Silva Krening\*  
Tânia Luísa Koltermann da Silva\*\*

## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A convergência digital tem afetado diretamente os meios de comunicação e produção de conteúdo, em especial os ligados ao entretenimento. Estas mudanças ocorrem desde a concepção e a produção até a distribuição dos conteúdos. As histórias em quadrinhos (HQs) também têm se adaptado ao ambiente digital e interativo, e alguns exemplos destas novas possibilidades podem ser encontrados e acessados pela internet, tanto em computadores como em dispositivos móveis (tais como *smartphones* e *tablets*). Enquanto alguns limitam-se a uma

---

\* Ilustrador e designer gráfico. Graduado em Desenho Industrial – Programação Visual pela UFSM, especialista em Cinema pela Unifra e mestre em Design pela UFRGS. Atualmente é doutorando no PGDESIGN da UFRGS e Produtor Gráfico na TVE. E-mail: thiago.krening@gmail.com

\*\* Diretora da Faculdade de Arquitetura da UFRGS(Dez/2015 - Dez/2019). Professora Associada do Departamento de Design e Expressão Gráfica da Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Professora Permanente do Programa de Pós-Graduação em Design (PGDESIGN) da UFRGS. Tem Doutorado em Engenharia de Produção na área de Mídia e Conhecimento pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) em 2005. Tem Mestrado em Engenharia de Produção na área de Mídia e Conhecimento pela UFSC em 1999. Graduação em Engenharia Civil pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) em 1985. Currículo lattes em: <http://lattes.cnpq.br/6797885993522699>

simples reprodução de páginas em formato digital, outros buscam experimentar novos caminhos para a linguagem das HQs, utilizando recursos hipermissão.

Este texto apresenta um estudo sobre histórias em quadrinhos digitais em dispositivos móveis do ponto de vista da usabilidade. Para tanto, inicia-se com um levantamento bibliográfico sobre narrativa e convergência para então chegar ao fenômeno das HQs digitais. A partir da discussão destes tópicos, busca-se conceitos de usabilidade, o que proporciona os critérios para análise de um exemplo selecionado. Esta análise tem como objetivo uma aproximação do levantamento teórico com a realidade prática das HQs digitais levantando uma discussão a respeito das questões que podem ou não funcionar em uma HQ digital, do ponto de vista da usabilidade.

## **SOBRE NARRATIVAS E CONVERGÊNCIA DIGITAL**

A prática de narrar histórias está presente na humanidade desde seus primórdios. Antes da invenção da escrita, ou seja, da possibilidade de se registrar ideias para a posteridade, a história oral era o meio que possibilitava preservar costumes e crenças, perpetuando-os através das gerações. A escrita, e posteriormente outras formas de registrar informações, permitiram ampliar a memória do ser humano. Jonathan Gottschall defende a importância das narrativas para a humanidade afirmando que somos “criaturas de história”, referindo-se a nós como *Homo Fictus*, em contrapartida ao *Homo Sapiens*.<sup>1</sup> Janet Murray, por sua vez, concorda com a importância das narrativas para o ser humano, afirmando que estas nos ajudam a compreender o mundo e o próprio significado de ser humano.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> GOTTSCHALL, Jonathan. **The storytelling animal**: how stories make us human. New York: First Mainer Books, 2013.

<sup>2</sup> MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003. p. 39.

Conforme as tecnologias evoluíram, as formas de se contar histórias também se modificaram. Atualmente, no contexto digital, interativo e conectado, as possibilidades de se desenvolver narrativas são muito maiores e mais complexas. Henry Jenkins estuda como esta estrutura de mídias, consumo, entretenimento e narrativa tem se modificado, abordando o conceito da convergência. Para o autor, a convergência transforma não só a produção, mas também o consumo dos meios de comunicação.<sup>3</sup> Esta convergência diz respeito ao processo que ocorre na atualidade, onde formas de interação entre consumidor e narrativa se ampliam, a relação entre produtores e consumidores se modifica e também como as mídias migram para o ambiente digital e se hibridizam. Para Matthijs Baarspul, Jenkins utiliza o termo “narrativa transmídia” para explicar o fenômeno que ocorre no contexto midiático onde narrativas não mais possuem fronteiras definidas e espalham-se por diversas mídias, cada uma contribuindo para uma narrativa maior<sup>4</sup>.

Historicamente, o temor que uma nova mídia substitua antigas é comum. Esta preocupação ocorreu com o cinema em relação ao teatro e a televisão em relação ao rádio, por exemplo. Mas, para Jenkins, os antigos meios de comunicação não são substituídos, suas funções é que são transformadas de acordo com as novas tecnologias.<sup>5</sup> O autor afirma que estas mudanças não excluem as mídias antigas, apenas as transformam, da

---

<sup>3</sup> JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009. p. 44.

<sup>4</sup> BAARSPUL, M. **Where Transmedia Storytelling Goes Wrong**: a preliminary exploration of the issues with transmedia storytelling. 2012. Disponível em: <<http://dspace.library.uu.nl/handle/1874/253186>>. Acesso em: 20 fev. 2016. p. 5: “The term “transmedia storytelling” is used by Henry Jenkins to describe what he considers to be a phenomenon in the media landscape where narratives are no longer constructed within the boundaries of a singular medium, but transcend that single medium and spread out to other media. Each separate media expression should, ideally, contribute to a larger narrative.” (Tradução nossa).

<sup>5</sup> JENKINS, 2009, p. 41.

mesma forma que o teatro não deixou de existir com a criação do cinema. Jenkins afirma ainda que “se o paradigma da revolução digital presumia que as novas mídias substituiriam as antigas, o emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas”,<sup>6</sup> e que o que morre são as ferramentas utilizadas para acessar os conteúdos e não os meios de comunicação em si.<sup>7</sup>

Neste contexto, a materialidade das mídias se torna um ponto interessante a ser discutido, pois tem relação direta com a forma como as percebemos e consumimos. João Schlittler explica que as mídias analógicas são reconhecidas por sua materialidade, ou seja, compreendíamos que um livro era um livro pelo seu aspecto físico e sensorial.<sup>8</sup> No entanto, o autor afirma que, com a convergência digital, a funcionalidade de uma mídia não está mais necessariamente atrelada à sua materialidade, e que este reconhecimento é conseguido através da representação,<sup>9</sup> ou seja, um livro digital pode ser lido na tela de um computador, de um *tablet* ou de um *smartphone* e continuar sendo essencialmente um livro. O conteúdo passa a ser o que caracteriza a mídia e a forma como interagimos é baseada em representação. Estes novos suportes permitem utilizações e interações muito mais numerosos e livres do que qualquer forma antiga de livro.<sup>10</sup> Pires explica que este rompimento com o impresso e com as sequências pré-definidas demanda do leitor o aprendizado de uma nova leitura, mais

---

<sup>6</sup> JENKINS, 2009, p. 32.

<sup>7</sup> JENKINS, 2009, p. 41.

<sup>8</sup> SCHLITTLER, João Paulo Amaral. **TV digital interativa: convergência das mídias e interfaces do usuário.** São Paulo: Blucher, 2011. p. 134.

<sup>9</sup> SCHLITTLER, 2011, p. 133.

<sup>10</sup> CHARTIER, R. **A aventura do livro do leitor ao navegador: conversações com Jean Lebrun.** São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, UNESP, 1999. p. 88.

dinâmica e com novos elementos para a narrativa que podem estimular outros sentidos.<sup>11</sup>

Esta nova leitura citada por Pires, realizada em um meio digital, é, segundo Carr, fragmentada, interativa e rápida.<sup>12</sup> Além disso, teria efeitos nos nossos hábitos de leitura, pois, segundo o autor, o costume de ler durante muitas horas um mesmo texto estaria sendo perdido, substituído por um processamento rápido de fragmentos curtos.<sup>13</sup> Esta situação é semelhante no caso das histórias em quadrinhos, tradicionalmente publicadas em revistas ou jornais e que, a partir da convergência digital, descolam-se deste conceito e passam a ser representadas em telas, seja em *sites*, aplicativos ou arquivos digitais, buscando satisfazer os novos interesses dos leitores.

A migração para o ambiente digital abre muitas possibilidades para as mídias, que passam a se hibridizar e apresentar elementos que não eram possíveis tradicionalmente. Gosciola comenta que, por conta da hipermídia, as narrativas podem ser apresentadas de maneira diferente, mostrando diferentes pontos de vista, histórias paralelas, permitindo também interações e interferências na narrativa.<sup>14</sup> A hipermídia influencia as HQs, que em alguns exemplos passam a utilizar sons, animações e interações. No item a seguir, estas possibilidades das HQs digitais são apresentadas.

---

<sup>11</sup> PIRES, J. A. Leitura e virtualidade: tecendo entre as linhas da narrativa. In: COELHO, Luiz Antônio; FARBIARZ, Alexandre (Orgs.). **Design: olhares sobre o livro**. Teresópolis: Editora Novas Ideias, 2010. p. 108.

<sup>12</sup> CARR, 2011 apud CASSANY, D.; ALLUÉ, C. Leitura e literatura na era da internet. **Patio**, n. 15, dez. 2012. Disponível em: <<http://www.grupoa.com.br/revista-patio/artigo/8080/leitura-e-literatura-na-era-da-internet.aspx>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

<sup>13</sup> CARR, 2011 apud CASSANY & ALLUÉ, 2012.

<sup>14</sup> GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003. p. 17.

## SOBRE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS

Para Laonte Klawe e Haron Cohen, HQs são “um produto típico da cultura de massas”.<sup>15</sup> Elas possuem características próprias de linguagem que a tornam facilmente reconhecíveis, ainda que possua muitas semelhanças com outras mídias e linguagens como, por exemplo, o cinema. Will Eisner define HQs como “veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia”,<sup>16</sup> enquanto Scott McCloud as explica como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”.<sup>17</sup>

Jenkins conceitua meios de comunicação utilizando um modelo de dois níveis, no qual o primeiro diz que um meio é uma tecnologia que permite a comunicação e o segundo, que se trata de um conjunto de protocolos ou práticas sociais e culturais surgidas ao redor da tecnologia. Jenkins explica ainda que sistemas de distribuição também podem ser considerados sistemas culturais, e que as tecnologias de distribuição surgem e desaparecem com frequência, mas que os meios de comunicação, por sua vez, persistem ao se adaptarem e se modificarem.<sup>18</sup>

As histórias em quadrinhos são uma mídia através da qual narrativas são transmitidas. O conceito de mídias, segundo Gosciola,<sup>19</sup> tem mudado na atualidade. A digitalização das informações permitiu o desenvolvimento de sistemas

---

<sup>15</sup> KLAWE, Laonte; COHEN, Haron. Os quadrinhos e a comunicação de massa. In: MOYA, Álvaro de (Org.). **Shazam!** São Paulo: Editora Perspectiva, 1977. p. 108.

<sup>16</sup> EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do** lendário cartunista. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010. p. 9.

<sup>17</sup> MCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005. p. 9.

<sup>18</sup> JENKINS, 2009, p. 41.

<sup>19</sup> GOSCIOLA, 2003.

multimídia, que agrupam diversas mídias em um mesmo suporte. Além disso, a internet é basicamente uma grande hipermídia, que tem como base o hipertexto. O hipertexto é baseado em *links*, ou seja, a capacidade de se navegar de forma não linear através de informações. Pierre Lévy explica o hipertexto como uma matriz de textos que hierarquiza e seleciona regiões de sentido, conectando os textos entre si e com outros documentos.<sup>20</sup> O autor afirma ainda que o hipertexto é formado por nós ligados através de conexões, e que estes nós podem ser qualquer tipo de informação como texto, imagens, sons, entre outros. Estes nós são ligados de forma não linear de modo que o leitor pode navegar de acordo com sua preferência pelas informações.<sup>21</sup>

A hipermídia, como definida por Gosciola, é um conjunto de meios que dá acesso simultâneo a informações (textos, imagens, sons) de forma interativa e não linear.<sup>22</sup> Permite ligações entre os elementos e o controle da navegação, assim como extrair partes das informações, construindo uma versão pessoal do conteúdo. Raquel Castedo explica que a hipermídia é caracterizada pela hibridização tanto de linguagens como de processos, códigos e mídias e pela mistura de sentidos que produz conforme o usuário interage com ela.<sup>23</sup> Gosciola completa a definição afirmando que a hipermídia traz ênfase na interatividade e no acesso não linear<sup>24</sup> e que está ligada mais com o audiovisual, enquanto o hipertexto tem maior relação com o literário.<sup>25</sup>

---

<sup>20</sup> LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

<sup>21</sup> LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática.** São Paulo: Editora 34, 1993.

<sup>22</sup> GOSCIOLA, 2003, p. 35.

<sup>23</sup> CASTEDO, Raquel. **Revistas científicas on-line de comunicação no Brasil: a produção editorial sob o impacto da tecnologia digital.** 2009. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2009. p. 46.

<sup>24</sup> GOSCIOLA, 2003, p. 35.

<sup>25</sup> GOSCIOLA, 2003, p. 143.

Neste contexto de convergência digital, as HQs também modificam sua estrutura e experimentam novas possibilidades de linguagem. Edgar Franco defende que a popularização do entretenimento interativo e a consequente facilidade de acesso a esse criaram forte concorrência para as mídias originadas no século XX, como os quadrinhos e o cinema.<sup>26</sup> Por isso, principalmente a partir dos anos 2000, surgiram novas formas de se fazer HQs no ambiente digital. Segundo Reinaldo Moraes, os formatos de HQs que se utilizam das possibilidades do ambiente digital têm sido chamados de *e-comics* nos Estados Unidos, *BD Interative* na França e *HQtrônicas* no Brasil.<sup>27</sup> Roberto dos Santos, Victor Corrêa e Marcel Tomé trazem ainda outros exemplos de nomenclaturas como *webcomics*, *cybercomics* ou *net comics*.<sup>28</sup>

Para Franco, os principais elementos adicionados à linguagem dos quadrinhos a partir da hipermídia são: “animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos de som, tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade”.<sup>29</sup> Santos, Corrêa e Tomé explicam que a adição destes recursos transforma as HQs em produtos híbridos.<sup>30</sup> Estes recursos trazem, no entanto, mudanças na estrutura tradicional das HQs. A principal delas talvez seja relativa à noção de tempo

---

<sup>26</sup> FRANCO, Edgar. Novos suportes para as narrativas sequenciais. Entrevista realizada pelo professor Roberto Elísio dos Santos, em dezembro de 2008.

**Caderno.com**, São Caetano do Sul, v. 4, n. 1, p. 3-6, jan./jun. 2009. p.6

<sup>27</sup> MORAES, Reinaldo Pereira de. Histórias em quadrinhos eletrônicas em banners publicitários na web. In: LUIZ, Lucio (org.). **Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014. p. 124.

<sup>28</sup> SANTOS, Roberto Elísio dos; CORRÊA, Victor; TOMÉ, Marcel Luiz. As webcomics brasileiras. In: LUIZ, Lucio (org.). **Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014. p. 35.

<sup>29</sup> FRANCO, Edgar. Histórias em quadrinhos e hipermídia: As HQtrônicas chegam à sua terceira geração. In: LUIZ, Lucio (org.). **Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014. p. 15.

<sup>30</sup> SANTOS; CORRÊA; TOMÉ, 2014, p. 36.

que vídeos, animações e sons causam no leitor, quando tradicionalmente o ritmo era controlado através de recursos gráficos e de narrativa.

Apesar da dificuldade em nomear este produto híbrido, existe algumas classificações já identificadas por alguns autores. Anselmo Mendo pontua cinco grupos de quadrinhos digitais, categorizando-os a partir do uso dos recursos digitais e do distanciamento da linguagem original dos quadrinhos impressos. A classificação abrange HQs que são apenas reproduções digitais de páginas impressas, reproduções da versão impressa adaptadas para o formato da tela, HQs com interfaces para navegação, utilização de recursos multimídia e interatividade e, no último nível, HQs com recursos digitais avançados de animação, som e interatividade.<sup>31</sup>

Pela característica híbrida, autores divergem sobre o fato de histórias em quadrinhos digitais serem, de fato, histórias em quadrinhos. Márcia Cappellari reflete que talvez não se deva questionar se estas obras são HQs ou alguma outra linguagem. Ela afirma que provavelmente sejam algo novo, uma mistura que possa aproveitar as possibilidades de ambas as mídias para satisfazer os leitores.<sup>32</sup> Franco reforça estas afirmações, afirmando que esta mistura (ou hibridização) mostra o surgimento de uma nova linguagem que engloba os códigos dos quadrinhos com os recursos da hipermídia, tornando-se uma intermídia que possui relação direta com os quadrinhos e o cinema, além de trazer possibilidade de interação e multilinearidade narrativa.<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> MENDO, Anselmo Gimenez. **História em quadrinhos**: impresso vs. Web. São Paulo: Unesp, 2008.

<sup>32</sup> CAPPELLARI, Márcia Schmidt Veronezi. História em Quadrinhos e Cinema: Meios cada vez mais próximos no ambiente digital. **Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, n. 21, p. 51-56, ago. 2009. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/5910/4277>>. Acesso em: 20 fev. 2016. p. 56.

<sup>33</sup> FRANCO, Edgar. Histórias em quadrinhos e hipermídia: As HQtrônicas chegam à sua terceira geração. In: LUIZ, Lucio (org.). **Os Quadrinhos na era**

Franco comenta que estas características possibilitadas pelo ambiente digital fazem com que alguns autores acreditem tratar-se de uma desvirtuação dos quadrinhos, enquanto outros defendem ser uma segunda era das HQs (sendo a primeira da sua criação até o surgimento da internet).<sup>34</sup> Outros aspectos trazidos pelos críticos das histórias em quadrinhos digitais seria, segundo Franco, o fato de serem menos maleáveis do que as versões impressas. O autor entende que, enquanto os quadrinhos digitais dependem de um dispositivo eletrônico para serem lidos, os impressos podem ser lidos em qualquer situação ou local. No entanto, ele ressalta que o desenvolvimento e aprimoramento de aparelhos portáteis de leitura podem aproximar a interface das HQs digitais às HQs impressas, tendo a vantagem de agregar recursos multimídia e conexão com a rede.<sup>35</sup>

Na época da publicação do trabalho citado acima, os dispositivos móveis como *tablets*, *e-readers* e *smartphones* ainda não possuíam a atual popularidade. Desde então, o uso destes aparelhos tornou-se muito mais comum e com isso, novos exemplos de HQs digitais surgiram. O tópico a seguir traz conceitos de usabilidade aplicados a dispositivos móveis para, assim, propor critérios para a análise de uma HQ digital.

---

**digital:** HQs digitais, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014. p. 19.

<sup>34</sup> FRANCO, Edgar Silveira. Hqtrônicas: As histórias em quadrinhos na rede internet. **Cadernos da Pós-Graduação do Instituto de Artes da Unicamp**, Campinas, v. 4, n.1, p. 148-155, 2000. p. 152.

<sup>35</sup> FRANCO, Edgar Silveira. Hipermídia & Histórias em Quadrinhos: Panorama da Produção Brasileira. In: V ENCONTRO DOS NÚCLEOS DE PESQUISA DA INTERCOM, 2005, Rio de Janeiro. **Anais...** Intercom, São Paulo, 2005.

Disponível em:

<<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R1168-1.pdf>>. Acesso em: 20 fev. 2016. p. 3.

## SOBRE USABILIDADE EM DISPOSITIVOS MÓVEIS

Para Pierre Lévy, a comunicação só se efetiva quando os participantes assimilam ou decifram as informações que lhes são destinadas.<sup>36</sup> Para que tal efetivação ocorra, e a informação seja assimilada pelo receptor, a ‘ponte’ entre informação e receptor – a interface – precisa permitir uma interação fluida, eficaz e natural. Para Eduardo Teixeira, a usabilidade deve estar presente durante o projeto de um produto, ou seja, este deve ser desenvolvido para que seja fácil, agradável e eficaz na perspectiva do usuário.<sup>37</sup>

A norma NBR 9241-11, que trata do tema, expressa, no mesmo sentido, que é possível definir usabilidade como a “medida na qual um produto pode ser usado por usuários específicos para alcançar objetivos específicos com eficácia, eficiência e satisfação em um contexto específico de uso”.<sup>38</sup> Walter Cybis, Adriana Betiol e Richard Faust, por sua vez, definem usabilidade como “a qualidade que caracteriza o uso de um sistema interativo. Ela se refere à relação que se estabelece entre usuário, tarefa, interface, equipamento e demais aspectos do ambiente no qual o usuário utiliza o sistema”.<sup>39</sup>

Para Reeves e Nass, o esforço para projetar uma interface acessível e permitir que seu uso seja eficaz, eficiente e satisfatório para o usuário é necessário, uma vez que a manipulação de interfaces, especialmente as digitais, não é natural ao homem – é, na verdade, frequentemente arbitrária, e

<sup>36</sup> LÉVY, Pierre. **A ideografia dinâmica**: rumo a uma imaginação artificial? São Paulo: Loyola, 1998. p. 125.

<sup>37</sup> TEIXEIRA, Eduardo Ariel S. A usabilidade em estudo: experiência de compra e de leitura de quadrinhos em meio digital. **InfoDesign** – Revista Brasileira de Design da Informação, São Paulo, v. 9, n. 2, p. 56-69, 2012. p. 57.

<sup>38</sup> ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 9241-11**: Requisitos Ergonômicos para Trabalho de Escritórios com Computadores Parte 11 – Orientações sobre Usabilidade. Rio de Janeiro, 2002. p.3.

<sup>39</sup> CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana H.; FAUST, Richard. **Ergonomia e usabilidade**: conhecimentos, métodos e aplicações. São Paulo: Novatec Editora, 2010. p. 23.

precisa ser aprendida. Há que se considerar, portanto, que “quando a mídia se conforma às regras naturais e sociais, nenhuma instrução é necessária. As pessoas irão automaticamente tornar-se *experts* em como computadores, televisão, interfaces e novas mídias funcionam”.<sup>40</sup>

De modo a guiar o projeto de interfaces que atendam aos requisitos necessários de eficácia e eficiência de uso, Jakob Nielsen propôs dez heurísticas ou princípios em *design* de interação, que ganharam notabilidade por definirem amplas ‘regras de ouro’, aplicáveis aos mais diversos projetos. São elas: 1. Visibilidade do status do sistema; 2. Compatibilidade do sistema com o mundo real; 3. Controle do usuário e liberdade; 4. Consistência e padrões; 5. Prevenção de erros; 6. Reconhecimento em vez de memorização; 7. Flexibilidade e eficiência de uso; 8. Estética e design minimalista; 9. Ajudar os usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar-se de erros; 10. Ajuda e documentação.<sup>41</sup>

Jenny Preece, Yvonne Rogers e Helen Sharp afirmam que a usabilidade é dividida nas metas de eficácia, eficiência, segurança, utilidade, *learnability* (facilidade de se aprender) e *memorability* (facilidade de se lembrar como se usa).<sup>42</sup> Enrico Bertini, Silvia Gabrielli e Stephen Kimani trazem os conceitos de usabilidade para os dispositivos móveis e afirmam que as heurísticas de Jakob Nielsen têm o objetivo de prevenir erros e

---

<sup>40</sup> REEVES & NASS, 1996 apud MCLELLAN, Hilary. Experience Design. **CyberPsychology & Behavior**, New York. v. 3, n. 1, p. 59-69, 2000. Disponível em: <[http://echo.iat.sfu.ca/library/mclellan\\_00\\_experienceDesign.pdf](http://echo.iat.sfu.ca/library/mclellan_00_experienceDesign.pdf)>. Acesso em: 20 fev. 2016. p. 67: “when media conform to social and natural rules [...] no instruction is necessary. People will automatically become experts on how computers, television, interfaces, and new media work”. (Tradução nossa).

<sup>41</sup> NIELSEN, Jakob. **10 Usability Heuristics for User Interface Design**. 1995. Disponível em: <<http://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>> Acesso em: 01 mar. 2015.

<sup>42</sup> PREECE, Jenny; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de Interação: além da interação homem-computador**. Porto Alegre: Bookman, 2005.

satisfazer requisitos de qualidade e que, portanto, podem ser usadas como base científica para avaliação de interfaces de dispositivos móveis. No entanto, os autores dizem que, pela interação nesses dispositivos ser muito peculiar<sup>43</sup>, o ideal é que se usem heurísticas apropriadas para eles. Bertini, Gabrielli e Kimani, assim, desenvolveram oito heurísticas específicas para interfaces *mobile*, listadas a seguir: 1. Visibilidade do status do sistema e facilidade de encontrar o dispositivo móvel; 2. Compatibilidade entre o sistema e o mundo real; 3. Consistência e mapeamento; 4. Boa ergonomia e *design* minimalista; 5. Facilidade de entrada de dados, legibilidade e capacidade de assimilação; 6. Flexibilidade, eficiência de uso e personalização; 7. Convenções estéticas, sociais e de privacidade; 8. Gerenciamento de erros realístico.<sup>44</sup>

Olibário Machado Neto ressalta que as heurísticas de Bertini, Gabrielli e Kimani consideram além da usabilidade da interface dos dispositivos os aspectos do sistema e do *hardware*.<sup>45</sup> O autor destaca, ainda, a preocupação com o fator humano, exposta na sexta e na sétima heurísticas, em que se propõe que o sistema deve ser capaz de sugerir ao usuário

---

<sup>43</sup> Valéria Feijó, Berenice Gonçalves e Luiz Gomez citam o acesso ubíquo, a portabilidade, a pessoalidade, a democratização do acesso à informação, as oportunidades de interação e a complexidade reduzida como peculiaridades da interação em dispositivos móveis FEIJÓ, V. C.; GONÇALVES, B. S.; GOMEZ, L. S. R. Heurísticas para avaliação de usabilidade em interfaces de aplicativos smartphones: utilidade, produtividade e imersão. **Design & Tecnologia**, Porto Alegre, n. 06, p. 33-42, 2013.

Disponível em:

<<http://www.pgdesign.ufrgs.br/designtecnologia/index.php/det/article/view/141/85>>. Acesso em: 20 fev. 2016. p. 34.

<sup>44</sup> BERTINI, Enrico; GABRIELLI, Silvia and KIMANI, Stephen. Appropriating and Assessing Heuristics for Mobile Computing. In: **ADVANCED VISUAL INTERFACES**, Venezia, 2006. **Proceedings...** ACM, New York, 2006. p. 119-126. p. 125.

<sup>45</sup> MACHADO NETO, Olibário José. **Usabilidade de interface de dispositivos móveis: heurísticas e diretrizes para o design**. 2013. Dissertação (Mestrado em Ciências da Computação e Matemática Computacional) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. p. 21.

formas de personalizar ações que porventura sejam benéficas em algum contexto de utilização e que assegure, sempre, que as informações do usuário sejam mantidas com segurança e privacidade. Personalização de ações de acordo com padrões de uso remete, também, ao conceito de interfaces adaptáveis, o que, para Avi Izcovitch, significa considerar o ambiente ou contexto de uso. O autor defende que, para se criar uma experiência adaptativa, deve-se combinar os dados dos sensores dos dispositivos, conectividade em conjunto com análise de comportamento do usuário. Com isso é possível compreender o contexto e antecipar as necessidades do usuário<sup>46</sup>.

HQs digitais em formato de aplicativos no geral ocupam toda a tela dos dispositivos móveis, o que visa ampliar a imersão do leitor na história. Para Feijó, Gonçalves e Gomez, esta imersão proporcionada ao se ocupar toda a tela faz com que o usuário foque toda a tenção no conteúdo, sem que qualquer menu ou controle fique disponível. Dessa forma, permite-se que o usuário ‘mergulhe’ na leitura, sem precisar desviar sua atenção para outras informações, facilidades ou distrações disponíveis no dispositivo.<sup>47</sup>

Com o objetivo de sistematizar o conhecimento levantado e analisar o aplicativo selecionado, foram adaptadas as recomendações de Preece, Rogers e Sharp e Bertini, Gabrielli e Kimani, resultando nos pontos destacados abaixo. Para melhor classificar as recomendações, estas foram divididas em três grupos: usabilidade (que tratam de questões específicas de uso), estética (que tratam da usabilidade aplicada ao visual) e suporte

---

<sup>46</sup> “combining smart device sensor data, network connectivity and analysis of user behavior is the secret sauce behind creating an adaptive experience. By combining these capabilities, we not only understand the context of use, we can also anticipate what the user needs at a particular moment”. (ITZKOVITCH, A. Creating an Adaptive System to Enhance UX. **Smashing Magazine**, 10 dez. 2012. Disponível em: <<http://www.smashingmagazine.com/2012/12/10/creating-an-adaptive-system-to-enhance-ux/>>. Acesso em: 28 fev. 2015. Tradução nossa.)

<sup>47</sup> FEIJÓ; GONÇALVES; GOMEZ, 2013, p.35.

(questões ligadas ao suporte fornecido pelo aplicativo ao usuário).

**Usabilidade:** eficácia, eficiência, consistência com a atividade real, personalização, assimilação e entrada de dados;

**Estética:** convenções estéticas e *design* minimalista;

**Suporte:** visibilidade do *status*, convenções de privacidade, convenções sociais e gerenciamento de erros.

As recomendações específicas de usabilidade são a eficácia e a eficiência, respectivamente o quanto se realizou dos objetivos e quantos recursos foram dispendidos para tanto (como, por exemplo, o tempo para escolher uma HQ em uma lista e começar a lê-la), consistência com a atividade real, ou seja, referência à ação de ler quadrinhos impressos para facilitar o uso, o mapeamento, a aprendizagem e a memorização, diminuindo a carga cognitiva (sem, no entanto, restringir-se à simples reprodução de uma HQ impressa, utilizando as possibilidades da hipermídia conforme elencadas anteriormente); personalização, que diz respeito à possibilidade de se modificar a interface de acordo com preferências pessoais ou de contexto, além de questões de acessibilidade como legibilidade e tamanho do texto; assimilação e entrada de dados, ou seja, a facilidade de se encontrar as informações na tela e de se colocar dados no sistema (de preferência utilizando apenas uma das mãos).

Da ordem da estética, especificamente, são listadas o uso de convenções estéticas (quando tal uso couber) e *design* minimalista, ou seja, mostrar na tela somente o essencial para se contar a história e se permitir a navegação.

Da ordem do suporte, foram listados a visibilidade do *status*, que diz respeito ao sistema informar corretamente o leitor do que está acontecendo; convenções de privacidade, ao proteger dados e informações do usuário; convenções sociais, relativas a como o usuário irá interagir com o aplicativo e se isto

condiz com o contexto social; e o gerenciamento de erros, ou seja, a preocupação em informar o usuário quando algo errado acontece e dar suporte para a solução.

Diante da bibliografia levantada neste tópico, é possível notar que há muito o que se observar ao se projetar ou se avaliar uma interface do ponto de vista da usabilidade. No contexto das histórias em quadrinhos digitais, tal preocupação talvez seja ainda mais importante, visto que quanto mais natural for a experiência de uso, mais o leitor poderá focar sua atenção no que realmente importa: a leitura, a apreensão da história e a percepção dos detalhes gráficos.

## **AVALIAÇÃO DE USABILIDADE**

Para a seleção do aplicativo a ser analisado, realizou-se em agosto de 2015 uma pesquisa na *app store* (loja de aplicativos da empresa *Apple*), pois esta plataforma possui os exemplos mais relevantes de HQs digitais, quando em comparação com concorrentes como a *Play Store* (loja de aplicativos da empresa *Google*). Para a pesquisa, utilizou-se o filtro de relevância, tendo como resultado o aplicativo *Batman: Arkham Origins – A DC Comics MultiVerse Graphic Novel* como o mais bem posicionado.

*Batman: Arkham Origins – A DC Comics MultiVerse Graphic Novel* é uma HQ digital em formato de aplicativo desenvolvida pela empresa *DC Entertainment* e lançado na *App Store* no ano de 2013 (a figura 1 ilustra a tela inicial do aplicativo). No ano seguinte, a obra ganhou uma versão impressa que buscava simular a estrutura narrativa multilinear, mas que deixava de lado o conteúdo multimídia, ainda que contasse com alguns extras como explicações dos desdobramentos da história e comparações de diferentes quadros das animações disponíveis no aplicativo. A história é baseada na série de *games* do personagem *Batman*, servindo como prelúdio para as narrativas encontradas neles. Para uma boa compreensão da HQ, é importante já ter um conhecimento prévio do personagem. A

história funciona por conta própria mas expande o universo dos *games* – característica de uma narrativa transmídia, segundo Henry Jenkins.<sup>48</sup>



Figura 1: Página inicial do aplicativo *Batman: Arkham Origins*.  
Fonte: Captura de tela do aplicativo *Batman: Arkham Origins*.

A análise de usabilidade aqui realizada tem como base o quadro 1 que adapta as recomendações de Bertini, Gabrielli e Kimani e Preece, Rogers e Sharp para o contexto de HQs digitais. A seguir, as análises de cada um dos pontos destacados:

**Eficácia:** o objetivo de se chegar até um dos finais da história foi alcançado depois de diversas tentativas. No entanto, alguns problemas foram identificados, como o não funcionamento de uma das telas de seleção de caminho (o que impediu o avanço em uma das linhas narrativas) e erros de continuidade (onde situações faziam referência a

<sup>48</sup> JENKINS, 2009.

acontecimentos anteriores que não haviam acontecido no caminho trilhado). Em um momento, devido ao conhecimento da estrutura de cenas em que a escolha de caminhos era possível, cometeu-se erros de navegação por considerar-se que seria uma delas quando, na verdade, era apenas uma cena convencional com navegação linear;

**Eficiência:** é necessário despende um tempo considerável para avançar até o fim da narrativa. Como existem diversos caminhos sem saída e, ao alcança-los, o leitor é obrigado a retornar a uma cena anterior, é possível que, após algum tempo de uso, estas decisões erradas causem alguma frustração no usuário. É importante, nestes casos, observar se a narrativa vai manter o leitor imerso ou se vai fazê-lo desistir de avançar;

**Consistência com a atividade real:** o avanço de telas se dá ao tocar na lateral direita da tela, o que é uma ação intuitiva tanto por fazer referência ao avanço em páginas reais como por ser um padrão de navegação em aplicativos semelhantes;

**Personalização:** não existem opções para personalizar a interface. Tampouco é possível aumentar ou diminuir imagens e texto. A única personalização do conteúdo se dá pelo fato de haverem diversos caminhos possíveis de serem seguidos, o que permite diferentes experiências;

**Assimilação e entrada de dados:** o botão de avanço é de fácil identificação e não compromete a imersão na história. No entanto, não existe um botão de retorno, ainda que uma tela de ajuda explique como este funciona. Não há a necessidade de se colocar dados no sistema. Os menus de configuração, por sua vez, ficam escondidos, necessitando ser descobertos pelo usuário, pois não são contemplados na tela de ajuda (como pode ser visto em destaque na figura 2);

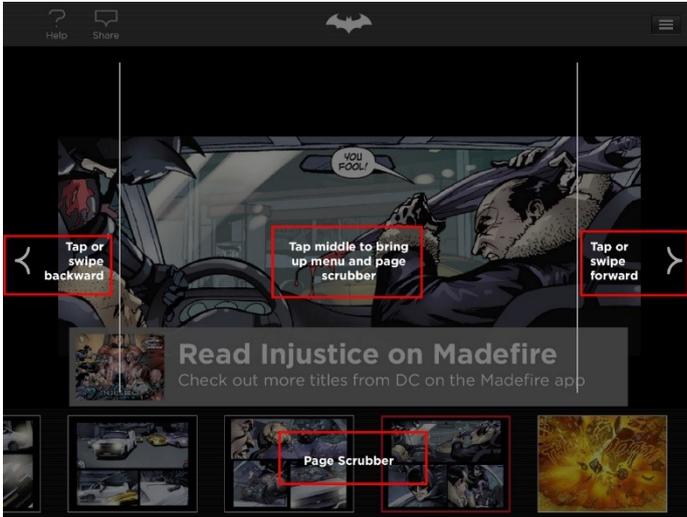


Figura 2: Tela de ajuda mostrando como funciona a navegação.  
 Fonte: Captura de tela do aplicativo *Batman: Arkham Origins*.

**Convenções estéticas:** o aplicativo utiliza ícones próprios que podem não ser suficientemente claros. Os botões do menu utilizam ícone e palavra em conjunto, o que pode ser considerado redundante, pois um ícone bem projetado deve passar a informação sem a necessidade de palavras. A figura 3 mostra os botões e ícones da interface;

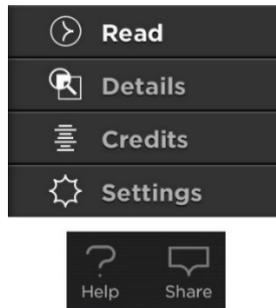


Figura 3: Ícones e botões.  
 Fonte: Montagem a partir de captura de tela do aplicativo *Batman: Arkham Origins*.

**Design minimalista:** os menus são ocultos e apenas o que é essencialmente necessário para a compreensão da história é mostrado em tela, o que auxilia na imersão do leitor;

**Visibilidade de status:** ao se acessar os menus, uma barra horizontal na porção inferior da tela mostra onde o usuário está dentro da narrativa (figura 4). É possível navegar nesta linha do tempo, acessando outras cenas. Para favorecer a narrativa e não mostrar quais são os caminhos corretos, são mostradas as cenas apenas até o próximo ponto de bifurcação;



Figura 4: Barra de navegação entre cenas.  
Fonte: Captura de tela do aplicativo *Batman: Arkham Origins*.

**Convenções de privacidade:** aplica-se apenas no caso de o usuário querer compartilhar conteúdo em redes sociais, pois não é necessário nenhum tipo de registro pessoal para utilizar o aplicativo. Ao selecionar-se o botão de compartilhamento (*share*), uma janela de confirmação aparece sobre a tela principal, como pode ser visto na figura 5.

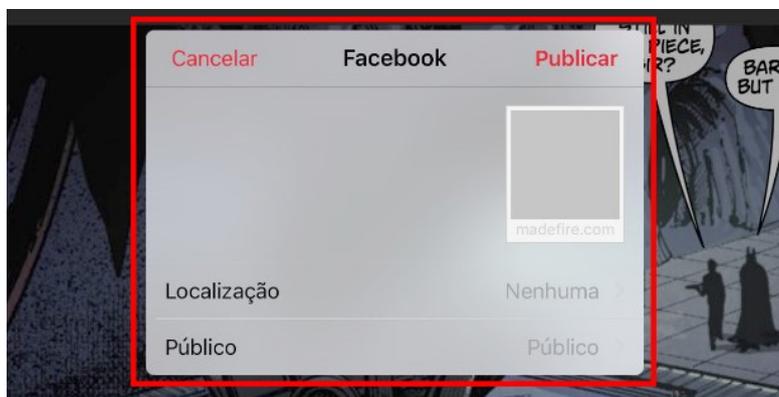


Figura 5: Janela para compartilhamento de conteúdo em redes sociais.  
Fonte: Captura de tela do aplicativo *Batman: Arkham Origins*.

**Convenções sociais:** o aplicativo não possui restrições quanto ao contexto de uso. Só é possível utilizá-lo na horizontal, o que pode causar dificuldade para manipulá-lo com apenas uma das mãos (o que vai contra as diretrizes de Bertini, Gabrielli e Kimani). Por utilizar muitos efeitos sonoros e músicas, pode ser interessante a sugestão de fones de ouvido, tanto para otimizar a experiência como por convenção social no caso de utilizá-lo em público.

**Gerenciamento de erros:** não foram encontradas opções, menus ou telas que proponham alguma gestão de erro. A única opção próxima disso é o menu de ajuda, que explica sucintamente como se dá a navegação, mas não salienta a localização do menu oculto onde é possível obter mais informações sobre o aplicativo.

Nesta breve análise, foram notados pontos positivos e negativos na usabilidade do aplicativo. Por ser uma HQ com diversos caminhos possíveis, a experiência de tomar caminhos errados e ser obrigado a voltar a cenas já lidas para poder avançar pode se tornar repetitiva e frustrante com o tempo. O aplicativo não permite personalização da interface, e mesmo o fato de poder trilhar diferentes caminhos se torna restrito quando se observa que alguns desses caminhos são "becos sem saída". Os ícones de navegação são objetivos e claros, porém alguns menus estão escondidos e não são mostrados nem com a ajuda presente no aplicativo. Por fim, não foi encontrado nenhum sistema de gerenciamento de erros - se o aplicativo deixar de funcionar, por exemplo, não existe a garantia de que se conseguirá retomar a leitura de onde se parou.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O ambiente digital traz uma série de possibilidades e alternativas para as histórias em quadrinhos. Enquanto alguns

defendem que esta seja uma evolução natural, outros dizem se tratar de uma desvirtuação da linguagem. Independente de como se classifiquem, é importante tratá-las como uma linguagem híbrida, na qual as características básicas das HQs se misturam à hipermídia, dando origem a um formato com particularidades próprias.

Este texto trouxe um levantamento bibliográfico sobre narrativa, convergência digital e HQs digitais, buscando colocar os estudos de usabilidade dentro deste contexto. Com este conhecimento estruturado, utilizou-se os critérios trazidos pela bibliografia para discutir a usabilidade de uma HQ digital em formato de aplicativo - *Batman: Arkham Origins – A DC Comics MultiVerse Graphic Novel*.

Na análise, pode-se notar que mesmo sendo o aplicativo que consta em primeiro lugar no quesito relevância na *app store*, possui alguns problemas de usabilidade. Talvez, o principal dele seja a necessidade de se retornar a partes que já foram lidas ao se tomar um caminho "errado" na narrativa, o que acaba se tornando cansativo e prejudicando a imersão do leitor. É importante se pensar, a partir disso, em como uma narrativa pode ser multilinear sem, no entanto, se tornar repetitiva, cansativa ou mesmo frustrante para o leitor.

Estes apontamentos são importantes para projetos de histórias em quadrinhos digitais para dispositivos móveis e que podem contribuir tanto mercadologicamente (para os produtores e editoras que investem na área) quanto para o usuário, pois sendo projetada observando-se tais apontamentos, a HQ digital permitirá uma experiência mais rica de leitura e navegação, proporcionando maior prazer para o leitor. Além disso, estas considerações podem ajudar a fomentar estudos mais aprofundados no tema.

## REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 9241-11:** Requisitos Ergonômicos para Trabalho de Escritórios com Computadores Parte 11 – Orientações sobre Usabilidade. Rio de Janeiro, 2002.

BAARSPUL, M. **Where Transmedia Storytelling Goes Wrong:** a preliminary exploration of the issues with transmedia storytelling. 2012. Disponível em: <<http://dspace.library.uu.nl/handle/1874/253186>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

BERTINI, Enrico; GABRIELLI, Silvia and KIMANI, Stephen. Appropriating and Assessing Heuristics for Mobile Computing. In: **ADVANCED VISUAL INTERFACES**, Venezia, 2006. **Proceedings...** ACM, New York, 2006. p. 119-126.

CAPPELLARI, Márcia Schmitt Veronezi. História em Quadrinhos e Cinema: Meios cada vez mais próximos no ambiente digital. **Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, n. 21, p. 51-56, ago. 2009. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/5910/4277>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

CASSANY, D.; ALLUÉ, C. Leitura e literatura na era da internet. **Patio**, n. 15, dez. 2012. Disponível em: <<http://www.grupoa.com.br/revista-patio/artigo/8080/leitura-e-literatura-na-era-da-internet.aspx>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

CASTEDO, Raquel. **Revistas científicas on-line de comunicação no Brasil:** a produção editorial sob o impacto da tecnologia digital. 2009. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2009.

CHARTIER, R. **A aventura do livro do leitor ao navegador:** conversações com Jean Lebrun. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, UNESP, 1999.

CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana H.; FAUST, Richard. **Ergonomia e usabilidade**: conhecimentos, métodos e aplicações. São Paulo: Novatec Editora, 2010.

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

FEIJÓA, V. C.; GONÇALVEZ, B. S.; GOMEZ, L. S. R. Heurísticas para avaliação de usabilidade em interfaces de aplicativos smartphones: utilidade, produtividade e imersão. **Design & Tecnologia**, Porto Alegre, n. 06, p. 33-42, 2013. Disponível em: <<http://www.pgdesign.ufrgs.br/designtecnologia/index.php/detail/article/view/141/85>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

FRANCO, Edgar Silveira. Hipermídia & Histórias em Quadrinhos: Panorama da Produção Brasileira. In: V ENCONTRO DOS NÚCLEOS DE PESQUISA DA INTERCOM, 2005, Rio de Janeiro. **Anais...** Intercom, São Paulo, 2005. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R1168-1.pdf>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

FRANCO, Edgar Silveira. HQtrônicas: As histórias em quadrinhos na rede internet. **Cadernos da Pós-Graduação do Instituto de Artes da Unicamp**, Campinas, v. 4, n.1, p. 148-155, 2000.

FRANCO, Edgar. Histórias em quadrinhos e hipermídia: As HQtrônicas chegam à sua terceira geração. In: LUIZ, Lucio (org.). **Os Quadrinhos na era digital**: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014.

FRANCO, Edgar. Novos suportes para as narrativas sequenciais. Entrevista realizada pelo professor Roberto Elísio dos Santos, em dezembro de 2008. **Caderno.com**, São Caetano do Sul, v. 4, n. 1, p. 3-6, jan./jun. 2009.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias**: do cinema às mídias interativas. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.

GOTTSCHALL, Jonathan. **The storytelling animal**: how stories make us human. New York: First Mainer Books, 2013.

ITZKOVITCH, A. Creating an Adaptive System to Enhance UX. **Smashing Magazine**, 10 dez. 2012. Disponível em: <<http://www.smashingmagazine.com/2012/12/10/creating-an-adaptive-system-to-enhance-ux/>>. Acesso em: 28 fev. 2015.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: Editora 34, 1993.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

LÉVY, Pierre. **A ideografia dinâmica**: rumo a uma imaginação artificial? São Paulo: Loyola, 1998.

KLAWA, Laonte; COHEN, Haron. Os quadrinhos e a comunicação de massa. In: MOYA, Álvaro de (Org.). **Shazam!** São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

MCLELLAN, Hilary. Experience Design. **CyberPsychology & Behavior**, New York. v. 3, n. 1, p. 59-69, 2000. Disponível em: <[http://echo.iat.sfu.ca/library/mclellan\\_00\\_experienceDesign.pdf](http://echo.iat.sfu.ca/library/mclellan_00_experienceDesign.pdf)>. Acesso em: 20 fev. 2016.

MENDO, Anselmo Gimenez. **História em quadrinhos**: impresso vs. Web. São Paulo: Unesp, 2008.

MORAES, Reinaldo Pereira de. Histórias em quadrinhos eletrônicas em banners publicitários na web. In: LUIZ, Lucio (org.). **Os Quadrinhos na era digital**: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

MACHADO NETO, Olibário José. **Usabilidade de interface de dispositivos móveis**: heurísticas e diretrizes para o design. 2013. Dissertação (Mestrado em Ciências da Computação e Matemática Computacional) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

NIELSEN, Jakob. **10 Usability Heuristics for User Interface Design**. 1995. Disponível em: <<http://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>> Acesso em: 01 mar. 2015.

PIRES, J. A. Leitura e virtualidade: tecendo entre as linhas da narrativa. In: COELHO, Luiz Antônio; FARBIARZ, Alexandre (Orgs.). **Design**: olhares sobre o livro. Teresópolis: Editora Novas Ideias, 2010.

PREECE, Jenny; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de Interação**: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2005.

SANTOS, Roberto Elísio dos; CORRÊA, Victor; TOMÉ, Marcel Luiz. As webcomics brasileiras. In: LUIZ, Lucio (org.). **Os Quadrinhos na era digital**: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014.

SCHLITTLER, João Paulo Amaral. **TV digital interativa**: convergência das mídias e interfaces do usuário. São Paulo: Blucher, 2011.

TEIXEIRA, Eduardo Ariel S. A usabilidade em estudo: experiência de compra e de leitura de quadrinhos em meio digital. **InfoDesign** – Revista Brasileira de Design da Informação, São Paulo, v. 9, n. 2, p. 56-69, 2012.



# NARRATIVAS GRÁFICAS NA IMPrensa ILUSTRADA DO SÉCULO XIX: BREVES CONSIDERAÇÕES

Aristeu Elisandro Machado Lopes\*

## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A imprensa ilustrada se desenvolveu no Brasil a partir dos anos 1850. Naquele momento, determinados artistas que tiveram experiências com este tipo de jornalismo na Europa apresentavam a novidade para o público-leitor brasileiro. Notadamente, Manuel de Araujo Porto Alegre, com o periódico *Lanterna Mágica* lançado em 1844, foi um precursor.<sup>1</sup> Depois dele, outros artistas se destacaram lançando jornais de ilustrações. Nessa leva, encontram-se os jornais *Semana Illustrada*, de Henrique Fleiuss e *Revista Illustrada*, de Angelo Agostini; dois dos mais importantes periódicos do século XIX. Também circularam *O Mosquito*, *Vida Fluminense*, *O Mequetrefe*, *Don Quixote*, entre outros.

Não apenas no Rio de Janeiro foram veiculados jornais de ilustrações, outras cidades do Brasil Imperial também contaram com a presença de artistas litógrafos. Em São Paulo, *Diabo Coxo*

---

\* Mestre e Doutor em História pela UFRGS, Professor do Departamento de História e do Programa de Pós-Graduação em História da UFPel. Palavras-chave: Imprensa ilustrada – histórias em quadrinhos – século XIX – artistas litógrafos. E-mail: aristeuufpel@yahoo.com.br Link para currículo lattes: <http://lattes.cnpq.br/3563086398486737>

<sup>1</sup> Sobre a *Lanterna Mágica*, ver: SALGUEIRO, Heliana. **A comédia urbana**: de Daumier a Porto Alegre. São Paulo: Fundação Armando Álvares Penteado, 2003.

(1864-1865) e *Cabrião* (1865-1867) foram os primeiros periódicos com a participação de Angelo Agostini<sup>2</sup> antes de sua ida para o Rio de Janeiro. Pelotas, no sul do Rio Grande do Sul, foi uma das cidades que contou com a circulação de periódicos ilustrados. Entre o conjunto de jornais, destacaram-se *Cabrion* e *A Ventarola*.

Estes jornais tinham em comum a sátira e a comicidade típica deste tipo de imprensa. Abordavam em suas páginas assuntos variados desde temas cotidianos, assuntos políticos, novidades, literatura, artes e notícias relevantes à informação de seus leitores. Em parte, esses assuntos eram noticiados em ilustrações e, quase sempre, associados com o mote principal do jornal que era o humor. Muitas notícias foram confeccionadas em uma narrativa gráfica, quadro a quadro, o que lembra as histórias em quadrinhos do século XX. Outra parte de imagens que preenchia as páginas dos jornais se dedicava à criação de histórias ficcionais, as quais poderiam ou não ter referências com a realidade do seu autor, ou seja, não se tratava de uma história em quadros desenvolvida para abordar um determinado acontecimento ou as ações de um político, por exemplo, mas se tratava apenas de uma história ficcional.

Este capítulo será desenvolvido a partir de dois grupos de desenhos que foram produzidos em quadros – um deles baseado na realidade do artista e o outro de ficção – e que podem ser considerados como narrativas gráficas. Dessa forma, o ponto de análise do texto parte do pressuposto que é possível considerar determinadas ilustrações publicadas em periódicos brasileiros como histórias em quadrinhos, apesar das suas veiculações antecederem o lançamento daquelas consideradas precursoras deste tipo de arte gráfica.<sup>3</sup> O capítulo apresentará ilustrações

---

<sup>2</sup> Sobre os dois jornais consultar, entre outros: BALABAN, Marcelo. **Poeta do Lápis**. Sátira e política na trajetória de Angelo Agostini no Brasil Imperial (1864-1888). São Paulo: UNICAMP, 2009.

<sup>3</sup> Conforme Álvaro de Moya, as primeiras histórias em quadrinhos iniciaram em 1895 com *The Yellow Kid*, de Richard F. Outcault, publicadas no jornal *World*, de Nova Iorque. MOYA, Álvaro de. **História das Histórias em**

publicadas em dois periódicos: *Revista Illustrada*, do Rio de Janeiro, e *A Ventarola*, de Pelotas.

## OS PERIÓDICOS

Os periódicos nos quais foram publicadas as ilustrações que serão analisadas neste capítulo são representativos da imprensa ilustrada brasileira do século XIX. De um lado, está a *Revista Illustrada*, considerado um dos mais importantes periódicos brasileiros. Sua circulação não ficava restrita ao Rio de Janeiro, mas também tinha distribuição em outros lugares do país. Do outro lado, está *A Ventarola*, um periódico ilustrado publicado em Pelotas sob a inspiração de suas congêneres fluminenses. Apesar da distância entre os periódicos – distância não apenas geográfica, como também em condições financeiras, número de colaboradores, período de circulação e qualidade das ilustrações, entre outros detalhes – os dois se assemelhavam em sua estrutura: oito páginas, sendo quatro de ilustrações e quatro de textos. Ambos os periódicos utilizavam os mesmos recursos para apresentar seus conteúdos: o desenvolvimento quadro a quadro de notícias ou histórias ficcionais nas páginas centrais e na oitava página enquanto na primeira página constava o assunto do momento ou o retrato de um homenageado, além de outras formas de construir os desenhos.

A *Revista Illustrada* foi lançada em 1876 por Angelo Agostini, que se apresentava destacando sua experiência artística: “E notem bem que não sou nenhum calouro [...] sou, pelo contrário, um veterano, já há muito calejado nas lides semanais, que, tendo se recolhido temporariamente aos bastidores, volta agora resfolgado a cena”.<sup>4</sup> Seu trabalho artístico em sua passagem por São Paulo e nos periódicos

---

**quadrinhos.** Porto Alegre: L&PM, 1986. p. 23. Contudo, este mesmo autor considera Angelo Agostini como um dos primeiros artistas criadores das histórias em quadrinhos; opinião compartilhada neste texto.

<sup>4</sup> *Revista Illustrada*, 01/01/1876.

fluminenses *Arlequim*, *A Vida Fluminense* e *O Mosquito* lhe constituíram a experiência que era ressaltada no número de lançamento da *Revista*.

*A Ventarola* surgiu em abril de 1887, como “folha ilustrada e humorística” circulando até dezembro de 1889. Foi publicada pelo imigrante francês Eduardo Chapon proprietário da Litografia Parisiense na qual funcionava a redação e a confecção da parte ilustrada. Ele não tinha o jornal como única forma de sustento, o que se verificou através dos anúncios da sua litografia que executava qualquer trabalho concernente à arte litográfica, tais como retratos, cartões de visitas, diplomas, etc.<sup>5</sup>

O surgimento de jornais ilustrados em Pelotas (além de *A Ventarola*, também circularam: *Abelha* (1878), *Cabrión* (1879-1881) e *Zé Povinho* (1883)) esteve ligado ao amplo desenvolvimento econômico da cidade proporcionado pelo sistema escravista implantado nas charqueadas. A riqueza trazida através da indústria do charque possibilitou uma intensa manifestação artística e cultural, norteadas pelos ideais aristocráticos e europeizados da elite da época. Desta forma, foi possível o florescimento de uma grande atividade jornalística, iniciada a partir de 1851. Ao encerrar do século, Pelotas contabilizava 116 jornais, alguns de vida efêmera, outros apenas como edição especial, contudo, vários com circulação regular por muitos anos.<sup>6</sup>

Durante os anos de circulação de *A Ventarola*, a *Revista Ilustrada* já era um periódico conhecido. É possível apontar semelhanças entre os dois periódicos e considerar que a *Revista* serviu como modelo para *A Ventarola* não apenas como um exemplo a ser seguido, mas também na reprodução de determinados desenhos.<sup>7</sup> As histórias em quadros que serão

---

<sup>5</sup> **A Ventarola** 01/05/1887.

<sup>6</sup> LONER, Beatriz Ana. Jornais diários na República Velha. **Ecos Revista**. Pelotas, v. 2, n. 1, p. 5-34, abr. 1998.

<sup>7</sup> LOPES, Aristeu. Dois caricaturistas entre a memória e o esquecimento: Angelo Agostini (1843-1910) e Eduardo Chapon (1852-1903). **Estudios**

averiguadas a seguir denotam tanto a semelhança como a maneira de estruturação das páginas ilustradas dos dois periódicos. Antes de analisar as histórias selecionadas, algumas considerações sobre a relação entre narrativas gráficas e imprensa ilustrada são importantes.

## **ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE NARRATIVAS GRÁFICAS E IMPRENSA ILUSTRADA**

Herman Lima escreveu o que pode ser considerado até a atualidade o mais completo estudo sobre a imprensa ilustrada brasileira. O autor, ao longo dos quatro volumes da sua obra, esclarece em detalhes o surgimento dos primeiros jornais ilustrados, apresenta perfis biográficos dos principais artistas e esmiúça a história dos periódicos. Ao tratar da *Revista Ilustrada*, não deixa de enfatizar as *Aventuras de Zé Caipora* (iniciada em 1883), considera por ele como “a parte talvez mais legitimamente nacional, mais penetrada de sentido brasileiro, pelo tema, pela linguagem geográfica, pelo clima psicológico, pela paisagem”.<sup>8</sup> O autor considera essa produção como “a primeira história de quadrinhos de longa duração, publicada na imprensa brasileira”. Contudo, Lima não avançou na discussão sobre as histórias em quadrinhos; para ele, as *Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de Uma Viagem à Corte*, também de Agostini e veiculada na *Vida Fluminense* em 1869, foram apenas o tipo de tema que deu origem à história de Zé Caipora.

A proposta desenvolvida e defendida neste capítulo vai além das *Aventuras de Zé Caipora* e das *Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de Uma Viagem à Corte*. Em outras palavras, ambas as histórias são consideradas modelos inauguradores do

---

**Históricos.** Rivera-Uruguay: Centro de Documentación Histórica del Rio de la Plata - Prof. Dr. Walter Rela, 2009, v. 3, p. 01-23.

<sup>8</sup> LIMA, Herman. **História da caricatura no Brasil**. 4 vols, Rio de Janeiro: José Olympio, 1963, p.800.

gênero histórias em quadrinhos no Brasil.<sup>9</sup> Entretanto, o que se pretende é demonstrar que há um universo maior de conjuntos de ilustrações veiculados nos periódicos que igualmente podem ser apontados como narrativas gráficas, sendo que sua estrutura é semelhante a uma História em Quadrinhos.

A relação entre imprensa ilustrada e Histórias em quadrinhos pode ser feita a partir das considerações de alguns autores que tratam apenas das Histórias em quadrinhos. Tais considerações podem ser relacionadas com a produção da imprensa ilustrada. Will Eisner, importante artista dos quadrinhos e autor de reflexões sobre a sua produção, utiliza o termo arte sequencial, para ele,

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual.<sup>10</sup>

Tomada as devidas proporções entre o que o autor coloca e a produção das revistas ilustradas, é possível considerar que determinados conjuntos de ilustrações também exijam do leitor suas habilidades interpretativas visuais e verbais. Os desenhos veiculados na imprensa baseados na realidade dos artistas nem sempre são fáceis de serem compreendidos por um leitor do século XXI – geralmente o pesquisador desses desenhos – contudo, os recursos visuais empregados favoreciam a leitura,

---

<sup>9</sup> As duas histórias foram publicadas em edição fac-símile: CARDOSO, Athos. (Org.). **As aventuras de Nhô-Quim e Zé Caipora**. Os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883. Brasília: Edições do Senado Federal, 2005. O autor defende as produções como histórias em quadrinhos.

<sup>10</sup> EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001. p.8.

interpretação e reconhecimento das figuras satirizadas pelo leitor do século XIX.

Um exemplo que pode ser citado são as ilustrações que envolvem figuras políticas. Quando o personagem desenhado é o Imperador Dom Pedro II, a Princesa Isabel ou um senador do Império o reconhecimento é facilitado ao pesquisador por uma série de fatores, como a comparação com fotografias. Já quando se trata de figuras menos expressivas da política imperial esse reconhecimento se torna mais difícil, mas certamente não era complicado ao leitor contemporâneo ao periódico.

O que se quer considerar com tais colocações é que, assim como as Histórias em quadrinhos, a imprensa ilustrada igualmente necessita de percepção estética e de esforço intelectual à sua leitura. Assim, ao se considerar ambas as produções como narrativas gráficas de arte sequencial acaba-se por aproximá-las. Eisner ainda afirma, ao tratar especificamente dos quadrinhos, que sua função fundamental é: “comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço”, os quais devem “ser decompostos em segmentos sequenciados”.<sup>11</sup> Essa função é a mesma dos quadros da imprensa ilustrada, a qual foi utilizada para narrar em quadros a vida política brasileira ou criar uma história ficcional como será abordado em seguida.

Ainda em relação aos quadros, Umberto Eco colabora à análise da imprensa ilustrada. O autor, ao analisar os quadros da história *Steve Canyon*, de Milton Caniff, assinala que é importante considerar as mensagens “segundo tudo que ela possa comunicar, não nos esquecendo de focar a estrutura da própria mensagem”.<sup>12</sup> Essa constatação também deve ser considerada ao analisar um desenho da imprensa ilustrada. As produções dos artistas objetivavam sempre passar uma

---

<sup>11</sup> EISNER, 2001, p. 38.

<sup>12</sup> ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2004. p. 131.

mensagem, fosse criticando algo ou alguém, fosse promovendo o riso do leitor a partir de uma história ficcional de humor.

Paulo Ramos, ao tratar das histórias em quadrinhos contemporâneas, enfatiza que a cena narrada “agrupa personagens, mostra o espaço da ação, faz um recorte do tempo”.<sup>13</sup> Em relação às histórias em quadrinhos, Joaquim da Fonseca enfatiza que “se caracteriza pela forma de narrativa feita pela sequência de figuras desenhadas, com um elenco de personagens, que tem continuidade de uma sequência para outra, com inclusão de diálogo, legendas ou outros tipos de textos dentro de cada quadrinho”.<sup>14</sup> Essas características, apontadas por ambos autores, são também encontradas na imprensa ilustrada. As histórias dos periódicos apresentam personagens – fictícios ou não – e mostram o espaço no qual se passam. Ainda, elas são apresentadas em uma narrativa sequencial – embora nem sempre sejam longas – e os diálogos com os quadrinhos. As histórias em quadros dos periódicos, contudo, não apresentavam os diálogos em balões ou outros recursos gráficos para apresentar a parte escrita; os artistas utilizavam legendas para narrar o desenvolvimento da história.

Scott McCloud afirma que é possível considerar produções anteriores ao século XX como histórias em quadrinhos: “Eu não tenho a mínima ideia de onde ou quando as histórias em quadrinhos começaram. Neste capítulo [o autor se refere ao capítulo 1], eu fiz um apanhado bem geral sobre isso... A Coluna de Trajano, a Pintura Grega, Arabescos Japoneses... coisas que podem melhor ser exploradas”.<sup>15</sup> Contudo, o autor coloca que “há um evento que é tão marcante na história dos quadrinhos quanto na história da palavra escrita”, ou seja, “a invenção da imprensa”. Para ele, com a imprensa a arte pode ser desfrutada por todos e indica a produção do inglês William Hogarth como o

---

<sup>13</sup> RAMOS, Paulo. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009, p. 90.

<sup>14</sup> FONSECA, Joaquim da. **Caricatura: A imagem gráfica do humor**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1999. p. 27.

<sup>15</sup> MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M.books, 2005. p. 15.

apogeu da sofisticação da história com imagens.<sup>16</sup> Dessa forma, é possível apontar que a produção em quadros da imprensa ilustrada do século XIX pode ser considerada uma narrativa gráfica semelhante a uma história em quadrinhos como será exemplificado a seguir.

## **NARRATIVAS GRÁFICAS NA IMPRENSA ILUSTRADA**

É possível apontar que há dois tipos básicos de narrativas gráficas nos periódicos ilustrados. O primeiro se refere a notícias verdadeiras, ou seja, temas e assuntos do cotidiano e da política eram transportados para o universo dos quadros e ilustrações e disponibilizados aos leitores não apenas como notícias textuais, mas com imagens. É possível considerar que transformavam determinadas notícias, sobretudo aquelas de maior impacto entre os leitores, em uma narrativa ficcional, como numa história em quadrinhos.

Já o segundo tipo é igual ao anterior em sua apresentação, contudo, não são baseados em notícias ou em eventos da realidade, mas sim constituem-se em uma narrativa gráfica exclusivamente fictícia, embora também a realidade possa ter servido de inspiração. A primeira história analisada foi publicada na *Revista Ilustrada* e foi desenvolvida com base na realidade e a segunda foi publicada em *A Ventarola* e se enquadra na proposta da história ficcional.

## **BOATOS**

Ao longo dos anos em que circulou durante o regime monárquico até a Proclamação da República em 1889 a *Revista Ilustrada* acompanhou os 11 presidentes do Conselho de

---

<sup>16</sup> MCCLLOUD, 2005, p.15-16.

Ministros do Brasil Imperial.<sup>17</sup> Nem sempre o tom foi simpático à maioria desses presidentes; em alguns momentos, agressivos e críticos a determinadas gestões e em outros apoiadores. Um exemplo de apoio foi com a gestão de João Alfredo, durante a qual a Princesa Isabel, como regente do Império, assinou a Lei que abolia a escravidão no Brasil. A *Revista*, que sempre defendeu a bandeira da Abolição, passou a exaltá-los em suas páginas. No ano de seu lançamento, 1876, presidia o Conselho o Duque de Caxias. Os desenhos que criticavam a sua gestão foram publicados em narrativas gráficas como uma história em quadrinhos, sempre cadenciadas pelo humor. A história analisada foi intitulada *Boatos*.

O caricaturado de Agostini nesta produção, o Duque de Caxias, exerceu o cargo por três mandatos entre 1856 e 1857, 1861 e 1862 e 1875-1878.<sup>18</sup> As ilustrações de Agostini apresentavam o Duque de Caxias e os demais ministros em situações cômicas – o mais satirizado entre os ministros foi José Bento da Cunha Figueiredo, ministro e secretário de estado dos negócios do Império. É possível que o foco das críticas tenha sido dirigido aos ministros que compunham o Gabinete devido ao estado de saúde do Presidente, já que ele estava doente quando assumiu o cargo em 1875.

Na história analisada, Caxias surge com uma expressão séria, coçando a cabeça ao receber, de uma mão misteriosa que

---

<sup>17</sup> O Imperador Dom Pedro II, ao longo dos seus 49 anos de reinado, nomeou e demitiu muitos políticos do cargo de Presidente do Conselho de Ministros. Segundo José Murilo de Carvalho, houve 36 ministérios entre 1840 e 1889 com uma duração média inferior a um ano e meio. CARVALHO, José Murilo de. **A Construção da ordem. Teatro de sombras: a política imperial.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006, p.210.

<sup>18</sup> Dados biográficos sobre o Duque de Caxias podem ser consultados nas seguintes obras: DORATIOTO, Francisco. **Maldita Guerra: Nova história da Guerra do Paraguai.** São Paulo: Companhia das Letras, 2002; SOUZA, Adriana Barreto de. **Duque de Caxias: o homem por trás do monumento.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008 e MORAIS, Eugênio Vilhena de. **O Duque de Ferro: novos aspectos da figura de Caxias.** Rio de Janeiro: Biblioteca do Exército, 2003.

estava por trás de uma cortina, um papel. (Figura 1) Trata-se da *Syllabus Errorum*, um apêndice da Encíclica *Quanto Cura*, publicada pelo Papa Pio IX em 1864. Neste documento, o Papa condenava uma série de ideologias e crenças e entre as desaprovações estavam as sociedades secretas como a Maçonaria. No Brasil a ordem dos maçons tinha entre seus membros nomes importantes da política como o Duque de Caxias e o próprio Imperador Dom Pedro II. A contenda entre Igreja Católica e Maçonaria era anterior a narrativa e se transformou em polêmica a partir da chamada Questão Religiosa. O ápice da polêmica se deu com a prisão dos bispos de Olinda e Pará devido aos conflitos com membros da igreja que também eram maçons, os quais foram expulsos das irmandades já que se negavam a abandonar a Maçonaria. Os bispos foram anistiados em 1875, mas do conflito ainda restavam vários desafetos não resolvidos<sup>19</sup>; entre elas estava a situação abordada por Agostini no desenho.

---

<sup>19</sup> As informações acima sobre a Questão Religiosa foram consultadas em: HOLANDA, Sérgio Buarque de. **História Geral da Civilização Brasileira**. Tomo II O Brasil Monárquico, V.6. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004. p.392-423. Sobre a Questão Religiosa e os periódicos ilustrados que contaram com a participação de Angelo Agostini: BALABAN, Marcelo. **Poeta do Lápis**. Sátira e política na trajetória de Angelo Agostini no Brasil Imperial (1864-1888). São Paulo: UNICAMP, 2009. cap. 3: Bandidos de roupetas, p.229-335.

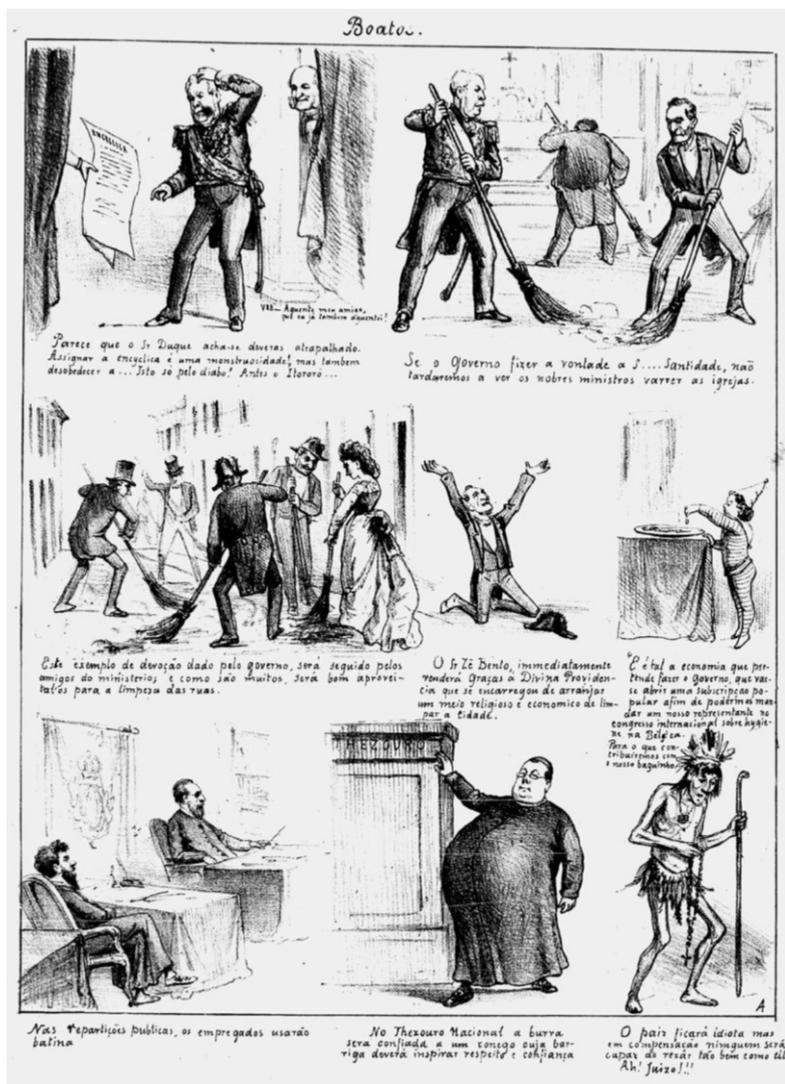


Figura 1: Boatos

Fonte: *Revista Illustrada*, 15/07/1876, nº27, p.8.

Arquivo: Hemeroteca Digital/Biblioteca Nacional-Rio de Janeiro-RJ.

A explicação para o que estava acontecendo naquele momento – julho de 1876 – é encontrada em um artigo

publicado por Joaquim Saldanha Marinho no *Jornal do Commercio*, do Rio de Janeiro. O autor, republicano e maçom, defendia a soberania do Império e que os seus representantes não poderiam se curvar diante das leis do Vaticano e de Pio IX:

Se o governo consente que dos púlpitos se pregue a execução do *Syllabus*, a infalibilidade do Papa, a sujeição do Estado às insolências de Roma, é o governo o próprio que autoriza o povo a proceder por si mesmo, a repelir a injúria, a lançar fora dos nossos templos os sacerdotes mercadores que os profanam, a responsabilizar ante a sua severa e inexorável justiça os egoístas, os hipócritas, os imbecis que o flagelam.<sup>20</sup>

A história *Boatos*, portanto, se refere a atitude do governo que, após a anistia dos bispos, acabou dando a “mão a palmatória”<sup>21</sup>, ou seja, poderia ceder aos anseios de Roma que cobrava uma relação ainda maior entre Igreja e Estado do governo brasileiro. Provavelmente, essa pressão foi exercida naquele momento devido à ausência de Dom Pedro II, que estava realizando sua segunda viagem internacional com destino aos Estados Unidos da América realizando uma visita oficial a Exposição Universal da Filadélfia.<sup>22</sup> Isabel, portanto, assumiu o trono como regente. A Princesa, conforme Robert Daibert Junior, era vista como “beata, por seu excesso de dedicação ao catolicismo, era considerada uma reacionária ultramontana”.<sup>23</sup>

---

<sup>20</sup> MARINHO, Joaquim Saldanha. A Igreja e o Estado. *Jornal do Commercio*, Rio de Janeiro, 09/07/1876, p. 2. Disponível em: <<http://bndigital.bn.br/hemeroteca-digital/>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

<sup>21</sup> Essa expressão foi empregada pelo caricaturista Rafael Bordallo Pinheiro em um desenho que explorava a atitude de Dom Pedro II em conceder anistia aos bispos. Na ilustração, publicada no periódico *O Mosquito* em 18/09/1875, o Papa bate na mão do Imperador com uma palmatória. A ilustração foi reproduzida em: LIMA, Herman. **História da caricatura no Brasil**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1963, p.245.

<sup>22</sup> SCHWARCZ, Lília Moritz. **As Barbas do Imperador**. Dom Pedro II, um monarca nos trópicos. São Paulo: Companhia das Letras, 1998. p. 373.

<sup>23</sup> DAIBERT JUNIOR, Robert. **Isabel a “Redentora” dos escravos**. Bauru: EDUSC/FAPESP, 2004. p. 86-87.

Ainda segundo o autor, a associação teve seu auge na Questão Religiosa quando a Princesa intercedeu a favor da anistia dos bispos, o que lhe gerou certa impopularidade. Dessa forma, como ela estava no poder em 1876, boatos davam conta que a encíclica papal poderia ser reconhecida oficialmente. Essa parece ser a preocupação de Saldanha Marinho, aumentada pela condição atual do Duque de Caxias: “Quem o viu sempre arrogante, audacioso e soberbo, de seu valor e glórias militares, e o contempla agora, humilde, acovardado diante de um infantil arroganço fradesco, entristece-se, lamenta-se no fundo da alma”.<sup>24</sup>

Agostini tem uma opinião semelhante, mas mais otimista, conforme a legenda do primeiro quadro: “Parece que o Sr. Duque acha-se deveras atrapalhado. Assinar a encíclica é uma monstruosidade! Mas também desobedecer a... Isto só pelo diabo! Antes o Itororó...” A segunda frase atesta que só pelo diabo ele vai assinar, ou seja, o caricaturista ainda confia na gestão de Caxias e não será desta vez que o Brasil se tornará mais subserviente de Roma. A legenda termina com uma referência a uma das batalhas ocorridas durante a Guerra do Paraguai. Na batalha de Itororó, Caxias comandou as tropas da Tríplice Aliança que venceram as forças paraguaias.<sup>25</sup> Na outra parte do quadro, também por trás de uma cortina, aparece o Visconde de Rio Branco, que foi Presidente do Conselho antes de Caxias, e o aconselha a aguentar a pressão, a qual ele igualmente tinha sofrido: “VRB – Aguenta meu amigo, que eu já também aguntei!”.

A crítica de Agostini, com um tom de sátira, se evidencia no segundo quadro: “Se o governo fizer a vontade a S... Santidade, não tardaremos a ver os nobres ministros varrer as igrejas”. Nos desenhos, Caxias surge com dois de seus ministros,

---

<sup>24</sup> MARINHO, Joaquim Saldanha. A Igreja e o Estado. **Jornal do Commercio**, Rio de Janeiro, 09/07/1876, p. 2. Disponível em: <<http://bndigital.bn.br/hemeroteca-digital/>>. Acesso em: 20 fev 2016.

<sup>25</sup> DORATIOTO, Francisco. **Maldita Guerra**: Nova história da Guerra do Paraguai. São Paulo: Companhia das Letras, 2002. p. 362-363.

sendo que aquele ao seu lado é José Bento da Cunha Figueiredo, varrendo uma igreja. A sátira também é dirigida, de forma pouco implícita, à Princesa Isabel devido a uma promessa alcançada.<sup>26</sup> Na continuação de sua crítica, Agostini não descarta o ato de varrer, contudo sugere que, ao invés de varrer as igrejas, que se varram as ruas. No quarto quadro da história surge o ministro José Figueiredo, o qual “Renderá graças à Divina Providência que se encarregou de arranjar um meio religioso e econômico de limpar a cidade”. Tal economia poderia ser usada, com auxílio de uma subscrição popular, para enviar um representante ao Congresso Internacional sobre Higiene, na Bélgica. O desenho apresenta o personagem principal da *Revista* depositando sua contribuição.

Importante destacar que Agostini fazia parte do grupo de jornalistas que se opunham as relações entre a Igreja e o Estado, algo que ficou evidenciado, entre outros momentos, durante os conflitos com os bispos.<sup>27</sup> O artista, então, não deixava de exercer sua verve humorística e ao mesmo tempo demonstrar sua crítica a relação entre os dois poderes. Os três últimos quadros evocam a sua posição. Primeiro, satiriza a condição das repartições públicas, caso uma ampliação das relações entre Igreja e Estado ocorresse: os servidores teriam que usar batina.

<sup>26</sup> “Uma princesa de vassoura na mão varrendo a igreja? E ainda jogando no corpete de seu vestido o pó recolhido do chão? Apesar de estranha, a cena se passou em Guaratinguetá, em 1884. A personagem era a herdeira do trono de D. Pedro II, a princesa Isabel, que cumpria uma promessa feita anos antes à Virgem Aparecida. A graça alcançada era ter gerado filhos”. DAIBERT JUNIOR, Robert. Entre o trono e o altar. *Revista de História*. Rio de Janeiro: Biblioteca Nacional, 01/12/2012. Disponível em: <<http://www.revistadehistoria.com.br/secao/dossie-imigracao-italiana/entre-o-trono-e-o-altar>>. Acesso em: 20 jan. 2016.

<sup>27</sup> Herman Lima destaca que, quando a Questão Religiosa se tornou o assunto da Corte, a partir de 1874, os três principais jornais ilustrados: *Semana Ilustrada*, *Vida Fluminense* e *O Mosquito* em unísono declararam-se anticlericais e aproveitaram a situação para ridicularizar os bispos e a igreja. LIMA, Herman. *História da caricatura no Brasil*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1963. p.242-43. Nessa época Agostini trabalhava em *O Mosquito* e em 1876 a sua *Revista Ilustrada* também assumiu idênticas posições.

Depois, aponta que o tesouro nacional ficaria sob a responsabilidade da Igreja representada no desenho por um “cônego cuja barriga deverá inspirar respeito e confiança”. No final, o resultado: “O país ficará idiota, mas em compensação ninguém será capaz de rezar tão bem como ele. Ah! Juízo!!!”

O índio utilizado no desenho, e em outras séries de ilustrações, foi empregado pela imprensa ilustrada simbolizando o Brasil e em alguns momentos o governo imperial. Agostini já usava índios desde sua passagem por São Paulo no *Cabrião*.<sup>28</sup> O índio não foi escolhido por acaso, uma vez que, “[...] no imaginário europeu, ele não era só ‘puro’ e ‘inocente’, como estava, fora da sociedade, não se misturava com ela”<sup>29</sup>. Assim, ele se tornou uma figura “inocente” usada na imprensa humorística para tratar, sobretudo, de questões políticas. Neste desenho o índio representa não somente o Brasil, mas os brasileiros. Ele surge muito magro, amparado por um cajado e na outra mão carrega um rosário. Na percepção crítica de Agostini, estes seriam os resultados da aliança entre Igreja e Estado: uma nação pobre e faminta, porém que sabe rezar!

## A CRIADA

A *Ventarola* publicou ao longo dos anos que circulou narrativas gráficas que se assemelham, da mesma forma que a história *Boatos* da *Revista Ilustrada*, com as histórias em quadrinhos. O periódico pelotense também veiculava grupos de ilustrações que tratavam da vida política semelhante ao que foi feito nos desenhos sobre o Duque de Caxias. No entanto, o objetivo nesta parte do capítulo é tratar da outra forma de produção dos periódicos ilustrados, as histórias ficcionais.

---

<sup>28</sup> LIMA, 1963, p. 782.

<sup>29</sup> TEIXEIRA, Luiz Guilherme Sodré. **O traço como texto**: a história da charge no Rio de Janeiro de 1860 a 1930. Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 2001. p. 25. (grifos do autor)

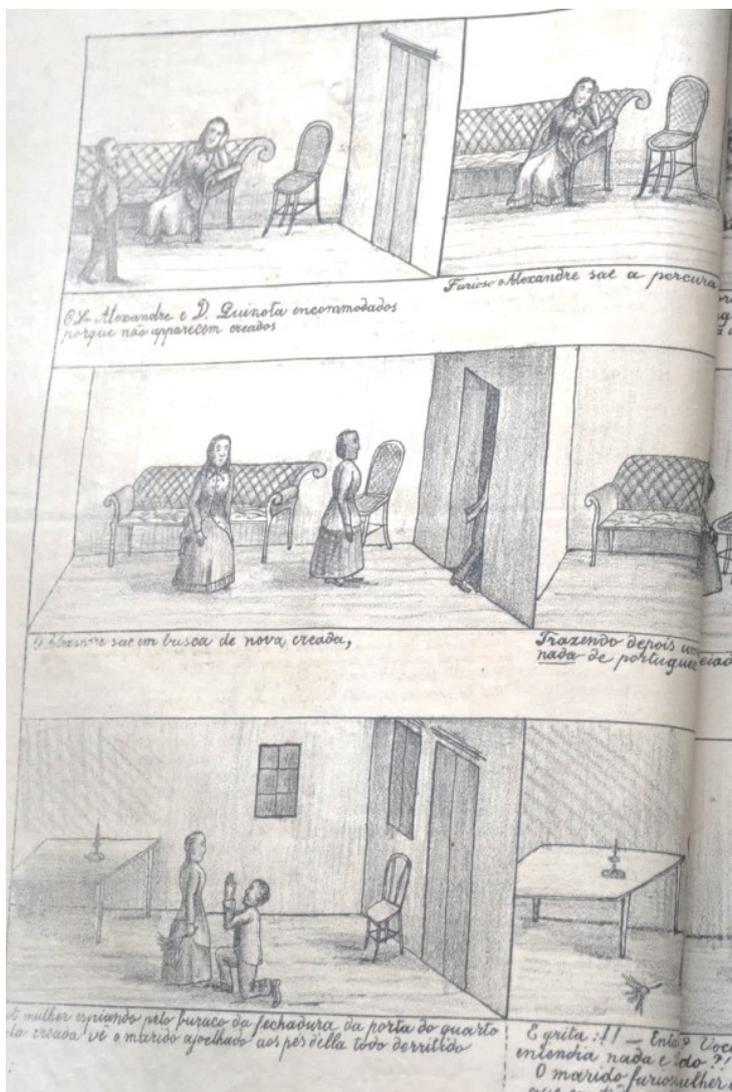
A *Ventarola* publicou histórias em quadros que abordavam os costumes e valores da sua época. Entre outras histórias, uma das mais longas se chamou *Scenas Caseiras*, veiculada entre setembro e novembro de 1888, abordava o amor proibido entre dois jovens: Bibina e Cazuza.<sup>30</sup> Entretanto, a maioria das histórias foi publicada em um único número ou com uma continuação finalizada no exemplar seguinte. A história que será analisada, intitulada *A criada*, foi confeccionada pelo artista nas páginas 4 e 5 da edição número 07 publicada em 22/05/1887. (Figura 2)

Esta história é considerada ficcional, ou seja, não apresenta personagens “reais”, como o Duque de Caxias, conforme visto acima, mas o enredo envolve personagens fictícios que poderiam ser inspirados ou não na realidade do artista. A história trata da busca de um casal, Alexandre e Guinota, por criados. As legendas apresentam diálogos entre os personagens e a fala do narrador da história.

No primeiro quadro os dois aguardam, mas nenhum criado aparece; então o marido resolve sair para encontrar uma criada. A primeira candidata é uma “engraçada mulatinha, a qual põe de pulga na orelha a dona da casa.” A senhora pergunta: “o que sabe fazer?” e ela responde: “Tudo” Apesar de Guinota responder “serve-me”, a candidata complementa a resposta: “Mas não cozinho, não lavo casa, não engomo por que estou doente; nem durmo aqui.” A resposta de senhora é “Então não me serve.” A busca recomeça e desta vez o marido encontra “uma branca, bonita, asseada, que não entende uma palavra de português.”

---

<sup>30</sup> Uma análise desta história em quadros foi publicada em: LOPES, Aristeu. 'Drama Misterioso' e 'Scenas Caseiras': Histórias em quadrinhos e ficção no periódico ilustrada *A Ventarola*. Pelotas-RS, (1887/1889). In: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 2, São Paulo, 2013. **Anais eletrônicos...** São Paulo: ECA-USP, 2013, p. 01-15. Disponível em: <[http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais2asjornadas/eixo\\_hq\\_historia.php](http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais2asjornadas/eixo_hq_historia.php)>. Acesso em 20 fev. 2016.



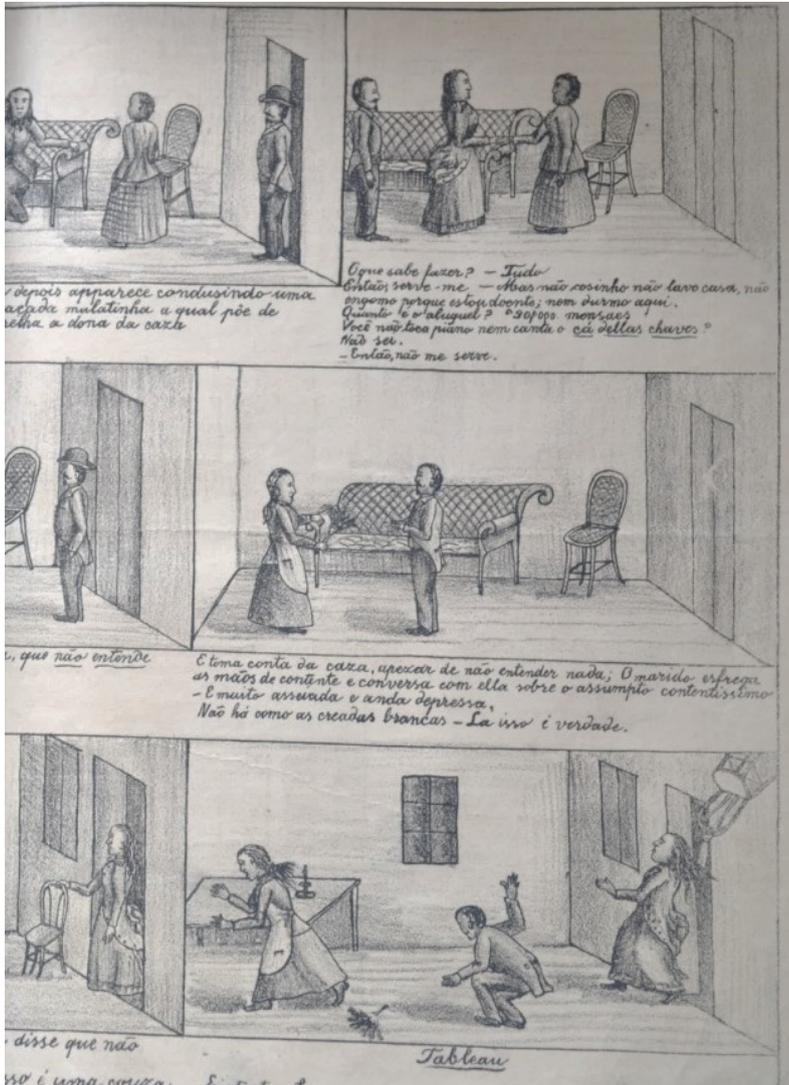


Figura 2: A criada

Fonte: A Ventarola, 22/05/1887, nº07, p.4 e 5.

Acervo: Biblioteca Pública Pelotense/Pelotas-RS.

Esta história é considerada ficcional, ou seja, não apresenta personagens "reais", como o Duque de Caxias,

conforme visto acima, mas o enredo envolve personagens fictícios que poderiam ser inspirados ou não na realidade do artista. A história trata da busca de um casal, Alexandre e Guinota, por criados. As legendas apresentam diálogos entre os personagens e a fala do narrador da história.

No primeiro quadro os dois aguardam, mas nenhum criado aparece; então o marido resolve sair para encontrar uma criada. A primeira candidata é uma “engraçada mulatinha, a qual põe de pulga na orelha a dona da casa”. A senhora pergunta: “o que sabe fazer?” e ela responde: “Tudo”. Apesar de Guinota responder “serve-me”, a candidata complementa a resposta: “Mas não cozinho, não lavo casa, não engomo por que estou doente; nem durmo aqui”. A resposta de senhora é “Então não me serve”. A busca recomeça e desta vez o marido encontra “uma branca, bonita, asseada, que não entende uma palavra de português”.

No último quadro do centro das ilustrações, a legenda narra a felicidade de Alexandre: “E toma conta da casa, apesar de não entender nada; O marido esfrega as mãos de contente e conversa com ela sobre o assunto contentíssimo. É muito asseada e anda depressa. Não há como as criadas brancas – lá isso é verdade”. A história transparece o preconceito em relação aos trabalhadores negros. Primeiro, a insolvência da criada negra, que quer ser contratada, mas declara que não realiza parte do trabalho. Segundo, a criada branca, apesar de não falar português é perfeita, ela é bonita e asseada, ou seja, tais características não eram vistas na primeira candidata.

Célia Maria de Azevedo aponta para a existência preconceituosa de um imaginário social impregnado na história do Brasil, sobretudo no século XIX, que considera o trabalhador negro como preguiçoso.<sup>31</sup> O imigrante seria a alternativa positiva para ocupar o mercado de trabalho. A autora, aproveitando uma fala de Alfredo Taunay, coloca que: “Ao invés de em sua

---

<sup>31</sup> AZEVEDO, Célia Maria Marinho de. **Onda negra, medo branco**: o negro no imaginário das elites-século XIX. São Paulo: Annablume, 2004. p. 217.

conclusão aproximar-se daqueles que propunham primordialmente o aproveitamento do nacional livre e ex-escravos no mercado de trabalho, Taunay terminava concitando a todos a apoiar a imigração européia”.<sup>32</sup> As ilustrações de *A Ventarola* parecem reforçar essas condições, por outro lado, é importante considerar que o periódico festejou, cerca de um ano após a publicação desta história, a Abolição dos Escravos e também denunciou em suas páginas crimes cometidos contra ex-escravos em Pelotas.<sup>33</sup>

O autor dos desenhos não identifica o espaço geográfico no qual a história se desenvolve. Se o objetivo do artista era abordar uma cena caseira em Pelotas, mas que certamente era comum em muitas outras cidades do Brasil Imperial escravista, é possível apontar que não faltavam modelos à construção de seus personagens. Pelotas se notabilizou pelo emprego da mão de obra escrava na sua economia, portanto, parte significativa de sua população era formada por negros.<sup>34</sup> Ao mesmo tempo em que se registrava essa presença significativa, vários imigrantes estavam se estabelecendo na cidade e na zona rural, sobretudo nas últimas décadas do século XIX. Além da forte presença dos portugueses, alemães, italianos e franceses constituíam parte importante da população de origem europeia que passava também a contribuir com a economia da cidade.<sup>35</sup>

<sup>32</sup> AZEVEDO, 2004, p.72.

<sup>33</sup> Pelotas aboliu a escravidão em 1884 e todos os escravos do município passaram a ser identificados como contratados. Na prática pouco se alterou em relação a situação dos negros. Um dos crimes denunciados no periódico foi da contratada Pórcia, assassinada com requintes de crueldade por suas senhoras. Sobre o caso ver: GUEDES, Geza. **Criminalidade feminina: homicídios em Pelotas (1880-1890)**. Dissertação (Mestrado em História) – Programa de Pós-Graduação em História, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas-RS, 2014.

<sup>34</sup> Ver, entre outros, GUTIERREZ, Ester. **Negros, charqueadas, olarias: um estudo sobre o espaço pelotense**. Pelotas: Editora da Universidade/UFPEL/Livraria Mundial, 1993.

<sup>35</sup> ANJOS, Marcos Hallal dos. **Estrangeiros e modernização**. A cidade de Pelotas no último quartel do século XIX. Pelotas: Ed.da Universidade/UFPEL, 2000.

O artista, contudo, não encerrava a história apenas nesta questão. O contentamento do marido com a nova criada não se restringiu apenas as suas aptidões para o trabalho, mas chamou a sua atenção por seus atributos físicos. Os últimos quadros apresentam outro ambiente da casa, o quarto da criada. Guinota resolve explorar o que se passava: “A mulher espiando pelo buraco da fechadura da porta do quarto da criada vê o marido ajoelhado aos pés dela todo derretido”. Ela invade o quarto e “Grita!! Então como é isso [ilegível]? Você disse que não entendia nada e seduziu meu marido?”

Nota-se que o artista deixa uma nova mensagem preconceituosa: se antes a criada negra era preguiçosa, agora a criada branca que não falava português era sedutora. Essa posição reforçava a noção preconceituosa de que a culpa sempre é da mulher, que a sedução sempre partia dela: “A construção da imagem feminina a partir da natureza e das suas leis implicaria em qualificar a mulher como naturalmente frágil, bonita, sedutora, submissa, doce etc.”<sup>36</sup> A parte final da história apresenta a justificativa do marido que, ao se defender, alegava uma certa inocência “O marido furioso: - Ora minha mulher. Isso é uma coisa que em todas as línguas se entende”. Em outras palavras, a sedução era algo que poderia ser compreendido em qualquer idioma e o marido, furioso por ter sido seduzido, assim advogava em sua defesa. Ele não é o responsável! Guinota, igualmente furiosa, avança sobre os dois com uma cadeira, afirmando que “isto também” se entende em qualquer língua. O último quadro apresenta o *Tableau*, ou seja, a cena escandalosa que se seguiu.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os dois conjuntos de desenhos analisados neste capítulo foram publicados em jornais diferentes, veiculados em cidades

---

<sup>36</sup> ENGEL, Magali. Psiquiatria e feminilidade. In: PRIORE, Mary Del (Org.). *História das mulheres no Brasil*. São Paulo: Contexto, 2006. p.332.

distintas geograficamente e em anos distantes. No entanto, ambas as produções são semelhantes, já que apresentam suas narrativas gráficas em quadros, o que lembra as histórias em quadrinhos do século XX. Uma questão importante de ser destacada é que não se considera esta produção dos periódicos iguais as Histórias em quadrinhos contemporâneas. A proposta defendida neste texto procurou apontar semelhanças entre esses tipos de histórias. Nenhuma produção do século XIX foi dotada de recursos gráficos como os balões, por exemplo. Ainda, quase nenhuma delas, com exceção da longa história das *Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de Uma Viagem à Corte*, de Angelo Agostini, foi produzida por mais de duas páginas. Geralmente elas aproveitavam os assuntos cotidianos da realidade do artista, como se evidenciou no caso da história que envolvia o Duque de Caxias ou, então, se tratava de uma narrativa ficcional, como se verificou na história da criada que não sabia falar português. Em outras palavras, o que se deduz com os exemplos trazidos a partir destas duas histórias é que é possível encontrar uma produção semelhante em sua estrutura gráfica, na narrativa e no emprego de personagens, com aquelas das histórias em quadrinhos.

Will Eisner aponta que

A compreensão de uma imagem requer uma comunidade de experiência. Portanto, para que sua mensagem seja compreendida, o artista sequencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor. É preciso que se desenvolva uma interação, porque o artista está evocando imagens armazenadas nas mentes de ambas as partes.<sup>37</sup>

A colocação de Eisner se refere as histórias em quadrinhos, mas pode ser aplicada aos desenhos da imprensa ilustrada. Os desenhos analisados neste capítulo se enquadram nesta argumentação do autor. Por um lado, eles abordaram a

---

<sup>37</sup> EISNER, 2001, p.13.

experiência dos leitores da *Revista Ilustrada* e de *A Ventarola* no século XIX. Uma possibilidade foi destinar esta experiência para um grupo específico de leitores, notadamente os políticos do Império envolvidos nas discussões sobre a condução do Gabinete ministerial, os quais também eram facilmente reconhecidos pelo público leitor mais amplo do periódico. Ainda, os desenhos tornam claro o conhecimento do artista em relação a estas discussões, o que promove uma interação entre ele e seus leitores. A outra possibilidade de interação com os leitores se deu através da ficção nas ilustrações do jornal pelotense. Os personagens e a história desenvolvida são apontados como uma obra de ficção, embora seja possível considerar que a realidade do artista também contribuiu, de uma maneira genérica, para a criação do enredo. Temas como preconceito racial, escravidão, preguiça *versus* trabalho, imigração e percepção da mulher como sedutora estavam presentes na história do periódico e igualmente eram discutidos no final dos anos 1880 no Brasil.

Os desenhos dos dois periódicos constituem apenas uma parte de um conjunto maior de ilustrações que podem ser consideradas como narrativas gráficas que se assemelham com as histórias em quadrinhos do século XX. Tanto *Revista Ilustrada* como *A Ventarola* exemplificam o talento dos artistas gráficos do século XIX. Os dois jornais, da mesma forma que vários outros congêneres, são fontes enriquecedoras à história das histórias em quadrinhos no Brasil.

## REFERÊNCIAS

ANJOS, Marcos Hallal dos. **Estrangeiros e modernização**. A cidade de Pelotas no último quartel do século XIX. Pelotas: Ed. da Universidade/UFPel, 2000.

AZEVEDO, Célia Maria Marinho de. **Onda negra, medo branco: o negro no imaginário das elites-século XIX**. São Paulo: Annablume, 2004.

BALABAN, Marcelo. **Poeta do Lápis. Sátira e política na trajetória de Angelo Agostini no Brasil Imperial (1864-1888)**. São Paulo: UNICAMP, 2009.

CARDOSO, Athos (Org.). **As aventuras de Nhô-Quim e Zé Caipora**. Os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883. Brasília: Edições do Senado Federal, 2005.

CARVALHO, José Murilo de. **A Construção da ordem. Teatro de sombras: a política imperial**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

DAIBERT JUNIOR, Robert. Entre o trono e o altar. **Revista de História**, Rio de Janeiro: Biblioteca Nacional, 01 dez. 2012.  
Disponível em:  
<<http://www.revistadehistoria.com.br/secao/dossie-imigracao-italiana/entre-o-trono-e-o-altar>> Acesso em: 20 jan. 2016.

DAIBERT JUNIOR, Robert. **Isabel a “Redentora” dos escravos**. Bauru: EDUSC/FAPESP, 2004.

DORATIOTO, Francisco. **Maldita Guerra: Nova história da Guerra do Paraguai**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ENGEL, Magali. Psiquiatria e feminilidade. In: PRIORE, Mary Del (Org.). **História das mulheres no Brasil**. São Paulo: Contexto, 2006. p.322-361.

FONSECA, Joaquim da. **Caricatura: A imagem gráfica do humor**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1999.

GUEDES, Geza. **Criminalidade feminina: homicídios em Pelotas (1880-1890)**. Dissertação (Mestrado em História) – Programa de Pós-Graduação em História, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas-RS, 2014.

GUTIERREZ, Ester. **Negros, charqueadas, olarias**: um estudo sobre o espaço pelotense. Pelotas: Editora da Universidade/UFPEL/Livraria Mundial, 1993.

HOLANDA, Sérgio Buarque de. **História Geral da Civilização Brasileira**. Tomo II O Brasil Monárquico, V.6. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

LIMA, Herman. **História da caricatura no Brasil**. 4 vols, Rio de Janeiro: José Olympio, 1963.

LONER, Beatriz Ana. Jornais diários na República Velha. **Ecos Revista**, Pelotas, v.2, n. 1, p. 5-34, abr. 1998.

LOPES, Aristeu. Dois caricaturistas entre a memória e o esquecimento: Angelo Agostini (1843-1910) e Eduardo Chapon (1852-1903). **Estudios Históricos**. Rivera-Uruguay: Centro de Documentación Histórica del Rio de la Plata - Prof. Dr. Walter Rela, 2009, v. 3, p. 01-23.

LOPES, Aristeu. 'Drama Misterioso' e 'Scenas Caseiras': Histórias em quadrinhos e ficção no periódico ilustrada *A Ventarola*. Pelotas-RS, (18871889). In: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 2, São Paulo, 2013. **Anais eletrônicos...** São Paulo: ECA-USP, 2013, p. 01-15. Disponível em: <[http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais2asjornadas/eixo\\_hq\\_historia.php](http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais2asjornadas/eixo_hq_historia.php)>. Acesso em 20 fev. 2016.

MARINHO, Joaquim Saldanha. A Igreja e o Estado. **Jornal do Commercio**, Rio de Janeiro, 09 jun. 1876, p.2. Disponível em: <<http://bndigital.bn.br/hemeroteca-digital/>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

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

MORAIS, Eugênio Vilhena de. **O Duque de Ferro**: novos aspectos da figura de Caxias. Rio de Janeiro: Biblioteca do Exército, 2003.

MOYA, Álvaro de. **História das Histórias em quadrinhos**. Porto Alegre: L&PM, 1986.

RAMOS, Paulo. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

SALGUEIRO, Heliana. **A comédia urbana**: de Daumier a Porto Alegre. São Paulo: Fundação Armando Álvares Penteado, 2003.

SCHWARCZ, Lilia Moritz. **As Barbas do Imperador**. Dom Pedro II, um monarca nos trópicos. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

SOUZA, Adriana Barreto de. **Duque de Caxias**: o homem por trás do monumento. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.

TEIXEIRA, Luiz Guilherme Sodré. **O traço como texto**: a história da charge no Rio de Janeiro de 1860 a 1930. Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 2001.





# QUADRINHOS MERIDIONAIS: A POÉTICA DO HUMOR GRÁFICO EM SANTIAGO E EDGAR VASQUES

Vinicius da Silva Rodrigues\*

## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Santiago e Edgar Vasques estão separados por apenas um ano de nascimento. As notas biográficas que dizem respeito a essas duas trajetórias, contudo, ainda incorporam outros vínculos para além da aproximação geracional: a Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, impressionante polo de atração de futuros talentos artísticos da capital gaúcha nos anos 1970, a relação íntima com o pensamento de esquerda e com o debate político, a inquietação artística, a produção volumosa e contínua e o desejo por divulgar amplamente seus trabalhos, que os leva às publicações estudantis universitárias ainda no início dos anos 1970. Apesar das vastas aproximações, Vasques e Santiago estão também

---

\* Doutorando em Letras e Mestre em Literatura Brasileira pela UFRGS. Professor de Literatura do Colégio Santa Inês e do Colégio Vicentino Santa Cecília (ambos de Porto Alegre, RS). Em âmbito acadêmico, trabalha com temáticas diversas associadas às histórias em quadrinhos e às narrativas gráficas, como quadrinhos & ensino de Literatura (tema de sua dissertação de mestrado) e humor gráfico (tema de seu doutorado em andamento). Tem artigos publicados em revistas acadêmicas e livros, tais como *Histórias em quadrinhos: diante da experiência dos outros* (Vinhedo, 2012) e *Quadrinhos e literatura: diálogos possíveis* (Criativo, 2014). Foi um dos idealizadores e realizadores da Jornada de Estudos sobre Romances Gráficos – Edição Porto Alegre (PUCRS, 2012). Currículo Lattes: <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4381980Y8>. E-mail: professorviniciusrodrigues@yahoo.com.br.

separados no que diz respeito às suas origens – que dão conta de muitos quilômetros de distância: enquanto o pseudônimo do segundo remete a sua cidade-natal, localizada entre a fronteira oeste do Rio Grande do Sul e o centro do estado, o outro tem suas raízes firmes na capital; mas se isso, de alguma forma, eventualmente influencia seus respectivos trabalhos, por outro lado, a universalidade expressiva da produção quadrinística para a imprensa – a partir da qual brotam as produções de ambos – dá conta de não restringir suas abordagens.

Mais do que tudo, Santiago, pseudônimo de Neltair Rebés Abreu, e Edgar Vasques estão unidos pela predileção do desenho como forma de expressão. Não apenas o desenho puro e simples, mas uma de suas formas mais expressivas: o humor gráfico e suas variantes – charge, tira, cartum. A feliz proximidade geracional de ambos trouxe um dos momentos mais criativos e engajados do desenho de humor de conotação política produzido no Rio Grande do Sul, elevando os trabalhos de ambos a patamares até mesmo internacionais, o que rende, hoje (muitas vezes, simultaneamente), frequentes e justas reverências a suas obras no cenário dos quadrinhos sul-rio-grandenses.

Observar as trajetórias desses autores significa não somente entender a formação das histórias em quadrinhos gaúchas, mas também tomar como referência um excelente ponto de partida para tentar compreender como se engendra a própria poética do humor gráfico, uma das tradições mais antigas vinculadas à ilustração e ao campo dos quadrinhos. Sob outra ótica, temos, nesse tipo de representação humorística, igualmente, uma espécie de “tradição” particularmente vinculada à imprensa brasileira e aos artistas do traço nacionais, que se sustenta em motivações históricas, sociológicas, políticas e mercadológicas. O *corpus* da produção quadrinística de Santiago e Edgar nos servirá, aqui, portanto, como referência para analisar tais pontos, observando, ao mesmo tempo, peculiaridades em suas produções e convergências que se fazem

naturalmente por meio das motivações intertextuais e hipertextuais de seus quadrinhos e ilustrações.

## **SANTIAGO E EDGAR VASQUES: TRAJETÓRIAS DO HUMOR GRÁFICO**

Pesquisar, analisar e ler, enfim, o humor gráfico brasileiro tem se revelado um procedimento cada vez mais importante para entender de onde brotaram as raízes do quadrinho nacional. Ainda que sejam tradições distintas e representem historiografias nem sempre convergentes, o desenho de humor e as histórias em quadrinhos (HQs) são linguagens intimamente ligadas. O texto imagético, que representa grande parte da força expressiva dos quadrinhos, é comum a ambos; o suporte que historicamente alavancou a produção quadrinística, da mesma forma que no caso do humor gráfico, sempre foi a imprensa; o conteúdo iconográfico dos quadrinhos, muitas vezes, recorre à percepção de algo que precede ou orbita em torno da narrativa gráfica e seus personagens, suscitando leituras intertextuais, assim como acontece com a charge e com a caricatura; a relação imagem/palavra que se estabelece na dinâmica espacial e sequencial dos desenhos nas HQs nada mais é do que uma extensão da ilustração, assim como o desenho de humor é uma ramificação da ilustração como meio para expressar ideias; a explosão da linguagem visual gráfica é praticamente simultânea em ambos os gêneros, produzindo uma relação que, apenas em raros casos, será dissociada.

Para nós, aqui, as definições e percepções que diferenciam as manifestações típicas do humor gráfico da arte sequencial não interessam objetivamente, ainda que possamos ressaltar alguns pontos. O primeiro deles diz respeito às definições que especificam formatos mais associados, de um lado, ao desenho de humor e, de outro, às histórias em quadrinhos. Inevitavelmente, esse será um debate recheado de contradições.

O pesquisador Paulo Ramos reitera e aprofunda alguns desses pontos de vista sobre as noções de gênero e de formato associados a essas manifestações e observa que há aqueles que defendem a especificidade do conteúdo narrativo sequencial das HQs em contraposição a outros “gêneros” (por assim dizer), como a charge, a caricatura e o cartum; seriam os quadrinhos, assim, uma espécie de “rótulo”, uma ideia universalista de linguagem artística, que abarcaria seus próprios gêneros<sup>1</sup>; entre esses gêneros estariam as tiras (cômicas e não cômicas, seriadas e não seriadas); recorrendo a uma reflexão anterior<sup>2</sup>, Ramos defende que, no que tange ao debate das HQs associadas ao humor gráfico, poderíamos separar, sem prejuízo ou risco de ambiguidade, os “gêneros possíveis” em três: a charge, “texto humorístico que faz uma leitura crítica e bem-humorada do noticiário jornalístico”, o cartum, “texto humorístico que brinca com temas gerais e não vinculados ao noticiário recente”, e os quadrinhos, que enfoca um conteúdo narrativo “maior que um quadro ou uma tira”. Acrescentaríamos, no entanto, que o cartum e a charge guardam como particularidade a instantaneidade: um quadro único deve ser capaz de dar conta da mensagem; sob outro aspecto, ao chargista cabe, ainda, o diálogo com o mundo que representa criticamente, dada a sua definição a priori<sup>3</sup>; nesse vínculo com o “real”, a charge incorpora uma perspectiva particular da realidade e dos indivíduos que a povoam, tendendo à provocação, ao desconforto, à distorção consciente e, logo, ao caricatural<sup>4</sup>; por aspectos como esses, autores como Joaquim da Fonseca

---

1 RAMOS, Paulo. **Faces do humor**: uma aproximação entre piadas e tiras. Campinas: Zarabatana Books, 2011. p. 85-87.

2 RAMOS, Paulo. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

3 A palavra “charge” vem do francês e denota “carga”, sendo assim uma forma de expressão “carregada”, logo, intensa e incisiva.

4 “Caricatura” também é um termo associado à ideia de “carregar” ou “sobrecarregar”; neste caso, vem do italiano (FONSECA, Joaquim da. **Caricatura**: a imagem gráfica do humor. Porto Alegre: Artes & Ofícios, 1999. p. 17).

estendem a definição de caricatura tanto ao cartum quanto à charge<sup>5</sup>; esse ponto de vista, contudo, resulta em maiores contradições quando toma-se como referência, também, nesse caso, a tira cômica e a história em quadrinhos de humor como extensão da caricatura.

Seja como for, o humor gráfico produzido por chargistas e cartunistas ou a tira cômica produzida por quadrinistas têm raízes firmes no desenho de humor que passou a se popularizar com o desenvolvimento da imprensa no século XIX; na França, a explosão do humor gráfico acompanha os acontecimentos pós-Revolução Francesa, onde “a liberdade de expressão permite o desabrochar da caricatura”, como nos assinala Georges Minois em *História do Riso e do Escárnio*. O autor frisa: “A vida política no século XIX, que avança de maneira caótica em direção à democracia, necessita do escárnio, uma vez que o debate livre não pode prescindir da ironia”<sup>6</sup>. A caricatura, nesse contexto, servirá como sátira aos tipos individuais, na mesma medida em que se desenvolve outro tipo de representação, que também “põe em cena tipos coletivos”. A dissociação que ocorrerá ao longo do tempo entre essas duas propostas estéticas possivelmente é o que resultará na afirmação de gêneros distintos: a charge e a caricatura. O advento da arte sequencial em fins de século trará, ainda, outra possibilidade, que se revela na tira cômica. A função social dessas propostas é evidente: reforçar o debate público e político da sociedade. Assim, o humor gráfico se desenvolve a partir de uma feição notoriamente revolucionária desde a sua origem.

A função essencial da caricatura revolucionária é dessacralização, o rebaixamento dos antigos valores, dos antigos mestres, dos antigos ídolos: monarquia, nobreza,

---

<sup>5</sup> FONSECA, 1999, p. 17.

<sup>6</sup> MINOIS, Georges. **História do Riso e do Escárnio**. Tradução de Maria Elena Ortiz Assumpção. São Paulo: Editora da UNESP, 2003. p. 461-462.

clero são precipitados numa onda de escatologia e obscenidade<sup>7</sup>.

Os formatos/gêneros associados ao humor gráfico não raro adotam certos recursos similares, como balões de fala e recordatórios, ainda que charge e cartum ocupem-se mais notoriamente do texto visual (dando ao texto escrito um caráter auxiliar<sup>8</sup>). O que ficará mais evidente, porém, será sempre a noção de objetividade e concisão nos usos dessas formas; a própria tira, nesses casos, reduzirá o texto verbal ao mínimo; as imagens, em blocos únicos ou em sequências, deverão evocar, naturalmente, conteúdos adicionais para que seja feita a leitura imagética. Sobre isso, Eisner já colocara:

O sucesso de um “encurtamento” consiste na preservação da essência. O tema principal ou o enredo deve ser preservado, e a dramatização paralela é explorada ao extremo. Aqui, o leitor fornece a ação intermediária, seja através de dedução reflexiva ou de experiência de vida<sup>9</sup>.

É preciso que se diga, portanto, que a imagem por si só, logo, pode se constituir como narrativa, na medida em que “conta” uma história e apresenta dados que se associam a ela de forma intertextual, que podem ser compreendidos tanto literalmente – como lembranças de outras imagens de fato – quanto figurativamente – como analogias que produzem efeitos de significado. Como afirma Alberto Manguel, “construímos nossa narrativa por meio de ecos de outras narrativas”<sup>10</sup>. Ao evocar a pintura dentro do processo de leitura imagética, Manguel também sugere, por exemplo, que

---

<sup>7</sup> MINOIS, 2003, p. 469.

<sup>8</sup> As primeiras charges e caricaturas, por exemplo, costumavam usar textos sucintos como rodapé das ilustrações.

<sup>9</sup> EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. Tradução de Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2008. p. 137.

<sup>10</sup> MANGUEL, Alberto. **Lendo imagens**. Tradução de Rubens Figueiredo, Rosaura Eichemberg e Cláudia Strauch. São Paulo: Companhia das Letras, 2001. p. 28.

Vemos uma pintura como algo definido por seu contexto (...), traduzida nos termos da nossa própria experiência. (...) Só podemos ver as coisas para as quais já possuímos imagens identificáveis, assim como só podemos ler em uma língua cuja sintaxe, gramática e vocabulário já conhecemos<sup>11</sup>.

No Brasil, há um manancial de referências fundamentais da história de nosso grafismo que são representantes, fundamentalmente, desse humor que brota da concisão e dos diálogos hiper- e intertextuais notáveis na tira, na charge e no cartum. Identificar os pontos fundamentais de uma possível historiografia brasileira dos quadrinhos é se deparar, em todos os momentos, com nomes que servem de base para o desenvolvimento desses gêneros. De Ângelo Agostini e Araújo Porto-Alegre, passando por J. Carlos, Millôr, Ziraldo e os artistas d'O *Pasquim* e indo até os quadrinhos de Laerte e Angeli, perceberemos, em destaque, o papel da tira cômica e da charge – quase sempre vinculadas à imprensa. O jornal impresso será, por sua vez, o canal de comunicação massivo que permitirá o aparecimento de inúmeros desses artistas que, em busca de independência artística e intelectual, eventualmente batalharão por espaços mais autônomos que, igualmente, acabarão tendo papéis históricos muito importantes. Arrisca-se dizer que o desenho de humor é, talvez, nossa grande tradição iconográfica e quadrinística. Com ela, inevitavelmente, esteve presente, ao longo do tempo, a inquietação política. O olhar crítico e provocativo diante da realidade dividirá espaço com a tolice pura e simples e a *gag* (a piada), pilares fundamentais das histórias em quadrinhos, como aponta Thierry Groensteen<sup>12</sup>.

Em determinado ponto dessa trajetória historiográfica dos quadrinhos nacionais estão, também, Edgar Vasques e Neltair Rebés Abreu (vulgo Santiago). E esse ponto se dá,

---

<sup>11</sup> MANGUEL, 2001, p. 27.

<sup>12</sup> Os outros seriam a narrativa de viagem e a fantasia (GROENSTEEN, Thierry. **Histórias em quadrinhos**: essa desconhecida arte popular. Tradução de Henrique Magalhães. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2004. p. 33).

justamente, a partir dos anos 1970, momento que, lembra Moacy Cirne, “é um dos mais ricos de toda a história do século. Inclusive nos quadrinhos”, povoado por “renovações gráficas e temáticas fundamentais” que ecoam os movimentos contraculturais do período:

Sem dúvida, a contracultura mexeu como todos nós, em maior ou menor grau; no caso brasileiro, mais nos anos 70 do que nos anos 60, no bojo de uma sofrida revolta juvenil contra a ditadura. Com o *Pasquim*, a partir de 1969, no campo mais geral das ideias, do humor e dos costumes [...], a contracultura completava e/ou ampliava nossos sonhos mais generosos<sup>13</sup>.

Para Joaquim da Fonseca, a produção humorística que se faz no Rio Grande do Sul principalmente a partir da geração de artistas gráficos como Edgar Vasques, José Guaraci Fraga, Sampaulo e Santiago representa “um caso à parte” no contexto da produção nacional, onde a arte do cartum desenvolveu-se “como uma das formas mais expressivas na comunicação visual, numa atividade intensa que se estende para o cenário nacional e se projeta internacionalmente”<sup>14</sup>, embora os espaços locais para publicação sejam reduzidos.

Os cartunistas, apesar de tudo, procuram abrir novas frentes para publicar o que produzem e voltam-se para meios alternativos, como publicações de bairro, publicações dirigidas, *house-organs* de empresas privadas ou de instituições públicas, cartilhas didáticas e promocionais, ou material publicitário impresso<sup>15</sup>. O que mais tem motivado e projetado o trabalho desses cartunistas são os salões

---

<sup>13</sup> CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000. p. 41.

<sup>14</sup> FONSECA, 1999, p. 271.

<sup>15</sup> Atualmente, o trabalho de Santiago e Edgar Vasques pode ser conferido, por exemplo, em raros periódicos, como o jornal sindical *Extra Classe*, do Sindicato dos Professores do Ensino Privado do Rio Grande do Sul (Sinpro-RS), publicação jornalística de fato e bastante abrangente, que somente em parte dedica sua produção às questões sindicais.

nacionais e internacionais [notório caso de Santiago]. [...] Pode parecer um paradoxo que os gaúchos, que têm uma imagem muito ligada ao comportamento sério, contido e severo, possam demonstrar interesses tão vivos pelo humorismo e pelo cartunismo. Esse fato, no entanto, não é expressão apenas das gerações mais novas, vem de uma longa tradição, que provavelmente está ligada como o alto nível de politização, da polêmica e da inconformidade, características da índole do povo sulino<sup>16</sup>.

Edgar Vasques e Santiago, além de tudo que representam esteticamente, ajudaram a trilhar essas veredas do cartunismo e do quadrinho gaúchos. Na juventude, ambos ingressaram em épocas muito próximas no efervescente círculo acadêmico da Faculdade de Arquitetura da UFRGS, entre o fim dos anos 1960 e o início dos anos 1970; igualmente, iniciaram seus trabalhos artísticos nesse mesmo período, em publicações estudantis. Santiago já sofria os primeiros golpes da repressão em tempos de Ditadura Militar ao publicar uma charge política ironizando o governo no jornal *Construção*, da Faculdade de Engenharia; Edgar Vasques ensaiava a glória que conquistaria anos depois, criando, para a efêmera revista *Grillus*, do curso de Arquitetura, seu mais célebre personagem: Rango, o grotesco e, ao mesmo tempo, simpático personagem que era utilizado por seu autor para escancarar o problema da fome e, junto a ele, aproveitar para discutir outras mazelas sociais brasileiras que até hoje perduram.

Posteriormente, Edgar e Santiago integrariam um célebre time de artistas e humoristas de dois dos principais periódicos gaúchos daquele período: respectivamente, a *Folha da Manhã* e a *Folha da Tarde* (ambos pertencentes ao mesmo grupo de mídia). Lá, intensificariam sua produção e fixariam seus estilos individuais: Vasques com um traço mais expressivo, de alto contraste entre claros e escuros, com enquadramentos mais fechados e letreiramento agressivo; Santiago com um traço mais leve e fluido, com “um estilo bastante próximo da escola de

---

<sup>16</sup> FONSECA, 1999, p. 271.

desenho surgida na Europa no pós-guerra e conhecida como escola da linha clara (a partir dos quadrinhos do desenhista belga Hergé)<sup>17</sup>. A partir de então, também se evidenciariam suas propostas estéticas mais comuns: enquanto Edgar sempre estaria, aparentemente, mais vocacionado à narrativa sequencial por meio da tira (o que se revelaria, também, em histórias em quadrinhos de maior fôlego posteriormente), Neltair Rebés Abreu era chargista e cartunista de mão cheia; se Edgar manipularia com mais propriedade a criação de personagens desde o início, com Rango e aqueles que orbitam em torno dele, Santiago voltar-se-ia rapidamente ao desenho de humor para a imprensa e sua vocação para o registro instantâneo de seu tempo, tornando-se um dos mais premiados artistas brasileiros do segmento (nacionalmente e internacionalmente). A charge e o cartum acompanhariam ambos, mas Santiago se tornaria mais especialmente identificado, justamente, com esses gêneros.

O trabalho de Santiago nesse campo evidencia sua predileção pelos quadros únicos, daí a presença mais efetiva do cartum e da charge em seu trabalho; seus planos abertos e superpovoados lembram quadros de Hieronymus Bosch e Pieter Bruegel, mas também se filiam ao estilo dos cartunistas Sempé (francês) e Sérgio Aragonés (espanhol). A intertextualidade comum ao humor gráfico no que diz respeito aos temas e aos debates suscitados, nos desenhos de humor de Santiago ainda vai mais além: aparece, de fato, como recurso artístico, atraindo referências diversas e colocando-as em diálogo. Trabalhos como esses correrão o mundo e ganharão alguns dos principais prêmios em salões de humor para imprensa ao redor do planeta.

---

<sup>17</sup> GUAZZELLI, Eloar. A produção de quadrinhos no Rio Grande do Sul. In: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (Orgs.). **A História em Quadrinhos no Brasil: análise, evolução e mercado**. São Paulo, 2011. p. 113-147. p. 129.

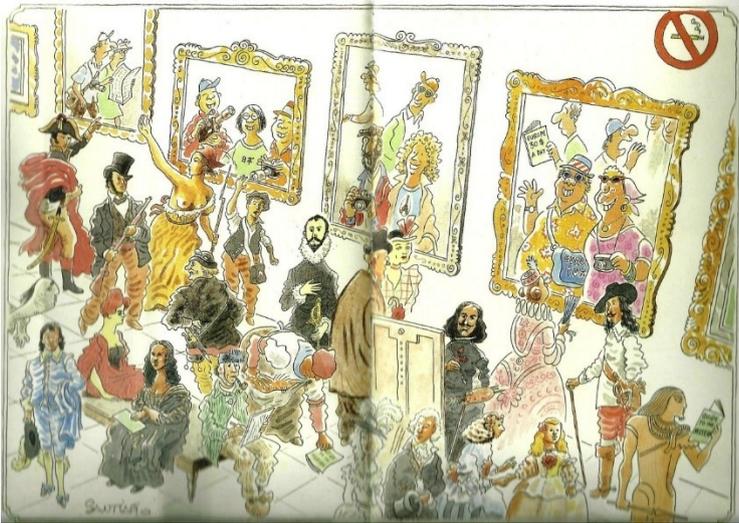


Figura 1: cartum de Santiago premiado no Japão que usa a intertextualidade como base.

(Fonte: GASTAL, Susana (Org.). **Caminhos do Santiago** – Neltair Rebés Abreu. Porto Alegre: Edição Gastal & Gastal, 2011. p. 114-115.)



Figura 2: A *Pietà* de Santiago, em alusão ao movimento argentino das Mães da Praça de Maio.

(Fonte: GASTAL, 2011, p. 143.)



Figura 3: charge política de Santiago – Brasil em “dois andares”.  
(Fonte: GASTAL, 2011, p. 130)

No que diz respeito à produção de Edgar Vasques, a criação do personagem Rango será, no entanto, algo também muito valioso para o mercado editorial brasileiro: através desse personagem, será fundada a editora gaúcha L&PM, empresa que

terá, a partir dos anos 1980, um papel muito importante na difusão para todo o Brasil de traduções do quadrinho adulto europeu, os ícones do *underground* norte-americano e até mesmo da heroica produção latino-americana, especialmente dos autores argentinos<sup>18</sup>.

<sup>18</sup> GUAZZELLI, 2011, p. 126.

Edgar Vasques e Santiago ainda passariam pelo *Pasquim* e se envolveriam na iniciativa da Cooperativa de Jornalistas de Porto Alegre, que fundaria o periódico mensal *Coojornal*, numa proposta híbrida de jornalismo engajado um tanto semelhante ao *Pasquim*, porém, sem a mesma intensidade humorística. Ao longo dessas trajetórias, que ainda seguem firmes, notamos que a vocação comum a ambos, referente ao humor, jamais se perdeu; o que se mostrou foi o acúmulo de experiências que apresentam certos traços particulares.

Há uma força criativa que costuma atrair os artistas gráficos brasileiros associados à tira e à charge aos princípios básicos de outro gênero – este, literário – igualmente conectado com o suporte jornalístico: a crônica. Arrisca-se a dizer, inclusive, que há *princípios cronísticos* que guiam a produção do desenho de humor para imprensa. Senão, vejamos: temos, tanto no suporte gráfico quanto no texto escrito, interfaces entre o artístico e o jornalístico; a crônica, a charge e a tira são o momento de “suspensão” do tom informativo e sóbrio costumeiro da linguagem jornalística; a autoria e o posicionamento do autor, nesses casos, contam efetivamente; historicamente, são formas de expressão que se desenvolvem de forma simultânea, a partir do desenvolvimento massivo da imprensa, na segunda metade do século XIX; por fim, uma tradição ampara a outra: a relação com o seu tempo e com o seu contexto que está associada intrinsecamente à crônica (daí seu nome, que apresenta a supressão da palavra grega “*chronos*”, que significa “tempo”) também é historicamente dada pela charge e pela tira, em certa medida estabelecendo ponte efetiva de comunicação com o leitor; outro dado, porém, é curioso nessa “troca indireta” de informações: se o aspecto cômico do quadrinho o segue desde a sua origem, interessante é notar que a recorrência do humor como forma de interagir criticamente com o mundo é, igualmente, uma tradição da crônica brasileira.

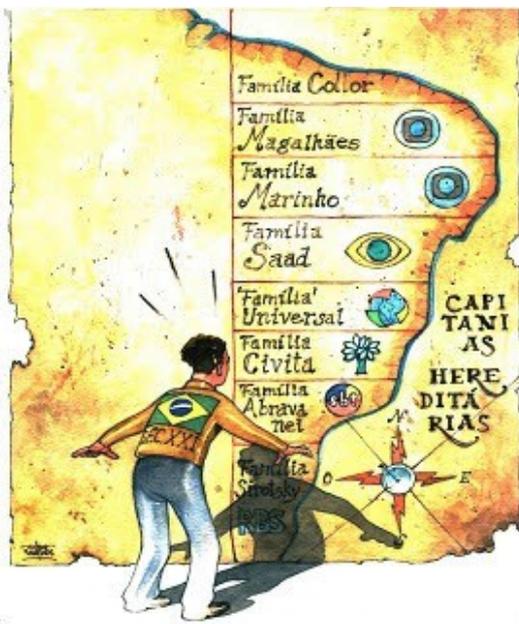


Figura 4: charge de Edgar Vasques – o Brasil do século XXI “observa” a si mesmo.

(Fonte: <http://evblogaleria.blogspot.com.br/>.)



Figura 5: charge política de Edgar Vasques.

(Fonte: GASTAL, 2013, p. 114.)

Os possíveis diálogos entre crônica e quadrinhos, nesse caso, nem sempre significarão sucesso em ambos os campos. Edgar Vasques tentou e fracassou. O artista iniciou sua fase gloriosa na imprensa ao substituir o cronista (e também cartunista) Luis Fernando Veríssimo na *Folha da Manhã*; o péssimo resultado inicial como cronista (nas palavras do próprio autor<sup>19</sup>) obrigou Vasques a tentar uma alternativa, a que ele dominava, e assim o personagem Rango foi parar na grande imprensa, sendo posteriormente levado ao *Pasquim*. N’*O Pasquim*, inclusive, uma de suas tiras acabou sendo responsável pela apreensão do jornal em todo o Brasil e pela instauração de um inquérito contra o editor da publicação, o também cartunista Jaguar. O motivo: uma brincadeira com as cores da bandeira nacional (onde o personagem apresentava o amarelo “de nossa icterícia”, o azul “da nossa anemia” e o verde “da nossa angústia”).



Figura 6: a tira de Rango que causou a apreensão d’*O Pasquim* por brincar com a bandeira nacional.

(Fonte: GASTAL, 2013, p. 164.)

Fosse pelo tema que fosse (no caso, principalmente a fome e a miséria), ao longo de sua trajetória Rango desafiou o aspecto mais caro às mais frequentes formas de desenho de humor para a imprensa: justamente, o tempo. Por um lado, suas tiras justificam sua presença em cada momento histórico em que

<sup>19</sup> Em entrevista no livro *Edgar Vasques: desenhista crônico*, de Suzana Gastal (Porto Alegre: Gastal & Gastal, 2013).

são publicadas; por outro lado, Rango e seu discurso são tragicamente atemporais, dados seus temas recorrentes – e a prova disso é sua contínua publicação até hoje<sup>20</sup>.



Figura 7: Rango, a voz irônica daqueles que não tem sequer o mínimo. (Fonte: VASQUES, Edgar. **Rango 1**. Porto Alegre: L&PM, 1974. p. 9.)



Figura 8: a atemporalidade dos temas sociais de Rango (nos últimos anos, a tira ganhou cores).

(Fonte: <http://evblogaleria.blogspot.com.br/>.)

As charges e os cartuns de Santiago, da mesma maneira que Vasques, conseguem ser atemporais e, ao mesmo tempo, representarem ideias de momentos bem específicos do dia a dia ou daqueles relatados pelo jornalismo – e, logo, pelos cronistas. Em alguns casos, mais do que isso, o tempo e a relação com ele e com as transformações que ele traz é a temática de muitos dos desenhos do autor. Isso porque, justamente, uma de suas temáticas preferidas está no olhar sobre a cultura campeira e

<sup>20</sup> No jornal mensal *Extra Classe*, onde Santiago também publica charges, como dito em nota anterior.

interiorana do Rio Grande do Sul, que o artista carrega em seu próprio pseudônimo. As tensões inevitáveis entre tradição e modernidade, entre o provinciano e o cosmopolita, entre campo e cidade, etc., serão uma máxima dos trabalhos do autor. Nesse ponto, destacar-se-á o mais célebre personagem de Santiago: o gaúcho Macanudo Taurino.



Figuras 9 e 10: Macanudo Taurino.  
(Fontes: <http://grafar.blogspot.com.br>)



Figura 11: o choque com a modernidade nos pampas gaúchos é recorrente em Santiago.

(Fonte: <http://www.caminhosdosantiago.com.br.>)

Talvez como forma de amenizar o bairrismo típico do gaúcho, tanto Santiago quando Vasques esmeraram-se em apresentar a identidade regional do estado de forma bem-humorada, ironizando traços estereotipados como o machismo e a “lógica separatista” sul-rio-grandense em relação ao restante do Brasil, assim como outras questões culturais e do dia a dia do gaúcho campeiro ou cidadão. Santiago aderiu ao tema de forma mais natural: dada sua vivência interiorana, seu personagem mais emblemático, Macanudo Taurino, traz uma representação puramente bem-humorada e sem intencionalidades ofensivas, reconhecendo o que é típico do gaúcho do campo e sendo naturalmente irreverente. Além das tiras de Macanudo Taurino Fagunde, chamam a atenção, também, os “memocausos” do autor (como ele mesmo define), que resgatam relatos curiosos e engraçadíssimos, típicos de quem viveu a infância no interior do

estado do Rio Grande do Sul. Reunidos recentemente no livro *Causos do Santiago*<sup>21</sup>, de alguma forma, esses relatos filiar-se-ão a uma proposta recorrente nos quadrinhos contemporâneos: a tendência ao “autobiografismo”. Entretanto, se as “narrativas do eu” que povoam a literatura e as narrativas gráficas hoje, como tendência, espelham uma tentativa de ressoar a “experiência autêntica” e, especialmente nos quadrinhos, manifestar algo que aloque a narrativa no âmbito do leitor adulto, os *Causos do Santiago* são leves e, em grande parte, ingênuos, mas sem medo, decorrente do tipo de humor adotado e do ponto de vista muitas vezes infantil que é utilizado nas histórias – afinal, muitas delas se passam, justamente, durante a infância do autor.

Edgar Vasques acaba lidando com temas regionalistas e/ou locais a partir da mesma relação natural que o humor gráfico tem com o cotidiano: nas tiras, charges e cartuns que publica, esse universo aparecerá de forma mais espontânea, na medida em que se “solicita” sua presença ou a mesma é apreendida do noticiário local. Apesar de graficamente sugerir paisagens urbanas de Porto Alegre em muitas de suas ilustrações, as investidas mais conhecidas do autor nesse âmbito local/regional dar-se-ão através de outras propostas, “menos autorais”, por assim dizer, em adaptações literárias e trabalhos de ilustrador para obras produzidas em coautoria. Ainda nos anos 1970, por exemplo, Vasques faria a adaptação do livro *Eu sou Artur Arão*, uma biografia romanceada de um bandoleiro da região fronteira do Rio Grande do Sul dos anos 1930/1940; *Tragedia da Rua da Praia em Quadrinhos*, com roteiro de Rafael Guimarães, é outra dessas obras que recuperam episódios do passado recente do estado (curiosamente, outra história envolvendo crimes). Entretanto, no que tange ao posicionamento local da obra de Edgar Vasques, nenhuma de suas produções seria mais bem-sucedida do que as versões em quadrinhos para as histórias do Analista de Bagé, personagem de

---

<sup>21</sup> SANTIAGO. *Causos do Santiago*. Rio de Janeiro: Zarabatana Books, 2013.

Luís Fernando Veríssimo que Edgar passou a desenhar em página mensal para a revista *Playboy* entre os anos de 1983 e 1990:

Com seus métodos pouco ortodoxos (“a terapia do joelho”, por exemplo), suas concepções simplórias e bem-humoradas sobre a alma humana e seu impagável linguajar gauchesco, o analista permite a Veríssimo dirigir deliciosas ironias tanto à psicanálise quanto ao bairrismo sul-riograndense<sup>22</sup>.

Quanto à ilustração em *O Analista de Bagé*, Edgar Vasques tomará como ponto de partida as referências de sua linguagem para conquistar o objetivo pretendido no texto literário preliminar de Veríssimo. Em suas próprias palavras,

como o negócio era publicado nacionalmente, era fazer uma divulgação gauchesca, fazer o cara preparando um mate, fechando um palheiro, picando o fumo com o facão [...]. Já que o cara é de Bagé e é um gauchão, ele tá com o chimarrão e a chaleira, ao invés da garrafa térmica. Tem toda a preocupação de dar ao leitor certa riqueza visual, e não ficar só na estrita linha do diálogo, da piada e deu<sup>23</sup>.

Os “humores” adotados por Vasques e Santiago são vários, mas, em grande parte, são herdados da feição caricatural. Seus tipos gauchescos, por exemplo, evocam, por assim dizer, caricaturas do gaúcho “guasca” (o gaúcho interiorano, que incorpora tradições que têm raízes profundas). O *exagero* e o “princípio da caricatura”, referidos por Vladimir Propp em *Comicidade e Riso*, são também produtores do cômico e ambos, numa tentativa de criar uma situação insólita e absurda, podem vir a suscitar a risada.

*Rango*, de Vasques, é a típica tira cômica onde se aprende a rir da desgraça alheia – ou onde se aprende sobre a desgraça dando risada. *Rango* é um personagem, em essência, trágico, e

---

<sup>22</sup> GONZAGA, Sergius. *Curso de Literatura Brasileira*. Porto Alegre: Leitura XXI, 2004. p. 411.

<sup>23</sup> VASQUES *apud* GASTAL, 2013, p. 78.

suas tiradas cômicas são, via de regra, desconfortáveis. Vladimir Propp afirma que “o trágico e o cômico não se dividem mecanicamente”<sup>24</sup>. Devemos estar atentos, entretanto, ao que provoca o riso e quem, efetivamente, é tocado por ele, quando dado o sentido tragicômico. Propp lembra que esse é um “riso que não suscita simpatia”, mas que também faz parte de certa tradição na literatura e na arte mundial, um “riso pseudotrágico, às vezes tragicômico”<sup>25</sup>, originado, portanto, da própria tragédia e não o inverso (o trágico que surge da comicidade).

Propp afirma também que “toda *particularidade* ou *estranheza* que distingue uma pessoa do meio que a circunda pode torná-la ridícula”<sup>26</sup>; como vimos, o tipo de postura adotada em muitas das charges de Santiago é, justamente, de perceber as *coisas fora do lugar*, seja no meio social – com suas idiosincrasias e contradições –, seja no choque de culturas e valores. O mesmo, porém, pode ser dito sobre a postura politicamente combativa de muitos dos trabalhos de Vasques, assim como dos contemporâneos dos autores.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os trabalhos de Edgar Vasques e Santiago transitam por muitas vertentes do humor: compreendem o riso cínico, a ironia, a piada “de efeito” que se suscita na tira, a intertextualidade... São autores, no entanto, que produzem um humor gráfico essencialmente político. A despeito do fato de que esse tipo de humor engajado despontará, com maior intensidade, em momentos de tensão ou crise política, notamos que suas obras perduram, resistem, reinventam seus temas de acordo com o tempo e mantêm-se como antenas ligadas aos fatos e contradições que rodeiam, inclusive, regimes e períodos

---

<sup>24</sup> PROPP, Vladimir. **Comicidade e Riso**. Tradução de Aurora Fornoni Bernardi e Homero Freitas de Andrade. São Paulo: Ática, 1992. p. 61.

<sup>25</sup> PROPP, 1992, p. 159.

<sup>26</sup> PROPP, 1992, p. 59.

democráticos. Georges Minois lembra que “a sátira política, contudo, tem suas limitações e ambiguidades: ela ridiculariza seus adversários, mas, ao mesmo tempo, desencadeia as crises e pode, assim, contribuir para a tolerância dos abusos”<sup>27</sup>. Em tempos de questionamentos sobre a posição do humorista e os limites do humor na sociedade, em que comediantes, cartunistas e chargistas sofrem represálias e julgamentos sociais, precisamos estar atentos às reflexões que suscitam os trabalhos dos artistas do traço. “Riso e democracia são indissociáveis”, como afirma Georges Minois<sup>28</sup>.

O engajamento do humor gráfico, além de político, condiz com a proposta de estar inserido dentro de uma realidade social. Especialmente, a realidade social na qual está inserida a produção do artista ou o artista em si. Esse engajamento assume um caráter pedagógico: na interação com o leitor, cria-se a ponte reflexiva estabelecida pelo objeto artístico, mas vemos aí uma “pedagogia” do contraste, da antítese, provocadas pelo caráter dessacralizante do humor; a leitura intertextual que a mensagem concisa da charge, da tira ou do cartum produzem estimula a capacidade de produzir relações para encontrar novas chaves de leitura; e a leitura imagética, por sua vez, assume um caráter expressivo, eventualmente até autônomo, deixando de ser somente assessória. Esses princípios convergem com a inserção do trabalho do humorista gráfico em suportes como a imprensa e, por isso, refletem *princípios cronísticos* assumidos por esses gêneros. Edgar Vasques e Santiago, portanto, não são “cronistas do verbo”, são “cronistas do traço”, profundamente conectados com suas realidades, atravessando épocas e representando questões da sociedade a partir de suas ilustrações sempre de forma atual e sofisticada, cientes de que o desenho de humor não necessita ser simplório, a despeito de sua relação com o mundo objetivo. Como a crônica, o humor gráfico é uma síntese, e toda síntese orbita em torno das experiências que a precedem,

---

<sup>27</sup> MINOIS, 2003, p. 483.

<sup>28</sup> MINOIS, 2003, p. 462.

daí o inevitável e frequente diálogo com o leitor. Charge, tira e cartum sobrevivem a partir desse diálogo e dessa capacidade de síntese. Os bons chargistas, quadrinistas e cartunistas renovam-se, evoluem ou simplesmente permanecem. Em suma, tornam-se atemporais, pois suas imagens são vivas demais para que sejam esquecidas.

## REFERÊNCIAS

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. Tradução de Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2008.

FONSECA, Joaquim da. **Caricatura: a imagem gráfica do humor**. Porto Alegre: Artes & Ofícios, 1999.

GASTAL, Susana (Org.). **Caminhos do Santiago** – Neltair Rebés Abreu. Porto Alegre: Edição Gastal & Gastal, 2011.

\_\_\_\_\_. **Edgar Vasques: desenhista crônico**. Porto Alegre: Gastal & Gastal, 2013.

GRAFISTAS ASSOCIADOS DO RIO GRANDE DO SUL (GRAFAR). Disponível em: <<http://grafar.blogspot.com.br>>. Acesso em: 06 jun. 2015.

GROENSTEEN, Thierry. **Histórias em quadrinhos: essa desconhecida arte popular**. Tradução de Henrique Magalhães. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2004.

GONZAGA, Sergius. **Curso de Literatura Brasileira**. Porto Alegre: Leitura XXI, 2004.

GUAZZELLI, Eloar. A produção de quadrinhos no Rio Grande do Sul. In: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (Orgs.). **A História em Quadrinhos no Brasil: análise, evolução e mercado**. São Paulo, 2011. p. 113-147.

MANGUEL, Alberto. **Lendo imagens**. Tradução de Rubens Figueiredo, Rosaura Eichemberg e Cláudia Strauch. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

MINOIS, Georges. **História do Riso e do Escárnio**. Tradução de Maria Elena Ortiz Assumpção. São Paulo: Editora da UNESP, 2003.

PROPP, Vladimir. **Comicidade e Riso**. Tradução de Aurora Fornoni Bernardi e Homero Freitas de Andrade. São Paulo: Ática, 1992.

RAMOS, Paulo. **Faces do humor: uma aproximação entre piadas e tiras**. Campinas: Zarabatana Books, 2011.

\_\_\_\_\_. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

SANTIAGO. **Causos do Santiago**. Rio de Janeiro: Zarabatana Books, 2013.

SANTIAGO. Disponível em:

<<http://www.caminhosdosantiago.com.br>>. Acesso em: 06 jun. 2015.

VASQUES, Edgar. Disponível em:

<<http://evblogaleria.blogspot.com.br>>. Acesso em: 06 jun. 2015.

\_\_\_\_\_. **Rango 1**. Porto Alegre: L&PM, 1974.



# O QUE FALA A AMÉRICA? O ETHOS DISCURSIVO NAS CAPAS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DO CAPITÃO AMÉRICA

Larissa Tamborindenguy Becko\*

Carina Dalsoto\*\*

## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O Capitão América surgiu no universo dos quadrinhos para enfrentar Hitler e a Alemanha Nazista. Assim como aconteceu com outros personagens, o Capitão América nasceu a partir de um contexto real. Christopher Knowles explica que “o super-herói moderno ganhou vida em meio à Grande Depressão e no início da Segunda Guerra Mundial. Os americanos estavam com medo, e os super-heróis proporcionavam conforto e certa fuga da realidade”.<sup>1</sup>

Ao longo dos anos, os acontecimentos históricos foram inspiração para roteiristas de quadrinhos criarem aventuras e

---

\* Graduada em Comunicação Social – Hab. Relações Públicas pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Temas de interesse: super-herói, histórias em quadrinhos, cinema e cultura do fã. Endereço para acessar CV: <http://lattes.cnpq.br/2305267175695707>

\*\* Graduada em Comunicação Social – Hab. Relações Públicas pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e estudante do curso de graduação Comunicação Social – Hab. Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Temas de interesse: identidade, discurso e representações. Endereço para acessar CV: <http://lattes.cnpq.br/7624633250829928>

<sup>1</sup> KNOWLES, Christopher. **Nossos deuses são super-heróis**: a história secreta dos super-heróis das revistas em quadrinhos. São Paulo: Cultrix, 2008. p. 23

vilões. Por isso, o produto cultural analisado pode ser compreendido como uma representação do contexto norte-americano em um dado momento histórico. Eni Orlandi explica que a análise de discurso não diz respeito somente à transmissão de informações, tampouco à linearidade na disposição dos elementos da comunicação. Para a autora, trata-se de processos de identificação do sujeito, de argumentação, de subjetividade, de construção da realidade. Sendo assim, a análise do discurso de histórias em quadrinhos pode auxiliar na compreensão de fatos e contextos históricos.<sup>2</sup>

Deste modo, este trabalho propõe identificar, por meio da análise de três capas de gibis do Capitão América de contextos sócio-históricos diferentes, os elementos representativos contidos nas imagens e que sugerem a construção de uma identidade. As capas selecionadas datam de 1941, 1971 e 2006, respectivamente, e foram escolhidas devido à relevância histórica do momento em que foram publicadas.

Assim, primeiramente, será apresentada uma discussão sobre identidades, discursos e representação, para que seja feito um embasamento teórico sobre os processos identificatórios. Após, será apresentado um breve resumo sobre o personagem e algumas reflexões sobre histórias em quadrinhos de super-heróis. Na sequência, será realizada a análise das representações da identidade americana identificadas em cada capa.

## **BREVE REFLEXÃO SOBRE IDENTIDADE, DISCURSO E REPRESENTAÇÕES**

Discutir o conceito de identidade implica igualmente falar de discurso, pelo qual se dão os processos identificatórios que irão construir, reconstruir, apresentar e reapresentar identidades. Nesse sentido, a noção de representação é

---

<sup>2</sup> ORLANDI, Eni. **Análise de Discurso: princípios e procedimentos**. 2a ed. Campinas: Pontes, 2007.

igualmente importante, uma vez que é por meio desta que os atores sociais se apresentam para os outros, visando serem aceitos e reconhecidos.

Identidade é algo “que descreve o indivíduo, que diz quem ele é, que o faz ser reconhecido”.<sup>3</sup> Já o discurso seria, segundo Charaudeau e Maingueneau, uma unidade linguística formada por uma sucessão de frases dentro de um sistema de língua específico, pelo qual se pretende enunciar alguma coisa.<sup>4</sup> Para Bakhtin, quando o discurso é estendido às práticas sociais, ele está ligado às condições sociais da comunicação, onde presumo que uma ideia não irá sobreviver sem o dialogar com a ideia dos outros.<sup>5</sup> E, por fim, têm-se as representações, que, segundo Goffman, acontecem quando o indivíduo desempenha um papel perante a sociedade, solicitando que seus espectadores o levem a sério, acreditem no que estão vendo, ou seja, o reconheça tal como qual ele está se mostrando, se apresentando.<sup>6</sup>

As construções de identidade não são estanques, pelo contrário, elas estão em constante construção<sup>7</sup>. Maffesoli explica que, longe de serem homogêneos, os indivíduos serão construídos por meio da comunicação e por ela assumirão uma identidade que se adapte à situação vivida, sendo assim possível percebê-los como plurais.<sup>8</sup> O indivíduo, então, se constrói por

---

<sup>3</sup> DALSO, Carina. **Sustentabilidade e discurso**: uma análise do conteúdo no portal da Braskem. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Comunicação Social) – Faculdade de Biblioteconomia e Educação da UFRGS. Porto Alegre, 2011. p. 12. Disponível em

<<http://hdl.handle.net/10183/40084>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

<sup>4</sup> CHARAUDEAU, Patrick; MAINGUENEAU, Dominique. **Dicionário de análise do discurso**. São Paulo: Contexto, 2004.

<sup>5</sup> BAKHTIN apud IASBECK, Luiz Carlos Assis. Identidade organizacional e a construção dos discursos institucionais. In: KUNSCH, Margarida M. K. (Org). **Comunicação organizacional**: linguagem, gestão e perspectivas. São Paulo: Saraiva, 2009. v. 2.

<sup>6</sup> GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. 9 ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

<sup>7</sup> HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução: Tomaz Tadeus da Silva e Guacira Lopes Louro. 11 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

<sup>8</sup> MAFFESOLI, Michel. **No fundo das aparências**. Petrópolis: Vozes, 1996.

meio da empatia que promove em sua vida cotidiana, dizendo sim para determinados jeitos de ser e não para outros.<sup>9</sup>

Reconhecendo a heterogeneidade dos indivíduos, é preciso considerar também a heterogeneidade dos discursos e das representações. Para isso, utiliza-se como exemplo a influência das culturas nacionais nas identificações do indivíduo, citado por Hall, as quais podem surgir por meio do reconhecimento de alguma origem em comum ou pelo compartilhamento de algumas características. Segundo o autor, as culturas nacionais podem ser comunidades imaginadas, onde os aspectos culturais de uma determinada população são representados de forma que o indivíduo os incorpora de forma natural.

No mundo moderno, as culturas nacionais em que nascemos se constitui em uma das principais fontes de identidade cultural. Ao nos definirmos, algumas vezes dizemos que somos ingleses ou gauleses ou indianos ou jamaicanos. Obviamente ao fazermos isso estamos falando de forma metafórica. Essas identidades não estão literalmente impressas em nossos genes. Entretanto nós efetivamente pensamos nelas como se fossem parte da nossa natureza essencial.<sup>10</sup>

Quando Hall fala de representações, ele está falando das formas como as culturas nacionais se apresentam para os indivíduos, a fim de que esse possa se identificar. De acordo com o autor, esse processo pode acontecer por meio das histórias e literaturas nacionais, das mídias e da cultura popular, que permitem que, por meio da memória, passado e presente se conectem e deem subsídios para a identificação. No entanto, como mencionado anteriormente, não se pode colocar um ponto final nessa construção identitária, pois nem todas as pessoas compartilham ou se identificam com as culturas nacionais divulgadas. Nesse caso, a identidade só será

---

<sup>9</sup> DALSOTO, 2011, p.18.

<sup>10</sup> HALL, 2006, p. 47.

apropriada se os indivíduos a admitirem e mesmo assim ela não será eterna, pois, como diz Hall, “as identidades nacionais não subordinam todas as outras formas de diferença e não estão livres do jogo de poder, de divisões e contradições internas, de lealdades e de diferenças sobrepostas”.<sup>11</sup>

Castells explica que a identidade do indivíduo é construída tendo como base os materiais que lhe são oferecidos tanto pelo meio no qual se desenvolve como por suas fantasias pessoais, sempre levando em consideração as relações de poder que existem. Nesse último ponto, o autor propõe três formas diferentes para construção e origens das identidades: *identidade legitimadora*, introduzida pelas instituições dominantes, que tentam expandir e tornar a sua dominação racional, dando origem a uma sociedade civil; *identidade de resistência*, criada pela luta e resistência de indivíduos que se sentem desvalorizados ou então estigmatizados, dentro de uma lógica de dominação, tendo como base princípios diferentes dos que permeiam as instituições da sociedade dominante; *identidade de projeto*, forjada pela construção de uma nova identidade, que tem a capacidade de redefinir as posições na sociedade, esse processo pode ter iniciado pela identidade de resistência.<sup>12</sup>

Nesse sentido, apresenta-se outra questão importante quando se fala em discurso e representação com processo identificatório: o *ethos*. Esse termo é proveniente da filosofia e é apresentado aqui por meio da reflexão feita por Maingueneau. *Ethos* é uma noção discursiva, que se constrói através do discurso, um processo de interação que gera influência sobre o outro, possuindo uma noção híbrida (sócio-discursiva), onde um comportamento é socialmente validado. Maingueneau resume essa noção dizendo que *ethos* é capaz de articular corpo e

---

<sup>11</sup> HALL, 2006, p.65.

<sup>12</sup> CASTELLS, Manuel. **O poder da identidade**. Tradução: Klaus Brandini Gerhardt. 3 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2001. p. 24.

discurso para além da oposição entre o oral e o escrito, também se considerando o imagético e o escrito ou o oral e o imagético.<sup>13</sup>

Auchlin, citado por Maingueneau, aponta que o *ethos* é capaz de ser interpelado por zonas de variação, sendo a primeira a que trata da dimensão pela qual ele será recebido, se visual (retrato), musical (tom) ou psicologia vulgarizada (caráter). A segunda variação fala da noção de *ethos* associada a hábitos que fazem parte da comunidade de forma perceptível ou imperceptível, seria o *ethos coletivo*. A última fala do *ethos fixado*, aquele que faz parte de um grupo, ele é relativamente estável e convencional.

No entanto, é preciso também considerar, como fez Maingueneau, que o *ethos* não é formado somente no momento específico do discurso, mas pode ser formado antes, respectivamente considerados pelo autor como *ethos discursivo* e *ethos pré-discursivo*. Assim o que está sendo dito pelo locutor pode ter um efeito contrário no destinatário, uma vez que este possui referências anteriores, as quais adquiriu por meio de suas experiências ou conhecimentos sobre aquilo que está sendo dito.

Até aqui, buscou-se explicar a construção dos processos identificatórios, analisando-se para isso questões sobre discursos, representações e *ethos*. Com base nesses conceitos, buscar-se-á verificar como um veículo de comunicação, no caso desse estudo uma história em quadrinhos (HQ), se torna uma forma de construção de identidades.

## QUADRINHOS E CAPITÃO AMÉRICA

As imagens, dentro do universo das artes e da comunicação, sempre serviram como um suporte para contar histórias. Assim, as histórias em quadrinhos também

---

<sup>13</sup> MAINGUENEAU, Dominique. A propósito do *ethos*. In: MOTTA, Ana Raquel; SALGADO, Luciana (Orgs.). *Ethos discursivo*. São Paulo: Contexto, 2008.

contribuíram e continuam sendo um importante aporte para o entendimento da nossa civilização.

Por meio da HQ é possível compreender não somente um fato histórico, mas perceber sua reflexão na sociedade. Moacy Cirne afirma que “não existem quadrinhos inocentes, assim como não existem leituras inocentes e livros inocentes”.<sup>14</sup> Para o autor, as HQ’s escondem sua ideologia através de fórmulas temáticas, fazendo da repetição o lugar de sua representação.

As histórias em quadrinhos mais famosas possuem como característica principal personagem com superpoderes. Knowles explica que os super-heróis adquirem grande popularidade, tanto entre crianças quanto entre adultos, em épocas de estresse nacional. Segundo o autor, “quando os Estados Unidos se esforçaram para sair da Grande Depressão, os símbolos e histórias dos antigos deuses retornaram a cultura americana. Nas revistas em quadrinhos, esses deuses e heróis do passado ganharam vida e ajudaram a inspirar os Estados Unidos a recuperar suas forças”.<sup>15</sup>

A história do Capitão América é ligada à própria história dos Estados Unidos. “Personificação dos valores e dos ideais americanos durante a Segunda Guerra Mundial, o Sentinela da Liberdade é um dos heróis que mais esteve ligado aos acontecimentos reais do mundo desde a sua criação, no início da década de 1940”.<sup>16</sup>

Steve Rogers era um estudante de artes plásticas, magro e frágil, que cresceu durante a crise 1929. No começo dos anos de 1940, revoltado com ações da Alemanha nazista, Steve tentou se alistar no exército. Sendo rejeitado em função da sua fisionomia,

---

<sup>14</sup> CIRNE, Moacy. **Uma introdução política aos quadrinhos**. Moacy Cirne. Rio de Janeiro: Editora Achiamé, 1982. p. 11.

<sup>15</sup> KNOWLES, 2008, p. 132.

<sup>16</sup> BECKO, Larissa T. **O atual perfil do Capitão América frente ao contexto contemporâneo dos Estados Unidos**. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Comunicação Social). Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da UFRGS. Porto Alegre, 2012. p. 20. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/54337>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

ele foi convidado para ser voluntário da Operação Renascimento, um projeto destinado transformar soldados americanos a fim de alcançar a perfeição física, através das invenções e descobertas do professor Abraham Erskine. Rogers aceitou prontamente e se tornou a primeira cobaia. Após a ingestão do “soro do supersoldado”, Rogers foi exposto a uma explosão controlada de “Raios Vita”, que ativou e estabilizou os produtos químicos em seu sistema. O procedimento foi um sucesso; mudou sua fisiologia de um estado frágil para o máximo de eficiência humana.<sup>17</sup>

Logo após, o professor Erskine foi assassinado por um agente nazista. Como a fórmula do soro do supersoldado não ficou registrada em nenhum lugar, Steve acabou sendo o único beneficiário do gênio Erskine. Rogers foi designado para servir como um agente de contraespionagem. Sendo considerado um herói, símbolo dos Estados Unidos, combatia a propaganda da Alemanha nazista e os seus protagonistas, como o Caveira Vermelha.

## ANÁLISE DAS CAPAS

As capas foram selecionadas de forma que contemplassem períodos históricos bem diferentes, objetivando-se compreender como os fatos reais são refletidos no universo dos quadrinhos em períodos tão distantes. Sendo assim, serão analisadas as capas de Captain America #1 volume 1 (1941), Captain America #134 volume 1 (1971) e Civil War #1 volume 1 (2006). As duas primeiras capas são de revistas do personagem, enquanto a última se trata de uma série que conta um acontecimento dentro do Universo Marvel. O Capitão América é, no entanto, um dos personagens principais dessa série.

---

<sup>17</sup> CAPTAIN AMERICA (STEVE ROGERS). **Marvel Universe Wiki**. Disponível em: <[http://marvel.com/universe/Captain\\_America\\_\(Steve\\_Rogers\)](http://marvel.com/universe/Captain_America_(Steve_Rogers))>. Acesso em: 20 fev, 2016.

**CAPA DE CAPTAIN AMERICA #1 VOLUME 1 (1941)**

A Segunda Guerra Mundial foi um conflito estabelecido entre os Aliados (representados pela União Soviética, Estados Unidos e Inglaterra) e o Eixo (formados por Alemanha, Itália e Japão). A guerra, que começou em 1939, teve seu fim apenas em 1945, com a vitória dos Aliados.<sup>18</sup>



Figura 1 - Capa Captain America #1 vol 1 (1941)

Fonte: [http://marvel.wikia.com/Captain\\_America\\_Comics\\_Vol\\_1\\_1](http://marvel.wikia.com/Captain_America_Comics_Vol_1_1)

© 1941 Timely Comics Inc. Todos os direitos reservados.

<sup>18</sup> ARRUDA, José J. e PILETTI, Nelson. **Toda história**: história geral e história do Brasil. 7 ed. São Paulo: Ática, 1997.

A primeira edição da revista do Capitão América, publicada em março de 1941, trazia na capa o herói agredindo o ditador alemão Adolf Hitler (figura 1). “O Capitão América foi um personagem criado num período em que a indústria de quadrinhos estava focada em materiais que remetesse à Segunda Guerra Mundial”.<sup>19</sup> Em muitos casos, as editoras eram responsáveis pelo abastecimento de material para ser distribuído aos soldados que lutavam na guerra, servindo como propaganda ideológica e como fonte de motivação.

Na capa em questão, é possível perceber alguns elementos que nos remetem a acontecimentos históricos reais. A utilização da suástica nazista, por exemplo, denota o contexto histórico da cena. A própria imagem de Adolf Hitler, mesmo que caricaturada, pode ser reconhecida facilmente. Elementos como os mapas também nos levam ao contexto de conflito, como algo extremamente necessário nas estratégias de combate. Aqui vale ressaltar que o Capitão América está atacando os soldados alemães sozinho. Por isso, pode-se afirmar que ele representa toda a força do exército americano real, mostrando os Estados Unidos como uma superpotência militar.

### ***CAPA DE CAPTAIN AMERICA #134 VOLUME 1 (1971)***

A história do Capitão América foi marcada, no final da década de 1960, pela chegada do personagem Sam Wilson, que assumiu a identidade de Falcão, tornando-se o primeiro super-herói afro-americano da Marvel<sup>20</sup>. A popularidade alcançada pela parceria entre os dois heróis foi alta o suficiente para a editora, a partir da edição 134, em 1971, alterar o título da revista de *Captain America* para *Captain America and The Falcon*, conforme

---

<sup>19</sup> BECKO, 2012, p. 41.

<sup>20</sup> CAPTAIN AMERICA VOL. 1 134. **Marvel Universe Wiki**. Disponível em: <[http://marvel.wikia.com/Captain\\_America\\_Vol\\_1\\_134](http://marvel.wikia.com/Captain_America_Vol_1_134)>. Acesso em: 20 fev. 2016.

explicação de Maurício Muniz na revista *Mundo dos Super-Heróis*.<sup>21</sup>

Nos anos 1960, um grande número de americanos vivia na miséria, e a população negra era parte significativa dessa parcela. José Arruda afirma que eles eram vítimas de uma dupla segregação: social e racial. O governo federal tentou combater esse cenário, mas encontrou forte resistência nos estados do Sul. Arruda explica que o preconceito racial no país atingiu níveis próximos à barbárie; linchamentos e enforcamentos eram assistidos naturalmente pela população branca. O movimento negro, segundo o autor, começou a atuar por meio de manifestações pacíficas, como a “Marcha de Washington”, em 1963, liderada por Martin Luther King.<sup>22</sup>

A radicalização dos posicionamentos teve como consequência embates violentos na Califórnia, em 1965. Em 1968, a violência social chegou ao limite, quando foram assassinados Martin Luther King (líder do movimento pacifista negro) e o senador Robert Kennedy (irmão do presidente dos EUA, John F. Kennedy, e também responsável por contribuir no movimento pelos direitos civis dos afro-americanos), conforme relata Arruda. A radicalização levou o movimento negro a revidar com violência, o que resultou no aparecimento de facções extremistas como os *Black Muslims* (Muçulmanos Negros) e os *Black Panthers* (Panteras Negras).<sup>23</sup>

Dentre os elementos presentes na capa a seguir, é possível perceber que todos os personagens que aparecem na cena são negros, com exceção do Capitão América. Mesmo que exista a aceitação de Falcão como um herói afrodescendente, também é possível notar que existe uma resistência social por parte dos

---

<sup>21</sup> MUNIZ, Maurício. Dossiê Capitão América - Anos 1970. **Mundo dos Super-Heróis**, São Paulo, n. 17, p. 34-37, jul./ago. 2009. p. 34.

<sup>22</sup> ARRUDA, José J. **Nova história moderna e contemporânea: da descolonização da África e Oriente Médio à Guerra do Iraque**. 3v. Bauru: EDUSC, 2005.

<sup>23</sup> ARRUDA, 2005.

roteiristas e desenhistas quando colocam todos os vilões da capa como negros.



Figura 2 - Capa Captain America #134 vol 1 (1971)

Fonte: [http://marvel.wikia.com/Captain\\_America\\_Vol\\_1\\_134](http://marvel.wikia.com/Captain_America_Vol_1_134)

© 1971 Marvel Comics, Inc. Todos os direitos reservados.

**CAPA DE CIVIL WAR #1 VOLUME 1 (2006)**

A Guerra Civil<sup>24</sup> é um evento que acontece no Universo Marvel e que tem reflexos em diversos títulos da editora. A saga foi publicada em 2006, em sete edições, e se propõe a contar somente o que realmente aconteceu na Guerra Civil, não considerando fatos antecessores e posteriores a esse acontecimento.

No período de lançamento da Guerra Civil, o então presidente dos Estados Unidos, George W. Bush, enfrentava fortes críticas da população norte-americana. Essa reprovação pode ser percebida quando, em novembro do mesmo ano, Bush perdeu as eleições do Partido Republicano. A Guerra Civil, portanto, foi produzida dentro de um contexto de insatisfação política dos americanos.<sup>25</sup>

Além disso, outro fator que estava sendo especulado nessa época era a espionagem sem ordem judicial das comunicações telefônicas e por internet dos cidadãos americanos<sup>26</sup>. Curiosamente, o que desencadeou a Guerra Civil da Marvel foi, justamente, o fato de que o governo propôs um registro formal para os super-heróis. Por um lado, uns acreditaram que a lei de registro poderia profissionalizar os heróis, trazendo maior segurança à população. Outros, no entanto, pensaram que esse processo poderia interferir na liberdade de escolha dos heróis e que também poderia oferecer maiores riscos às suas famílias.<sup>27</sup> Foi essa divisão de opiniões que acarretou no conflito.

---

<sup>24</sup> CIVIL WAR (EVENT). **Marvel Universe Wiki**. Disponível em: <[http://marvel.wikia.com/Civil\\_War\\_\(Event\)](http://marvel.wikia.com/Civil_War_(Event))>. Acesso em: 20 fev. 2016.

<sup>25</sup> BECKO, 2012.

<sup>26</sup> JUSTIÇA revela como Bush justificava a espionagem de americanos. **Exame.com**. 06/09/2014. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/mundo/noticias/justica-revela-como-bush-justificava-a-espionagem-de-americanos>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

<sup>27</sup> BECKO, 2012, p. 56.



Figura 3 - Capa de Civil War #1 vol 1 (2006)

Fonte: [http://marvel.wikia.com/Civil\\_War](http://marvel.wikia.com/Civil_War)

© 2006 Marvel Comics, Inc. Todos os direitos reservados.

Segundo Becko, “o Capitão quebra às expectativas de dezenas de leitores: logo ele, que sempre trabalhou a serviço do Estado americano, agora luta contra uma determinação deste”.<sup>28</sup> Dessa forma, a Guerra Civil se constrói a partir da divergência dos pontos de vista dos heróis, que são liberados pelo Capitão

<sup>28</sup> BECKO, 2012, p. 56.

América – contrário à decisão do governo – e pelo Homem de Ferro – favorável à medida.

Na capa da primeira edição da saga, a própria chamada já remetia a esse caráter político: "De que lado que você está?" (Figura 3). O Capitão América ocupa o centro da capa, numa posição introspectiva, que reflete o questionamento ético que o herói enfrenta, enquanto os demais personagens estão em posição de combate. Frente ao contexto político americano da época, pode-se afirmar que o Capitão América, mesmo tomando um "lado" na saga, nesta capa, ele representa grande parte da população estadunidense que estava indecisa quanto às ações do governo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dentro das teorias sobre *ethos*, Ruth Amossy afirma que "o locutor efetua em seu discurso uma apresentação de si".<sup>29</sup> Entende-se que, mesmo nas histórias em quadrinhos, que possuem um forte direcionamento editorial, os roteiristas e desenhistas – em geral americanos – acabam por, de alguma forma, imprimir seu posicionamento nas histórias, refletindo o sentimento da população inteira de um país.

Ao retomarmos os preceitos de Hall em relação às representações, fica muito clara a forma que a cultura nacional americana se mostra. Isso foi possível perceber nas três situações de análise. A HQ, nesse sentido, oferece – através dos fatos históricos – subsídios para a identificação da própria população.

Por meio da análise das capas, foi possível perceber a existência de um discurso que fala de norte-americanos para norte-americanos. Através desse processo identificatório, torna-se praticável o exercício de análise sobre os reflexos relacionados

---

<sup>29</sup> AMOSSY, Ruth. Da noção retórica de *ethos* à análise do discurso. In: AMOSSY, Ruth (Org.). *Imagens de si no discurso: a construção do ethos*. São Paulo: Editora Contexto, 2008. p. 9.

à ideologia e às percepções da população em relação aos acontecimentos de cada época.

## REFERÊNCIAS

AMOSSY, Ruth. Da noção retórica de ethos à análise do discurso. In: AMOSSY, Ruth (Org.). **Imagens de si no discurso: a construção do ethos**. São Paulo: Editora Contexto, 2008.

ARRUDA, José J. e PILETTI, Nelson. **Toda história: história geral e história do Brasil**. 7 ed. São Paulo: Ática, 1997.

ARRUDA, José J. **Nova história moderna e contemporânea: da descolonização da África e Oriente Médio à Guerra do Iraque**. 3v. Bauru: EDUSC, 2005.

BECKO, Larissa T. **O atual perfil do Capitão América frente ao contexto contemporâneo dos Estados Unidos**. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Comunicação Social). Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da UFRGS. Porto Alegre, 2012. p. 20. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/54337>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

CAPTAIN AMERICA (STEVE ROGERS). **Marvel Universe Wiki**. Disponível em: <[http://marvel.com/universe/Captain\\_America\\_\(Steve\\_Rogers\)](http://marvel.com/universe/Captain_America_(Steve_Rogers))>. Acesso em: 20 fev, 2016

CAPTAIN AMERICA VOL. 1 134. **Marvel Universe Wiki**. Disponível em: <[http://marvel.wikia.com/Captain\\_America\\_Vol\\_1\\_134](http://marvel.wikia.com/Captain_America_Vol_1_134)>. Acesso em: 20 fev. 2016.

CASTELLS, Manuel. **O poder da identidade**. Tradução: Klaus Brandini Gerhardt. 3 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

CHARAUDEAU, Patrick; MAINGUENEAU, Dominique. **Dicionário de análise do discurso**. São Paulo: Contexto, 2004.

CIRNE, Moacy. **Uma introdução política aos quadrinhos**. Moacy Cirne. Rio de Janeiro: Editora Achiamé, 1982.

CIVIL WAR (EVENT). **Marvel Universe Wiki**. Disponível em: <[http://marvel.wikia.com/Civil\\_War\\_\(Event\)](http://marvel.wikia.com/Civil_War_(Event))>. Acesso em: 20 fev. 2016.

DALSOTO, Carina. **Sustentabilidade e discurso**: uma análise do conteúdo no portal da Braskem. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Comunicação Social) – Faculdade de Biblioteconomia e Educação da UFRGS. Porto Alegre, 2011. Disponível em <<http://hdl.handle.net/10183/40084>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. 9 ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução: Tomaz Tadeus da Silva e Guacira Lopes Louro. 11 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

IASBECK, Luiz Carlos Assis. Identidade organizacional e a construção dos discursos institucionais. In: KUNSCH, Margarida M. K. (Org). **Comunicação organizacional**: linguagem, gestão e perspectivas. São Paulo: Saraiva, 2009. v. 2.

JUSTIÇA revela como Bush justificava a espionagem de americanos. **Exame.com**. 06/09/2014. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/mundo/noticias/justica-revela-como-bush-justificava-a-espionagem-de-americanos>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

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

MAFFESOLI, Michel. **No fundo das aparências**. Petrópolis: Vozes, 1996.

MAINGUENEAU, Dominique. A propósito do ethos. In: MOTTA, Ana Raquel; SALGADO, Luciana (Orgs.). **Ethos discursivo**. São Paulo: Contexto, 2008.

MUNIZ, Maurício. Dossiê Capitão América - Anos 1970. **Mundo dos Super-Heróis**, São Paulo, n. 17, p. 34-37, jul./ago. 2009.

ORLANDI, Eni. **Análise de Discurso: princípios e procedimentos**. 2a ed. Campinas: Pontes, 2007.



# O SENTINELA DA LIBERDADE: PROPAGANDA E REPRESENTAÇÃO EM *CAPTAIN AMERICA COMICS*

Gustavo Silveira Ribeiro\*

## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Neste texto, propomos fazer uma breve reflexão sobre os usos de histórias em quadrinhos nos anos 1940, enquanto uma forma de propaganda pró intervenção dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial. Nosso enfoque será na primeira edição de *Captain America Comics*, publicada em março de 1941 pela editora *Timely*. As histórias em quadrinhos com super-heróis era um gênero novo, criado em fins dos anos 1930, alcançando uma enorme popularidade nos EUA. Portanto, numa sociedade anterior ao surgimento da televisão, um meio de comunicação e entretenimento tão popular poderia ser muito útil para veicular mensagens patrióticas, por exemplo.

A década de 1930 foi um período de grandes incertezas e temores para os estadunidenses que, após a crise de 1929, tentavam se recuperar de seus impactos. Eleito em 1932, o presidente Franklin D. Roosevelt lançou uma série de medidas, conhecidas como *New Deal*, com o intuito de amenizar as consequências da crise que atingiu milhares de famílias. Embora não tenham sido bem aceitas inicialmente, essas medidas

---

\* Mestrando (UFPEL). Licenciado em História (UFPEL). Graduando do curso de bacharelado em história (UFPEL). E-mail: [historiadorribeiro@gmail.com](mailto:historiadorribeiro@gmail.com). Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1001868444930439>. Orientação: Aristeu Machado Lopes.

contaram com a ajuda de uma máquina propagandística financiada pelo governo.

Portanto, nesse contexto, a indústria do entretenimento florescia, de certa forma devido a própria crise econômica e aos investimentos do governo. Devemos ter em mente que as consequências da crise, como a fome, endividamento, altos índices de desemprego, obviamente geravam um grande descontentamento e desespero entre a população. Assim, os meios de entretenimento barato, como o cinema e as revistas em quadrinhos, tornaram-se uma espécie de válvula de escape, proporcionando uma distração ao oferecer um mundo mais simples e otimista, distante dos problemas cotidianos.

## ENTRETENIMENTO, CRISE E SUPER-HERÓIS

Entre os meios de entretenimento impressos estavam as *pulp magazines* e os *comic strips*. As primeiras eram revistas baratas, repletas de imagens e capas chamativas, com histórias que variavam entre os gêneros de ficção científica, *western*, detetives, etc. Já os *comic strips*, faziam parte das edições diárias e dominicais de jornais, sendo muito populares e de fácil acesso também<sup>1</sup>.

Porém, havia ainda os *comic books*<sup>2</sup>, mais conhecidos no Brasil como histórias em quadrinhos, gibis, HQ's ou apenas quadrinhos. Tornaram-se muito populares, eram uma novidade no mercado estadunidense de publicações na década de 1930. Não se tratava apenas de uma nova forma de narrar histórias, os empresários que se arriscaram a investir nos *comics* perceberam

---

<sup>1</sup> MORENO, José Joaquín Rodríguez. **Los Cómicos de La Segunda Guerra Mundial**: producción y mensaje em la editorial Timely (1939 – 1945). Cádiz: UCA, 2010. p. 50.

<sup>2</sup> BARRIER, Michael. El nacimiento del comic book: El largo camino hacia Famous Funnies y Superman. In: COMA, J. (coord.). **Historia de los Comics**. Barcelona: Toutain Editor, 1982. p. 200.

que precisariam vender material original e contratar artistas, uma vez que esperassem ver suas vendas crescerem.

Dessa forma, em 1938, era publicada pela *National Allied Publishing* a primeira edição de *Action Comics*, em que estrelava um novo personagem, o *Superman*, dando origem a um novo gênero de publicações, as histórias com super-heróis. Com o sucesso do personagem, as demais editoras não tardaram em copiar a ideia e aplicar em suas publicações, entre essas editoras estava a *Timely Comics*.

Martin Goodman, dono da editora *Timely*, não era um novato no mercado editorial quando decidiu fundar um novo selo, intitulado inicialmente de *Timely Publications*. Para ele, publicar *comic books* era apenas um negócio lucrativo, como fora com as *pulp magazine western* e de ficção científica anteriormente. Assim, percebendo o enorme sucesso dos super-heróis, em novembro de 1939, a *Timely* lançava a primeira edição da revista *Marvel Comics*. Embora fosse uma revista com diferentes gêneros de história, podíamos encontrar aí super-heróis como *Angel*, *Human Torch* e *Sub-Mariner*. Com o sucesso de seus personagens a editora conseguia se consolidar no mercado de super-heróis<sup>3</sup>.

Enquanto isso, os Estados Unidos conseguiam se recuperar da crise, afinal em fins dos anos 1930 muitas famílias haviam conseguido melhorar suas condições econômicas, eram os resultados do *New Deal*. No entanto, havia uma crise no cenário político europeu se agravando. A iminência de um conflito fomentado pela Alemanha hitlerista, bem como os relatos de judeus que conseguiam fugir da Alemanha e se asilar nos Estados Unidos, alarmaram alguns setores da sociedade estadunidense, entre eles a imprensa<sup>4</sup>.

Havia um desconforto pelo fato de se assistir a várias democracias liberais ficarem de braços cruzados diante do avanço do nazi-fascismo. Além disso, haviam surgido grupos

---

<sup>3</sup> MORENO, 2010, p. 88.

<sup>4</sup> HOBBSAWM, Eric. **A Era dos Extremos**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995. p. 151.

políticos de orientação nazista nos EUA, com nível de organização suficiente para fundar um partido. Resumindo, a ameaça não estava apenas do outro lado do Atlântico, mas dentro do próprio território estadunidense, bem próxima de "nós".

De acordo com Moreno, em 1941, Goodman decide que seus *comics* deviam deixar de ser politicamente corretos e prepara-se para investir contra a Alemanha hitlerista por meio deles<sup>5</sup>. A opinião pública nos Estados Unidos era contrária a uma intervenção no conflito europeu. Esse posicionamento se deve, em parte, a recente crise econômica, da qual o país ainda estava se recuperando e a memória da Primeira Guerra, com as perdas materiais e humanas em decorrência dela. Mesmo assim, Goodman seguiu em frente com sua ideia, requerendo de Joe Simon, um destacado desenhista, que criasse um personagem patriótico. Simon, com a ajuda do jovem Jack Kirby, desenvolveu um personagem trajando as cores da bandeira, era o esboço do que viria a ser o Capitão América.

## CONSIDERAÇÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS

Antes de fazermos qualquer análise sobre *Captain America #1*, é importante tecermos algumas considerações sobre as mídias, neste caso as HQ's, como elas podem influenciar seus consumidores a consentirem com certos posicionamentos políticos, moldando opiniões e maneiras de perceber o mundo.

O sociólogo Nildo Viana atenta para as diversas formas como os quadrinhos são influenciados por diferentes pontos de vista políticos em diversos contextos podendo, até mesmo, veicular os posicionamentos políticos de seus idealizadores. Segundo ele: "Normalmente as HQ manifestam mensagens e concepções políticas, mas em determinados períodos isso se

---

<sup>5</sup> MORENO, José. *El Capitán América y La II Guerra Mundial*. Disponível em: <<http://www.elcoloquiodelosperrros.net/numero11/ideiafix.htm#camerica>>. Acesso em: 28 jan. 2016. p. 5.

torna demasiadamente explícito".<sup>6</sup> Ele ainda observa: "De qualquer forma, em maior ou menor grau existe uma certa influência das HQ na formação de valores, sentimentos e concepções e isso irá influenciar determinadas tomadas de posição ou escolhas políticas."<sup>7</sup>

No entanto, como as HQ's conseguem veicular mensagens políticas e influenciar seus leitores? Certamente, elas possuem uma linguagem própria, nesse caso podemos pensar em linguagem de uma forma mais ampla, entendendo que tanto os textos, quanto as imagens nas HQ's consistem em uma forma de linguagem. Assim, imagem e texto são signos, com significados construídos culturalmente e utilizados para representar as ideias e pensamentos de quem as produziu às outras pessoas<sup>8</sup>.

Numa cultura em que a mídia se faz cada vez mais presente em praticamente todos os aspectos da vida cotidiana, pode-se ficar com a impressão de que a investida de Goodman contra o nazismo, por meio de histórias em quadrinhos, seria algo insignificante. Entretanto, Douglas Kellner, em seu estudo do que ele denomina de "Cultura da Mídia", observa que nos anos 1940 as formas da indústria cultural já haviam começado a colonizar o entretenimento e a ocupar o centro do sistema de lazer e cultura nas democracias capitalistas, principalmente nos Estados Unidos<sup>9</sup>. Entre elas estavam cinema, rádio, revistas, jornais e histórias em quadrinhos.

No início dos anos 1940, o mercado de histórias em quadrinhos estava em alta, com cerca de 25 milhões de cópias vendidas mensalmente. Quando chegou às bancas, em março de 1941, *Captain America Comics* fez sucesso, vendendo cerca de 1 milhão de exemplares!<sup>10</sup> Entre as décadas de 1940 e 1950, mais

---

<sup>6</sup> VIANA, Nildo . Quadrinhos e Política. **Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação**, v. 1, p. 1-20, 2011. p. 13.

<sup>7</sup> VIANA, 2011, p. 14.

<sup>8</sup> HALL, Stuart. **Representation**. London: SAGE, 1997. p. 19.

<sup>9</sup> KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia**. São Paulo: EDUSC, 2001. p. 26.

<sup>10</sup> WRIGHT, Bradford. **Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2003. p. 31.

de 90% dos estudantes do ensino elementar e cerca de 80% dos estudantes de ensino médio consumiam HQs com regularidade<sup>11</sup>.

Portanto, Goodman tinha a sua disposição um mercado em alta e, conseqüentemente, um público consumidor ávido por novas histórias. Também possuía uma editora que estava entre as cinco maiores dos Estados Unidos, com dezenas de publicações e um novo personagem que estava vendendo muito. Importante ressaltar, a investida de Goodman não se restringia apenas às revistas do Capitão América, vários super-heróis da editora também entraram na "guerra" contra os nazistas. No entanto, devido aos objetivos deste artigo, iremos focar nossa reflexão apenas em *Captain America #1*.

O primeiro número de *Captain America* continha 4 histórias do super-herói que dava nome a HQ e mais duas histórias de heróis menos conhecidos, totalizando em torno de sessenta e oito páginas. A média de páginas ficava sempre em torno de sessenta páginas, sendo que as últimas histórias, geralmente uma, mas em algumas edições podiam chegar a duas, eram de heróis novos ou menos conhecidos. Além disso, é claro, havia propagandas espalhadas pelas revistas. Essas quatro histórias do Capitão América possuem diferenças, mas o enredo de todas segue sempre as mesmas linhas de desenvolvimento e conclusão. Focaremos, num primeiro momento, na representação do herói e, após, nos deteremos nos vilões.

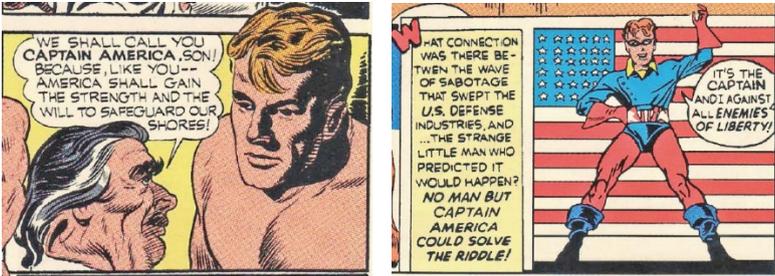
## O NASCIMENTO DO HERÓI

Steve Rogers era um rapaz de aparência franzina, mas com o desejo de defender o seu país. Recusado pelo serviço militar devido a sua condição física, o jovem rapaz aceita servir como cobaia para um experimento científico com um supersoro. Se

---

<sup>11</sup> SYMA, Carrye Kay; WEINER, Robert G. Jefferson. **Graphic Novels and Comics in the Classroom: Essays on the Educational Power of Sequential Art**. NC: McFarland & Co., 2013. p. 14.

funcionasse, o soro agiria sobre seu tecido físico e cerebral, dando-lhe força e inteligência sobre-humanas. Embora a experiência tenha sido sabotada levando a morte do cientista responsável pelo soro, esse funciona e Steve se transforma em um supersoldado.



Figuras 1 e 2: Capitão América com seu criador em um breve diálogo. À direita: Buck na introdução da segunda história do herói.

© 1941 Timely Comics, inc. Todos os direitos reservados.

Na figura 1, podemos observar um diálogo entre o cientista e Steve, antes desse ser assassinado por um espião nazista. Cientista: "Nós devemos chamá-lo de Capitão América, filho! Porque, assim como você, a América ganhará a força e o desejo para proteger nossas margens!".

Esse diálogo requer muita atenção, apensar de curto é cheio de significados muito relevantes. O cientista nomeia Steve como Capitão América, comparando-o ao seu país. Na verdade, o herói é uma representação dos valores e atitudes que todo verdadeiro cidadão estadunidense deveria possuir. Ele representa também o próprio país, não por nada que seu uniforme possui as cores da bandeira estadunidense.

O cientista usa as palavras "will", no sentido de desejo, ânsia e "strength", força. Na visão da *Timely*, era o que faltava basicamente às pessoas para mudarem sua opinião em relação a intervenção na guerra. Compreensível, uma vez que, como citamos antes, os EUA ainda estavam se recuperando da crise e os traumas da Primeira Guerra que estavam na memória recente

dos estadunidenses. Portanto, faltava-lhes o desejo e a força de defender as suas margens “shores”. Essa é uma palavra relevante, pois como os Estados Unidos é um país continental boa parte dos limites de seu território são costeiros, a “ameaça externa” poderia efetuar sua invasão pelo mar.

Entretanto, na maior parte dos diálogos, a preocupação será com as fronteiras “borders”, esse substantivo é utilizado, geralmente, para se referir às fronteiras terrestres. O ponto central é que havia uma ameaça iminente e “nós” precisávamos nos mobilizar para defender nossas fronteiras, sejam elas terrestres ou marítimas. A figura número dois encontra-se no início da segunda história, logo após o Capitão América ter sido introduzido pela primeira. Buck, o ajudante (*sidekick*) do herói resume em poucas palavras a aventura: “Seremos o Capitão América e eu contra todos os inimigos da liberdade!”. Ao fundo a bandeira dos Estados Unidos, símbolo máximo de democracia e liberdade.

Nacionalismo e patriotismo geralmente são associados ao temor e ódio para com o “Outro”. Porém, Benedict Anderson chama nossa atenção para um outro lado do patriotismo “[...] cabe lembrar que as nações inspiram amor, e amiúde um amor de profundo auto sacrifício”<sup>12</sup>. Embora, como veremos mais detalhadamente adiante, havia um temor a ameaça nazista, o Capitão América inspirava uma série de valores patrióticos voltados para a obediência e defesa de seu país. Não faltam situações de sacrifício do herói colocando o dever com a sua pátria em primeiro lugar, seja abrindo mão de se relacionar com a sua amada, Betty Ross, ou prestando obediência as autoridades do exército.

---

<sup>12</sup> ANDERSON, Benedict. **Comunidades Imaginadas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008. p.201.

## A AMEÇA ESTÁ PRÓXIMA

Durante suas aventuras, o Capitão América e seu parceiro mirim, Buck, enfrentariam centenas de vilões que estava a serviço de Hitler. Cientistas com tecnologia bélica avançada, espiões infiltrados no exército e no governo estadunidense, ladrões, assassinos, etc. Seu propósito principal era enfraquecer as defesas dos Estados Unidos, destruindo depósitos de munições, fábricas de armamento, assassinando oficiais do exército, entre outros.

Nas figuras 3 e 4 podemos observar dois momentos da primeira história do Capitão. Na figura 3, somos apresentados a dois homens, com trajes militares. Há um pequeno diálogo em que se denota os objetivos desses homens. Eles conseguiram se infiltrar facilmente no exército estadunidense com documentos falsos, está tudo pronto para a execução dos planos de seu líder, Adolf Hitler.



Figuras 3 e 4: Espiões nazistas infiltrados destroem depósito de munição dos EUA. Á direita: espião nazista sabota experimento.  
© 1941 Timely Comics, inc. Todos os direitos reservados.

Ao fundo, podemos identificar pela imagem do prédio que se trata de uma fábrica, conforme a inscrição específica, trata-se de uma fábrica de munições. Na mão de um dos homens, agora com o leitor ciente de sua identidade, está um detonador. A fábrica é completamente destruída na explosão. A história,

então, se desenvolve com uma série de outras sabotagens a pontos-chaves da defesa nacional.

Na quarta imagem, outro espião da Alemanha, infiltrado durante o experimento que deu origem ao Capitão América. Diante de uma nova arma com o potencial de transformar homens comuns em supersoldados, o espião decide assassinar o cientista responsável, que morre nos braços de sua criação. Durante o disparo, o assassino grita, “morte aos cães da democracia”! Logo, os nazistas não são apenas inimigos dos Estados Unidos, do Capitão América e do povo estadunidense. Eles são inimigos dos governos democráticos e da liberdade, sendo o governo estadunidense representado como o ideal de democracia em uma terra de paz e prosperidade. Nas demais histórias desta mesma edição, o herói patriótico enfrenta diversos inimigos, com a estrutura da narrativa semelhante à da primeira história.

Porém, a quarta história merece uma análise à parte. Diferente dos outros inimigos, o vilão dessa história se tornaria recorrente não apenas nas demais edições de *Captain América*, mas com o passar do tempo, viria a ser um de seus maiores inimigos. O Caveira Vermelha (*Red Skull*), em sua primeira aparição, era apenas mais um espião nazista que, aparentemente, possuía uma habilidade sobrenatural, tornando-o capaz de assassinar uma pessoa apenas com seu olhar.



Figuras 5 e 6: Caveira Vermelha explicando seu plano para destruir o governo  
© 1941 Timely Comics, inc. Todos os direitos reservados.

Como citamos anteriormente, o processo de representação envolve a produção e o compartilhamento de significados por meio de uma linguagem comum a um grupo de indivíduos. Esses significados não são algo “natural”, produzidos pela natureza ou algo intrínseco e estático, mas são produzidos e fixados por nós<sup>13</sup>. Assim, discorreremos até agora sobre um processo de significação, ou seja, produção de significados, representação e fixação. O conceito de “mal” ou “inimigo”, foi construído e significado pelas imagens e textos ao longo das narrativas em *Captain America*.

O Caveira Vermelha é um bom exemplo de como o a *Timely* produzia uma série de representações de uma visão dicotômica do mundo dividido entre forças do bem versus forças do mal. A escolha de uma caveira como representação de um inimigo não é algo trivial. Caveiras são associadas culturalmente à morte, perigo, etc. No início da narrativa, por exemplo, ele assassina um major, a princípio, apenas com o seu olhar. No entanto, no decorrer da história o Capitão América descobre que, na verdade, seu inimigo utiliza uma seringa com veneno, sem poderes sobrenaturais.

Entretanto, o Caveira Vermelha não é apenas um assassino de Hitler. Seu objetivo maior é derrubar o governo dos EUA e tomar o poder, para isso ele precisa de dinheiro. Assim, ele planeja criar uma distração assassinando oficiais das forças armadas, enquanto seus capangas saqueiam o banco central. Nas figuras 3 e 4, podemos observar o Caveira Vermelha explicando seu plano. A suástica, símbolo do nazismo, está bem visível em seu peito. Trata-se de uma forma de fixar tudo que o vilão representa de mal ao nazismo. Por isso este desenho fica bem visível em seu peito e nas salas de seu esconderijo ao longo da história.

Nesse caso, o que separa o herói dos vilões, não é apenas a sua representação física, há uma série de valores que distinguem ambos. Esses valores são representados pelas ações

---

<sup>13</sup> HALL, 1997, p.21.

desempenhadas por eles no desenvolvimento das narrativas. Os vilões estão sempre planejando e executando ações que objetivam solapar um governo democrático em que as pessoas eram livres para prosperar, pelo menos essa era a ideia veiculada nessas histórias sobre o governo dos Estados Unidos. Para alcançar seus objetivos, esses vilões lançavam mão de toda sorte de artifícios, assassinatos, roubos, tortura, sequestros, etc.

Em contrapartida, o herói estava sempre pronto a defender e se sacrificar por seu país, nunca questionava o governo ou suas autoridades. O Capitão América raramente matava seus inimigos, nas poucas vezes em que podemos vê-lo fazendo isso, se não for causado por um acidente provocado pelo próprio vilão, há uma justificativa aceitável para tal atitude. Esses valores “[...] em determinados contextos, poderão exercer maior influência, tal como no caso da Segunda Guerra Mundial, já que o heroísmo era uma necessidade neste período e havia um clima consensual quanto aos objetivos da guerra”.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este texto possibilitou uma breve, porém oportuna, reflexão sobre as maneiras pelas quais as histórias em quadrinhos foram utilizadas como uma propaganda política durante um período de grande tensão nos Estados Unidos. Embora, devido ao próprio objeto de análise, tenhamos limitado nossas reflexões a um momento da história estadunidense, acreditamos que esse texto pode ser válido para suscitar problematizações e inquietações com quadrinhos em outros contextos históricos e sociais.

Nas últimas décadas, o gênero super-herói ganhou ainda mais popularidade com as diversas produções cinematográficas, a maioria sucesso de bilheterias. Assim, é importante prestar atenção aos diferentes usos dos super-heróis. Não é nosso objetivo suscitar qualquer forma de sentimento antiquadrinhos, como ocorreu no Estados Unidos na década de 1950 durante o

macarthismo. No entanto, consideramos válidos os estudos que contribuam para o desenvolvimento de um senso crítico em relação as mídias, entre elas as histórias em quadrinhos.

Por fim, ressaltamos que o Capitão América, um dos super-heróis mais conhecido até a atualidade, é fruto de um período de grandes tensões e incertezas. De forma que, simplesmente taxá-lo de nacionalista ou patriótico, como ocorre muitas vezes, seria um reducionismo. Enquanto objeto de análise, o Capitão América e suas histórias podem fornecer muitos indícios dos medos, inquietações, valores e ideais da sociedade e época em foram produzidos.

## REFERÊNCIAS

ANDERSON, Benedict. **Comunidades Imaginadas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

BARRIER, Michael. El nacimiento del comic book: El largo camino hacia Famous Funnies y Superman. In: COMA, J. (coord.). **Historia de los Comics**. Barcelona: Toutain Editor, 1982.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

HALL, Stuart. **Representation**. London: SAGE, 1997.

HOBSBAWM, Eric. **A Era dos Extremos**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia**. São Paulo: EDUSC, 2001.

MORENO, José Joaquín Rodríguez. **Los Cómicos de La Segunda Guerra Mundial**: producción y mensaje em la editorial Timely (1939 – 1945). Cádiz: UCA, 2010.

\_\_\_\_\_. **El Capitán América y La II Guerra Mundial**. Disponível em:

<<http://www.elcoloquiodelosperros.net/numero11/ideiafix.htm#camerica>>. Acesso em: 28 jan. 2016.

SYMA, Carrye Kay; WEINER, Robert G. Jefferson. **Graphic Novels and Comics in the Classroom**: Essays on the Educational Power of Sequential Art. NC: McFarland & Co., 2013.

VIANA, Nildo. Quadrinhos e Política. **Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação**, v. 1, p. 1-20, 2011.

WRIGHT, Bradford. **Comic Book Nation**: The Transformation of Youth Culture in America. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2003.



# GUERRA CIVIL: A CRISE DOS MITOS NA MARVEL

Renato Ferreira Machado\*

## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Mitos são a narrativa dos símbolos. Símbolos são expressões de experiências de fé. Essa explicação didática, elaborada a partir da teologia de Paul Tillich, auxilia na compreensão da dinâmica da fé e da sistemática estrutural das tradições religiosas. Extrapolando o campo religioso institucional, porém, isso pode nos auxiliar na compreensão de vários fenômenos culturais com os quais se estabelecem verdadeiras relações culturais no momento atual.

Os símbolos da fé não ocorrem individualmente. Eles estão associados a *histórias dos deuses*, pois é isso mesmo que significa originalmente a palavra grega *mito*. Nesses, os deuses se apresentam como personagens individuais e se parecem com seres humanos. Como esses, eles se diferenciam pelo sexo, tem antepassados e descendentes e estão cheios de amor e ódio de um para com o outro.<sup>1</sup>

Originalmente, mitos associam-se aos impactos da natureza sobre o ser humano, mas é possível também compreendê-los nos grandes ideais e utopias históricas. É a

---

\* Doutor em Teologia pela Faculdades EST, São Leopoldo/ RS, Brasil e Professor Colaborador no PPG em Memória Social e Bens Culturais e coordenador dos cursos de Teologia e Pedagogia no Centro Universitário La Salle (Unilasalle), Canoas/RS, Brasil. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5182020903256616>  
Contato: [renatoferreiramachado@gmail.com](mailto:renatoferreiramachado@gmail.com)

<sup>1</sup> TILLICH, Paul. **A Dinâmica da Fé**. São Leopoldo: Sinodal, 1974. p. 35.

mitologia que melhor expressa o *Zeitgeist* e sua dinâmica sociocultural, presente em produções como cinema, música e quadrinhos<sup>2</sup>. Em espaços de expressão criativa o ser humano prepara, sempre de novo, o ambiente propício para a narrativa mitológica.

Ora, se os símbolos são a linguagem da fé<sup>3</sup> e se a memória dos símbolos se dá na antropomorfização destes em narrativas mitológicas, podemos defender a ideia de que super-heróis podem ser a antropomorfização de um símbolo, que deve ter nascido de alguma experiência existencialmente ressignificadora, ou seja, de uma experiência de fé.

---

<sup>2</sup> Não desconsideramos, aqui, o fato das expressões citadas se encontrarem inseridas em uma grande indústria cultural de massa, que trabalha na perspectiva mercadológica do lucro, fazendo destas expressões um produto consumível. É possível, porém, entrever neste meio discurso mais ousados e disruptivos que, se não chegam a ser antagonicos com esta mesma indústria cultural, ajuda a refletir sobre seu papel e impacto sociocultural. Abordando a questão do cinema, com a qual podemos fazer um aporte consistente, Edgar Morin afirma que “a indústria e a arte estão ligadas numa relação que não é apenas antagonista e concorrente, mas também complementar”. Para ele, o paradoxo se encontra no fato de que a indústria, ao mesmo tempo que precisa excluir a criação, por causa de sua dimensão caótica e transgressora, precisa também incluí-la, em função de sua dimensão criativa e inovadora e que isso se resolve no campo humano do jogo e da criação. (MORIN, Edgar. **O Cinema ou O Homem Imaginário**. Lisboa: Relógio D’Água, 1997. p. 18)

<sup>3</sup> Esta elaboração é recorrente na obra de Paul Tillich, constituindo-se em uma categoria basilar em seu método da correlação. O teólogo alemão parte do princípio de que fé é a abertura para o estado de preocupação última do ser humano, que se dá com a totalidade da vida, constituindo-se em uma experiência *extática*. Sendo assim, a experiência de fé não pode ser traduzida parcialmente e desencadeia a elaboração de uma linguagem própria para traduzi-la: a linguagem simbólica. Para ler mais, indicamos TILLICH, 1974.

## QUANDO A BANDEIRA SE TORNA ESCUDO

Na Segunda Guerra Mundial, entre tantos símbolos que um conflito com essas proporções possa gerar, criou-se o Capitão América. Herói vestido com a bandeira norte-americana e empunhando um escudo, configurava-se, de certa forma, como mito representante de todos os jovens norte-americanos que haviam se alistado para defender o mundo da ameaça Nazifascista. Mais do que isso: Steve Rogers era a abnegação em pessoa, pois, mesmo sendo dispensado do exército por conta de sua frágil condição física, insiste em se alistar, chegando ao ponto de aceitar tornar-se cobaia de um experimento secreto que visava otimizar a ação militar dos Estados Unidos na guerra. Rogers se torna o primeiro e único “supersoldado”: ao ser injetado por um soro, desenvolvido secretamente pelo exército, ganha agilidade e resistência acima do normal, e força sobre-humana, que, aliadas a um inabalável senso de justiça, o tornavam um herói capaz de sacrificar a própria vida pelos ideais de seu país. O que quase acontece. Os Estados Unidos, assim, diziam ao mundo: no mais frágil de nossos rapazes, encontra-se uma força acima de qualquer outra, quando se precisa defender a liberdade.

Pois havia muito pouca dúvida na mente de Washington de que a Alemanha Nazista constituía um perigo muito mais sério, ou de qualquer modo muito mais global, para a posição dos EUA – e do mundo – que o Japão. Os EUA portanto preferiram concentrar-se mais em ganhar a guerra contra a Alemanha do que contra o Japão, e concentrar seus recursos de acordo. O cálculo foi correto. Foram necessários mais de três anos e meio para derrotar a Alemanha, após o que o Japão foi posto de joelhos em três meses.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> HOBBSBAWN, Eric. **Era dos Extremos: o breve Século XX – 1914-1921**. São Paulo: Companhia das Letras, 2013. p. 48.

Além de um momento histórico que pedia uma forte ofensiva cultural contra o nazismo, o período em que o Capitão América é concebido também é fortemente marcado por interpretações populares sobre o conceito do *Übermensch*, de Nietzsche. Partindo do pressuposto de um homem liberto de todas as amarras morais, que, assim, realizaria toda sua potencialidade, conhecia-se, na época, desdobramentos pseudocientíficos que buscavam, por exemplo, o aprimoramento genético para se chegar a uma suposta raça superior de pessoas. Em função disso, multiplicavam-se as práticas eugênicas no ambiente nazista e as perseguições étnicas, como, por exemplo a que se dava com os judeus.<sup>5</sup> Nesse sentido, é interessante notar como esta se torna a época do alvorecer dos Super-Heróis, desde a criação do Superman em 1938, pelas mãos de dois judeus norte-americanos: Jerry Siegel e Joe Shuster. A partir daí, a própria iminência de um novo conflito bélico em nível mundial impulsionou a criação de muitos personagens parecidos e revelou vários roteiristas e desenhistas que se tornaram autores clássicos para a Arte Sequencial. E muitos deles, como Siegel e Shuster, eram de ascendência judaica.

Simon, Kirby e outros tantos pioneiros das HQs eram judeus norte-americanos. Por isso, se sentiam incomodados com o avanço do fascismo na Europa e do crescimento do antissemitismo. A essa altura, Goodman, que também era judeu, já tinha conseguido os direitos definitivos de Namor e Tocha Humana e estimulava seus autores a mostrarem seus heróis enfrentando as forças do Eixo, formadas pela Alemanha, Itália e Japão. Mas, apesar desse tipo de história vender bem, o Publisher sentiu que era necessário um herói que representasse o furor patriótico da nação e, ao mesmo tempo, competisse em igualdade com o Capitão Marvel, da

---

<sup>5</sup> GUEDES, Roberto. Dossiê Capitão América: Soldado Universal. **Mundo dos Super-Heróis**, São Paulo, n. 75, p.26-41, fev. 2016. p. 28.

Fawcett, e o Superman, da National, os campeões de vendas das bancas.<sup>6</sup>

O Capitão América pode não ter sido o primeiro super-herói de perfil diretamente patriótico, mas é interessante notar como ele se tornou o mais longevo. Se no ambiente da Segunda Guerra ele representava diretamente os soldados que se arriscavam no front, sua sobrevivência se deu na ampliação desse conceito e no questionamento sobre o que significava empunhar aqueles símbolos em outros tempos.

## O CAPITALISMO E SUAS ARMADURAS

Durante a Guerra do Vietnã, criou-se o Homem de Ferro. Estreando na revista *Tales of Suspense* nº 39, em março de 1963, o personagem criado por Stan Lee, Don Heck e Jack Kirby é apresentado como Anthony Stark, empresário, milionário e inventor de altíssimo talento. Ao criar a tecnologia dos microtransistores, capazes de multiplicar a força mecânica muitas vezes, ele oferece esta tecnologia ao exército. Durante os testes de seu invento, sofre um atentado e fica gravemente ferido, com estilhaços de uma bomba, alojados próximos ao seu coração. Capturado pelos vietcongues e forçado a construir uma arma que os levasse à vitória, Stark acaba construindo uma poderosa armadura e a utiliza para derrotar seus captivos.<sup>7</sup>

Como todos os heróis da Marvel tinham um pé na realidade, Stan Lee inseriu o Homem de Ferro em meio à Guerra do Vietnã – nessa época, os Estados Unidos ainda não tinham mandado soldados para lá. O autor queria um personagem milionário, que usasse sua fortuna para financiar suas aventuras heroicas. A inspiração foi Howard Hughes, um

---

<sup>6</sup> GUEDES, Roberto. Dossiê Capitão América: Soldado Universal. **Mundo dos Super-Heróis**, São Paulo, n. 75, p.26-41, fev. 2016. p. 31.

<sup>7</sup> VÁRIOS. Dossiê Homem de Ferro. **Mundo dos Super-Heróis**, São Paulo, nº 22, p.20-47, fev. 2016. p. 20.

rico empresário que também era aviador, engenheiro, produtor de cinema e famoso por incontáveis romances com celebridades. Ele foi a base para a criação de Tony Stark, o Homem de Ferro.<sup>8</sup>

Em tempos de Guerra Fria, os Estados Unidos diziam ao mundo que seus mais ricos empresários estavam empenhados em deter a ameaça comunista e que quanto mais esses empresários enriquecessem, mais eles ajudariam a levar a democracia aos mais remotos cantos do mundo, como o Sudoeste Asiático. Para tanto, envergavam seus caríssimos ternos, tal como armaduras medievais e cruzavam o mundo financiando as supostas forças da democracia contra o totalitarismo comunista. Aliás, ao tratarmos do poder guardado no símbolo, podemos intuir, no Homem de Ferro, uma metáfora à tecnologia avançada e aplicada à guerra, que modificava as relações que entravam em jogo nestes conflitos. Se o Capitão América envergava um quixotesco escudo, o Homem de Ferro autoproclamava seu poderio financeiro a bordo de uma armadura sofisticada, fruto de altos investimentos e altas ambições. Mais do que isso: enquanto a Segunda Guerra Mundial alistava e enviava para os *fronts* jovens de uma geração posterior à Primeira Guerra e anterior à rebeldia que nasceria com o *Rock'n Roll*, os soldados que iam para o Vietnã não tinham relações prévias com conflitos armados, a não ser pelos livros de História. Por esse motivo, o Homem de Ferro pode também representar o distanciamento bélico que este desenvolvimento tecnológico propiciou: eram guerras cada vez mais impessoais, que resumiam ataques e defesas ao apertar de um botão ou ao virar de uma alavanca. Não se combatiam pessoas, mas se atingiam alvos, distantes o suficiente para não serem reconhecidos como pessoas.<sup>9</sup> Armaduras, por mais que também sejam vestimentas, mantêm o inimigo a uma distância segura.

---

<sup>8</sup> VÁRIOS. Dossiê Homem de Ferro. **Mundo dos Super-Heróis**, São Paulo, nº 22, p.20-47, fev. 2016. p. 20.

<sup>9</sup> HOBSBAWN, 2013. p. 57.

## HERÓIS DE DUAS GUERRAS

Tanto a Segunda Guerra Mundial quanto a Guerra do Vietnã foram lamaçais onde milhares de vidas foram desperdiçadas em nome da manutenção do poder para o lado vencedor. A Segunda Guerra foi encerrada com a vergonhosa bomba atômica que os Estados Unidos lançaram sobre Hiroshima para mostrarem o quanto eram “super”. A Guerra do Vietnã foi o pior “corridão” que os Estados Unidos tomaram em toda sua história. Ao mesmo tempo, porém, seus serviços de inteligência promoviam ditaduras de direita pelo terceiro mundo afora, no Brasil, inclusive. Aliás, foi em 1964 que o Capitão América voltou aos quadrinhos, reinventado pela Marvel: em um último ato heroico, tentando deter uma bomba nazista direcionada aos Estados Unidos, o herói caiu nas águas geladas do Ártico e lá ficou, congelado, com sua sobrevida garantida pelos efeitos do soro do supersoldado. E quem o descobre? A superequipe de Tony Stark, os Vingadores.

Desde o ressurgimento do Capitão na década de 1960, Stan Lee optou por afastar o herói de qualquer conflito bélico – como a Guerra do Vietnã, por exemplo – pois temia que o público pudesse se desinteressar mais uma vez pelo personagem, como acontecera no passado. Optou, assim, por transformá-lo em um anacronismo ambulante, um homem fora de seu tempo, em eterno conflito com o comportamento e padrões morais da sociedade moderna. O herói abandonou o papel de porta-voz do patriotismo militarizado e cruzou o país em sua moto buscando o tão falado Sonho Americano.<sup>10</sup>

Assim, o mito do patriotismo norte-americano da Segunda Guerra, precisa reencontrar sentido em um tempo no qual a escalada belicista das superpotências era duramente questionado. Ao investir em conflitos como o do Vietnã e no

---

<sup>10</sup> GUEDES, Roberto. Dossiê Capitão América: Soldado Universal. **Mundo dos Super-Heróis**, São Paulo, nº 75, p.26-41, fev. 2016. p. 37.

apoio a regimes de exceção para impedir um suposto avanço comunista no Terceiro Mundo, os Estados Unidos eram sacudidos internamente pelo movimento Hippy e externamente por diversos movimentos sociais e políticos de reafirmação democrática.

A Guerra do Vietnã desmoralizou e dividiu a nação, em meio a cenas televisionadas de motins e manifestações contra a guerra; destruiu um presidente americano; levou a uma derrota e retirada universalmente previstas após dez anos (1965-75) e, o que interessa mais, demonstrou o isolamento dos EUA. Pois nenhum de seus aliados europeus mandou sequer contingentes nominais de tropas para lutar junto às suas forças.<sup>11</sup>

É interessante constatar este isolamento ao nos remetermos a um personagem como o Capitão América. Como soldado engajado *no front* ele nunca combateu sozinho: fosse ao lado do Comando Selvagem ou dos Invasores, Steve Rogers sempre contou com aliados e aliadas de várias nacionalidades, simbolizando exatamente a articulação de forças multinacionais contra o denominado *Eixo* nazifacista. Por isso, se o país representado pelo herói se isolava, apesar de, neste mesmo processo tornar outros países, como o Brasil, seus dependentes financeiros, o Capitão América busca novos interlocutores, desde os novos super-heróis que formavam os Vingadores até aliados como o Falcão, que trazia consigo toda a tensão das discussões sobre preconceito racial que, naquele momento, sacudiam os Estados Unidos. Ao mesmo tempo, ele se afastava da SHIELD, agência governamental que o monitorava naquele momento. De certa forma, presencia-se, neste retorno do Capitão América uma tentativa de reproposição do mito através da fundação de um novo tempo de compreensão daquele país. E, como todo mito histórico, o Capitão América precisou encontrar uma nova

---

<sup>11</sup> HOBBSAWN, 2013, p. 241.

cosmogonia, que fizesse sentido no tempo e lugar onde ele se encontrava.<sup>12</sup>

Mas, pergunta-se: *Como surgem os símbolos e como perdem a função?* Os símbolos nascem e morrem. [...] *Mas nascem de que ventre?* Nascem do ventre comumente chamado de *inconsciente coletivo*, não importando que nome tenha – nascem de um grupo que reconhece nessa coisa, nessa palavra, nessa bandeira, o seu próprio ser. Não se trata de algo inventado intencionalmente; e mesmo se alguém tentasse inventar um símbolo, como às vezes acontece, ele só se tornaria um símbolo se o grupo aceitá-lo. [...] Como resultado disso, quando a situação do grupo muda, o símbolo morre.<sup>13</sup>

Enquanto o Capitão América adaptava-se aos Estados Unidos da contracultura, o Homem de Ferro continuava aprimorando suas armaduras e enfrentando seus problemas cardíacos e vilões oriundos da Cortina de Ferro, como o Mandarin e o Dínamo Escarlate. Na medida em que a moralista e maniqueísta Era de Prata chegava ao fim – em parte, provocado pela própria novelização de histórias e humanização de super-heróis promovida pela Marvel – Capitão América e Homem de Ferro foram se tornando personagens mais complexos, multifacetados e realistas. E Tony Stark afunda no alcoolismo e na ostentação tecnológica, passando a ter como inimigos outros empresários e fabricantes de armas, na selva do capitalismo selvagem.

---

<sup>12</sup> Para Mircea Eliade, o Homem Religioso encontra sentido no tempo na medida em que identifica este com a cosmogonia inaugurada por um mito. Ao abordarmos um personagem como o Capitão América sob esse aspecto, podemos intuir algumas ligações com este ideário ao percebermos, por exemplo, que, em 1964 os Estados Unidos ainda viviam o luto pelo assassinato do presidente Kennedy, ao mesmo tempo em que Martin Luther King havia sido contemplado com Prêmio Nobel da Paz. A abordagem de Eliade se encontra em ELIADE, Mircea. **O Sagrado e o Profano**. São Paulo: Martins Fontes, 2010. p. 63-98.

<sup>13</sup> TILLICH, Paul. **Teologia da Cultura**. São Paulo: Fonte Editorial, 2009. p. 102.

Ao entrarmos na sombria, violenta e materialista década de oitenta, com Capitão América e Homem de Ferro sendo eclipsados por anti-heróis como Justiceiro e Wolverine, somos assaltados pelos duros questionamentos de Alan Moore em *Watchmen* e Frank Miller, em *O Cavaleiro das Trevas*. Quem, afinal, vigiava os vigilantes? Qual seria o limite da ação individual quando se lida com a justiça? Além disso, o que, afinal, ainda representava um soldado vestido com a bandeira de seu país e munido com um escudo, quando, nas telas de cinema, um veterano do Vietnã armado até os dentes – John Rambo – se tornava o novo símbolo de patriotismo dos Estados Unidos? E, numa época tão pragmática, qual seria o motivo para um milionário vestir uma fantasia e combater o crime? Ter seus pais assassinados seria um bom motivo, mas essa era a história de Bruce Wayne e não de Tony Stark. Assim, passamos à globalizada década de noventa, com uma equivocada reinvenção dos personagens clássicos da Marvel pela mão de escritores e desenhistas “emergentes” – que traziam a tríade “tiro, porrada e bomba” como linha narrativa e estética – e um acertadíssimo resgate desses mesmos personagens por Kurt Busiek e Alex Ross, na obra *Marvels*. Parecia que mitos como Capitão América e Homem de Ferro teriam sua dignidade reavida.

## **O FIM DO MUNDO E O CREPÚSCULO DOS MITOS**

No dia 11 de setembro de 2001, o mundo que conhecíamos chegou ao seu final e, com ele, o Século XX. O mito super-heróico é seriamente abalado pelos aviões que se chocam no World Trade Center. Longe do romantismo que disfarçou o massacre da Segunda Guerra Mundial e da dicotomia moralista e anticomunista da Guerra Fria, o mundo do início do Século XXI estava se tornando hiperconectado e reorganizava-se em redes sociais. Era impossível ser unilateral diante dos acontecimentos: os Estados Unidos eram vítimas de terrorismo, mas também estavam colhendo o que haviam plantado.

Por trás dessa superfície terrorista, espreita um perigo ainda maior. Todos os tratados de paz, de desarmamento e de não proliferação de armas atômicas tem um pressuposto evidente: a vontade de sobrevivência de todos os subscritores. O que, porém, acontece se alguém não quiser sobreviver, mas morrer, se talvez, ao mesmo tempo, puder arrastar consigo para o abismo todo esse mundo corrompido?<sup>14</sup>

Uma compreensão mais amplas destes fatos pode nos levar à conclusão de que junto ao radicalismo dos grupos terroristas, que, além de não temerem a morte, a veneram como meio de purificação – tal qual a SS Nazista, que tinha uma caveira por símbolo<sup>15</sup> - há uma cultura de inimizade cultivada pelas superpotências econômicas, na qual as chances de diálogo e reconciliação entre os povos tornam-se cada vez menores.<sup>16</sup> Por isso, quando o governo Bush invadiu o Iraque, em 19 de março de 2003, contrariando o parecer negativo das Nações Unidas, os Estados Unidos passam a desfrutar do mesmo status fascista que o “eixo do mal” tinha na Segunda Guerra. George W. Bush passa a ser demonizado em escala global, em velocidade de banda larga. Nos quadrinhos, enquanto isso, nem o Capitão América nem o Homem de Ferro estavam no novo campo de batalha. Nada de aventuras no deserto, combatendo milícias jihadistas. As coisas estavam um pouco mais complicadas: os Vingadores haviam sido implodidos pela insanidade da Feiticeira Escarlate, na saga *Vingadores – a Queda*; a *Shield* estava investindo em uma série de operações clandestinas de “prevenção” a possíveis ataques de supervilões, em uma variação mais realista de *Guerras Secretas*; os X-Men – eternamente vitimados pelos preconceitos quanto à sua condição mutante – vivem a utópica experiência de uma realidade onde os mutantes são maioria, na saga *Dinastia M* e, logo em seguida, vivem o contrário, em um mundo onde os mutantes desapareceram, no arco *Dizimação*.

---

<sup>14</sup> MOLTMANN, Jürgen. *Ética da Esperança*. Petrópolis: Vozes, 2012. p. 60.

<sup>15</sup> MOLTMANN, 2012, p. 60.

<sup>16</sup> MOLTMANN, 2012, p. 236-237.

Isso tudo, talvez, porque o verdadeiro campo de batalha era a discussão ideológica sobre os Estados Unidos pós 11 de setembro. Talvez porque, naquele momento, a população estadunidense vivesse a paranoia generalizada de um próximo ataque terrorista, sem saber direito de onde viria o perigo, ao mesmo tempo em que se questionava a respeito de ações do governo Bush como o Ato Patriótico, que reduzia liberdades individuais e permitia a prisão de pessoas que se desconfiasse ter alguma ligação com o terrorismo.

## **A GUERRA DOS MITOS**

Em 2006, Mark Millar e Steve McNiven metabolizaram todas essas narrativas em uma saga que, mais do que as anteriores, explicitava a grande discussão de fundo dessa época: o que sobraria das estruturas políticas e democráticas depois disso tudo? E se os Estados Unidos, país dos super-heróis, se colocava como o guardião dessa mesma democracia para um suposto “mundo livre”, isso o colocava acima de qualquer lei ou vontade? Quem vigiava o vigilante?

Quando super-heróis jovens e inexperientes, como muitos dos soldados enviados ao Oriente Médio, causam a explosão de uma escola, vitimando centenas de pessoas, a opinião pública começa a pressionar o governo para que exerça algum tipo de controle sobre os superseres. O primeiro a ser contatado é o Capitão América: a Shield acredita que o herói-símbolo do patriotismo estadunidense não hesitará em aderir ao projeto governamental. E se engana. O veterano não se permite ficar sob a tutela de governo ou ideologia alguma, com medo de que este mesmo governo os engajassem nas batalhas erradas. Quem adere é exatamente o milionário sem limites Tony Stark, que acredita ser necessário o controle sobre os super-heróis para prevenir que eventos como que provocaram a lei não se repitam. E assim, a maioria dos personagens da Marvel se posiciona a favor ou contra a Lei de Registro, aliando-se ao Capitão América – e

tornando-se proscritos – ou ao Homem de Ferro – tornando-se agentes do governo. E alguns personagens se mantêm à distância, sem engajar-se em um lado ou outro, até a decisão do conflito: Namor, X-Men e Pantera Negra preservam sua autonomia na política super-heróica até o limite do razoável.

Por isso, quando o super-herói vestido com a bandeira norte-americana resolve não se submeter mais à autoridade que o criou, pode-se estar dizendo que as instituições políticas, naquele momento, estavam em desacordo com aquele símbolo. A experiência já era outra. E quando o milionário se submete a essas mesmas diretrizes, pode ser possível fazer a leitura de que o livre mercado precise, afinal, ser protegido pelo governo a quem constantemente não aceita se submeter. Afinal, instabilidades geralmente não são boas para atividades econômicas. A não ser quando é possível lucrar com isso.

Guerra Civil não é sobre medir forças e descobrir quem vence uma luta entre Capitão América e Homem de Ferro. E também não há nenhum supervilão manipulando as coisas para colocar os super-heróis uns contra os outros para, depois, dominar o mundo. Isso ficaria interessante na Era de Prata. No Século XXI a coisa é bem diferente e nada inocente. E o universo cinematográfico da Marvel tenta se aproximar disso.

A adaptação de Guerra Civil, terceiro filme do Capitão América, coloca os super-heróis que foram sendo apresentados desde o primeiro filme do Homem de Ferro, em 2008, em dois times que se opõem. E ainda apresenta dois novos personagens: o Pantera Negra, protetor e soberano da nação africana de Wakanda; e o amigo da vizinhança, Peter Parker, o Homem Aranha. Bem mais contido que o evento dos quadrinhos, o filme lida com a culpa de Tony Stark frente aos acontecimentos que vitimaram inocentes em Sokovia – conforme mostrado no segundo filme dos Vingadores - e a culpa de Steve Rogers diante da situação de seu amigo de infância, Bucky, que se tornou o terrorista Soldado Invernal, conforme visto no segundo filme do Capitão América. Se o filme não discute tão profundamente as questões sociais e políticas como se esperava, ele é rico em

motivações verossímeis o suficiente para acreditarmos na história e nos personagens e, o mais importante, não escolhermos um lado.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Talvez seja esse o grande ganho do filme: enxergar nos dois protagonistas a tragédia de carregarem sobre seus ombros o peso de serem símbolos de algo maior do que eles. E, principalmente, de terem seus atos colocados sempre em cheque por todos que colocam suas expectativas neles. Essa parece ser uma das grandes chaves de leitura da obra cinematográfica: lidar com expectativas e consequências. Por isso, Tony Stark, tendo aposentado o Homem de Ferro e se tornando um benfeitor que concede centenas de bolsas de estudo para estudantes universitários, precisa lidar com o fato de, tentando proteger o mundo com sua tecnologia, ter criado uma tecnologia que praticamente destruiu um país inteiro; Steve Rogers, no comando dos Novos Vingadores, precisa lidar com o fato de buscar e proteger secretamente um assassino internacional, por causa de sua amizade com ele; Wanda Maximoff, a Feiticeira Escarlate, precisa lidar com a expectativa de controlar seus poderes a ponto de não causar mais acidentes e mortes com eles; o androide Visão precisa lidar com a expectativa de, agindo com logicidade, manter seus criadores a salvo; T'Challa, o Pantera Negra, precisa lidar com as expectativas de seu pai quanto à sua atuação como soberano de seu país, ao mesmo tempo em que precisa honrar o manto simbólico de guardião de Wakanda; e Peter Parker precisa dar conta de colocar suas habilidades a serviço da justiça e, ao mesmo tempo, continuar sendo o sobrinho adolescente de sua tia, May Parker.

Expectativas e consequências. Talvez não haja nada mais importante para analisarmos os cenários políticos atuais, em um contexto onde tudo ganha projeção e se espalha rapidamente

pelas redes sociais. Assim assumimos símbolos e reforçamos mitos. Assim são orquestradas nossas guerras civis.

## REFERÊNCIAS

ELIADE, Mircea. **O Sagrado e o Profano**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

GUEDES, Roberto. Dossiê Capitão América: Soldado Universal. **Mundo dos Super-Heróis**. São Paulo, nº 75, p.26-41, fev. 2016.

HOBSBAWN, Eric. **Era dos Extremos: o breve Século XX – 1914-1921**. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

MOLTMANN, Jürgen. **Ética da Esperança**. Petrópolis: Vozes, 2012.

MORIN, Edgar. **O Cinema ou O Homem Imaginário**. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

TILLICH, Paul. **A Dinâmica da Fé**. São Leopoldo: Sinodal, 1974.

\_\_\_\_\_. **Teologia da Cultura**. São Paulo: Fonte Editorial, 2009.

VÁRIOS. Dossiê Homem de Ferro. **Mundo dos Super-Heróis**. São Paulo, nº 22, p.20-47, fev. 2016.





**"KRYPTON DEU ORIGEM AO  
SUPERMAN MAS A TERRA ME  
TRANSFORMOU EM UM SER HUMANO":  
RASCUNHO DE TEOLOGIAS POSSÍVEIS  
EXPRESSAS EM O HOMEM DE AÇO, DE  
JOHN BYRNE\***

Ruben Marcelino Bento da Silva\*\*

### **CONSIDERAÇÕES INICIAIS**

Das minhas recordações de pré-adolescente, extraio um contato marcante com o Superman (talvez a primeira vez que me deparava com o personagem nos quadrinhos, pois já o conhecia da TV), ocorrido por meio da revista *Super-Homem*, nº 40, uma edição de 13 de outubro de 1987, publicada no Brasil pela Editora Abril. Na história de abertura, *Uma Noite em Gotham City...*, Superman e Batman, encontrando-se (e

---

\* A frase do título é uma citação de BYRNE, John et al. Assombração. In: \_\_\_\_\_. **Superman: o Homem de Aço**. Tradução: Fernando Bertacchini et al. São Paulo: Eglemoss, 2015. p. 22. [Os capítulos 2 a 6 possuem numeração própria. A citação pertence ao sexto e último capítulo da coletânea.]. Tendo em vista a literalidade de sua tradução para a língua portuguesa, a edição lançada pela Eglemoss será a fonte dos materiais extraídos da obra.

\*\* Mestre e Doutor em Teologia pela Faculdades EST (São Leopoldo, RS). Licenciado em Letras pela Universidade Estácio de Sá (Rio de Janeiro, RJ). E-mail: ruben.rmbs@gmail.com.

confrontando-se) pela primeira vez, unem forças para deter uma criminoso psicopata que atendia pelo nome de Maggie.<sup>1</sup>

Além do enredo fascinante, o estilo artístico do desenhista tornou-se base para criações que eu mesmo fazia com lápis, borracha e papel. Posso dizer que, daquela época em diante, ainda que a consciência disso viesse apenas mais tarde, Superman tornou-se para mim sinônimo do traço e do texto do artista britânico John Byrne.

Natural da Inglaterra (1950), Byrne foi responsável, nas décadas de 1970, 1980 e 1990 por fases de grande sucesso de personagens da Marvel Comics (X-Men, Wolverine, Quarteto Fantástico, Mulher-Hulk, entre outros). De 1986 a 1988, na DC Comics, passou a limpo toda mitologia do Superman após o evento narrativo que redefiniu completamente o universo dos super-heróis da editora, *Crise nas Infinitas Terras*.<sup>2</sup> Em sua versão do Superman, Byrne

[...] nos trouxe um Homem de Aço menos poderoso e mais compatível com o mundo moderno. Criou explicações científicas plausíveis para vários detalhes esquecidos ou negligenciados por seus antecessores e até tornou mais coerente a idéia de um semideus caminhar entre a humanidade.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> BYRNE, John; GIORDANO, Dick. Uma Noite em Gotham City... **Super-Homem**. São Paulo: Abril Jovem, n. 40, out. 1987. p. 3-24.

<sup>2</sup> GOIDANICH, Hiron Cardoso. **Enciclopédia dos quadrinhos**. Porto Alegre: L&PM, 2011. p. 75. Em relação à *Crise nas Infinitas Terras*, nessa mesma enciclopédia explica-se que Marvin A. Wolfman e George Perez, respectivamente, roteirista e desenhista, puseram ordem em um panorama confuso de versões duplas e até triplas de importantes personagens, múltiplas Terras “alternativas” e um caos de espaço e tempo. Alguns personagens foram eliminados (Supergirl, Flash II, por exemplo) e passou a existir apenas uma Terra com uma única versão de personagens emblemáticos (Superman, Batman, Mulher-Maravilha, etc.). GOIDANICH, 2011, p. 507.

<sup>3</sup> CLÁSSICOS DC: O Homem de Aço. São Paulo: Abril Jovem, n. 1, mai. 1992. p. 2.

Sem dúvida, a obra de John Byrne foi importantíssima para manter viva a minha paixão pelas histórias em quadrinhos, que só aumentou com o passar do tempo. Todavia, eu nunca imaginara que as tomara por objeto de estudo acadêmico, ainda mais no campo da Teologia. Essa possibilidade emergiu perante meus olhos enquanto cursava o Mestrado em Teologia, quando, então, decidi escrever um trabalho sobre o Superman, o Capitão Marvel e a religião para uma das disciplinas da pós-graduação. Durante os estudos do Doutorado em Teologia, tive igualmente a oportunidade de produzir um artigo que desenvolvia uma comunicação apresentada num evento daquela área de estudos em Recife acerca da presença de elementos teológico-estruturais da apocalíptica judaico-cristã na história em quadrinhos *Reino do Amanhã*, de Mark Waid e Alex Ross.<sup>4</sup> Faltou, ainda, debruçar-me exclusivamente sobre minha obra preferida de meu desenhista e roteirista de histórias de super-heróis preferido.

Este texto é uma primeira tentativa de começar a fazer isso. A história mencionada supra, *Uma Noite em Gotham City...*, integra a minissérie *O Homem de Aço*, escrita e desenhada por Byrne, com arte final de Dick Giordano, no ano de 1986.<sup>5</sup> O objetivo é rascunhar algumas perspectivas teológicas eventualmente expressas por Byrne em sua reelaboração do personagem. Tomar-se-á como base teórica o conceito de teologia do cotidiano proposto por Iuri Andréas Reblin:

A teologia do cotidiano é a articulação da religiosidade do sujeito ordinário nos mais distintos planos de expressão.

<sup>4</sup> SILVA, Ruben Marcelino Bento da. “Eu, Wesley Dodds, digo a você, Norman McCay: A Babilônia cairá!” Recepção da apocalíptica judaico-cristã em “O Reino do Amanhã”. In: CONGRESSO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA EM TEOLOGIA E CIÊNCIAS DA RELIGIÃO, 4., 2013, Recife. **Anais do IV Congresso da ANPTECRE — “O futuro das religiões no Brasil”**. São Paulo: ANPTECRE, 2013. p. 1431-1454. Disponível em: <[http://www.unicap.br/anptecre/wp-content/uploads/2013/12/ANPTECRE\\_IV-Congresso.pdf](http://www.unicap.br/anptecre/wp-content/uploads/2013/12/ANPTECRE_IV-Congresso.pdf)>. Acesso em: 07 set. 2016.

<sup>5</sup> CLÁSSICOS DC, 1992, p. 2. BYRNE, 2015, [s. p.].

Trata-se daquilo que as pessoas em sua vida diária crêem e expressam – freqüentemente de forma não tão sistematizada quanto uma academia de teologia ou uma instituição religiosa o faria – e que não coincide obrigatoriamente com o anúncio proclamado por uma determinada fé religiosa (institucionalizada) ou com compreensões fixadas dogmaticamente. Na verdade, a teologia do cotidiano compreende-se de perguntas e de respostas formuladas por não-teólogos (isto é, alguém não formado por uma academia de teologia ou que não seja clérigo de uma instituição religiosa) diante das situações-problema com as quais esses se deparam ao longo de suas vidas.<sup>6</sup>

Se a teologia do cotidiano consiste no manejo particular de bens culturais e religiosos sem um compromisso rigoroso com formulações confessionais, quero sugerir a existência de três enunciados teológicos possíveis em *O Homem de Aço*: a teologia da dominação externa, a teologia da práxis altruísta e a teologia da subordinação do divino em favor do humano.

## **A TEOLOGIA DA DOMINAÇÃO EXTERNA, DE JOR-EL E LARA**

Teologia nada mais é do que um discurso sobre a divindade. E é com um discurso acerca da divindade que se abre a narrativa de *O Homem de Aço*. Na história *Egresso da Aurora Esmeralda*, que se passa no planeta Krypton deparamo-nos com um diálogo entre Jor-El e Lara, pais biológicos de Kal-El, o futuro Superman, que está sendo gestado em uma matriz genética artificial. Questionado por sua recém-chegada parceira no empreendimento reprodutivo, o cientista explica por que removera a matriz das câmaras de gestação: dali a um dia ou talvez uma hora, a crosta do planeta seria rompida pela pressão oriunda da radiação mortal que se desprendia de um novo tipo de metal que resultara da fusão de outros elementos químicos.

---

<sup>6</sup> REBLIN, Iuri Andréas. A Teologia do Cotidiano. In: BOBSIN, Oneide et al. (Orgs.). *Uma Religião Chamada Brasil*. São Leopoldo: Oikos, 2008. p. 91.

Jor-El não poderia evitar a destruição de Krypton, mas conseguiria garantir que Kal-El sobrevivesse, acoplando a matriz genética que o abrigava a um pequeno foguete para enviá-la para a Terra.



Figura 1: Trecho do diálogo entre Jor-El e Lara.<sup>7</sup>  
 © 2015 DC Comics Inc. Todos os direitos reservados.

Em sua conversa, percebe-se muito claramente que os pais imaginam que o incrível poder proporcionado pela irradiação da luz do Sol amarelo da Terra sobre suas células kryptonianas colocará Kal-El numa condição quase inevitável no tocante aos terráqueos: a de governante divino sobre eles. Além disso, a maneira como Lara reage perante a visão de uma das paisagens do planeta de destino de seu filho revela uma faceta significativa da filosofia dos habitantes de Krypton: o avanço tecnológico de sua cultura, que lhes permitiu controlar o planeta sob os mais variados aspectos, justificava sua imposição sobre sociedades consideradas inferiores. Ironicamente, todo o seu aparato técnico revelara-se inútil para conter a praga verde que se alastrava por toda parte, ameaçando destruir o mundo deles.

Aqui, dois aspectos importantes devem ser destacados. Em primeiro lugar, a teologia de dominação subjacente à

<sup>7</sup> BYRNE, John et al. Egresso da Aurora Esmeralda. In: \_\_\_\_\_, 2015, [s. p.].

maneira com que delineia a futura convivência entre Kal-El e os terráqueos impede Lara de ver o planeta ao qual o filho está prestes a ser enviado como um ambiente de rica diversidade cultural capaz de oferecer não só abrigo, mas também experiências formativas que poderão resultar em convivência fraterna, respeitosa e de aprendizagem mútua. Em segundo lugar, embora aparente concordar com a companheira, Jor-El acaba sendo o primeiro tocado pelos modos de vida dos habitantes da Terra, os quais o fazem compreender a natureza do sentimento de ternura que nutre por Lara. A catástrofe que os engole torna-se palco da manifestação singela de algo desconhecido por Krypton e sua civilização estéril e arrogante, porém abundante na Terra e que, no último instante, demove Jor-El de sua teologia de dominação sem sentido: o amor que nasce da admissão do valor e da legitimidade da existência do outro.

## **A TEOLOGIA DA PRÁXIS ALTRUÍSTA, DE JONATHAN E MARTHA KENT**

Aos dezoito anos, Clark Kent fica sabendo por seu pai, Jonathan Kent, que ele não era seu filho biológico. Jonathan mostra-lhe o foguete onde fora encontrado e conta-lhe as circunstâncias que envolveram sua adoção. Ao chegar à casa deles, ambos se encontram com a mãe de Clark, Martha Kent.

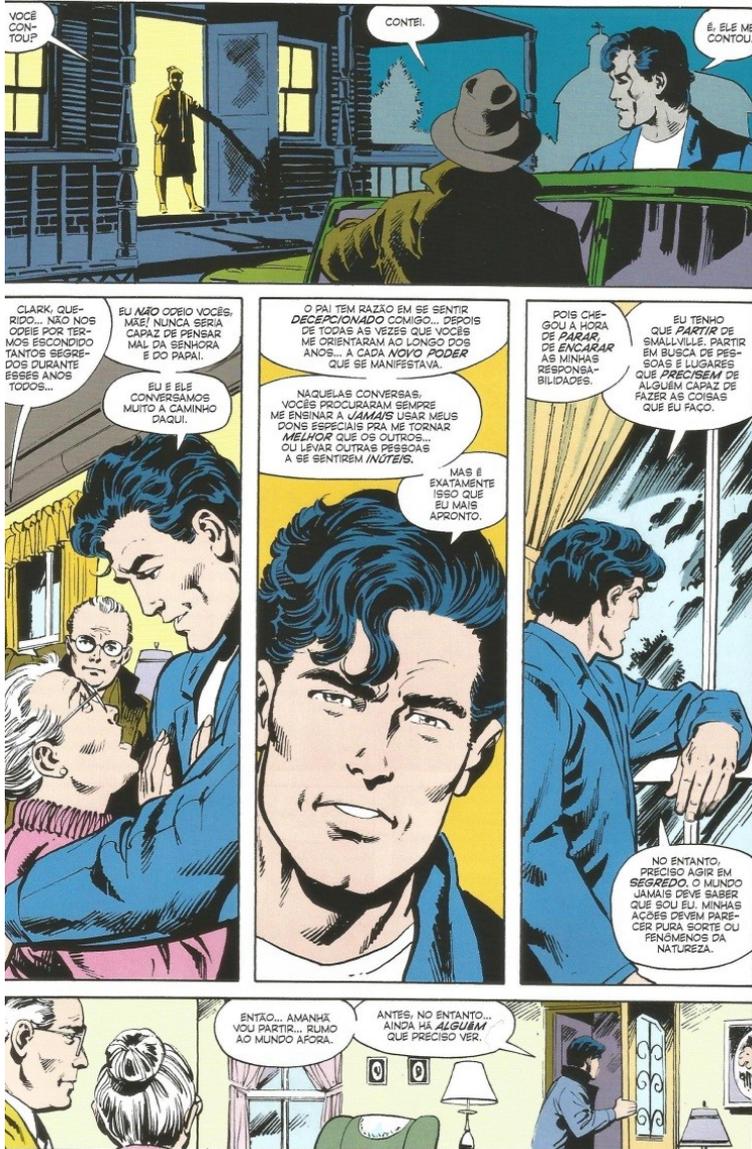


Figura 2: Trecho do diálogo entre Jonathan, Martha e Clark Kent.<sup>8</sup>

© 2015 DC Comics Inc. Todos os direitos reservados.

<sup>8</sup> BYRNE, John et al. O Segredo. In: \_\_\_\_\_, 2015, [s. p.].

Naquele mesmo dia, Clark vencera praticamente sozinho o último jogo da temporada de futebol americano do Colégio Smallville. Nesse contexto, após as circunstâncias envolvidas no nascimento do rapaz terem sido reveladas, observamos, por meio da conversa entre os três, que Clark vinha sendo constantemente educado por seus pais a fim de evitar que suas habilidades incomuns relegassem ao desprezo aqueles que estivessem ao redor dele. Para Jonathan e Martha Kent, e depois também para Clark, os poderes sobre-humanos deste não deveriam ser negados, mas, sim, oferecidos para servir ao próximo. A herança alienígena de Clark teria que promover e não marginalizar as pessoas. Se a condição do jovem perante a sociedade humana era de uma superioridade quase divina, esta deveria ser subjugada em prol do socorro abnegado dos necessitados. Trata-se de uma autêntica teologia da práxis altruísta.

## **A TEOLOGIA DA SUBORDINAÇÃO DO DIVINO EM FAVOR DO HUMANO, DE CLARK KENT**

No último capítulo de *O Homem de Aço*, ao lado de um encontro comovente com uma grande amiga de infância, Lana Lang, acompanhamos Clark defrontando-se com uma imagem fantasmagórica de seu pai biológico, Jor-El, morto há muito tempo. Na verdade, sucedera que uma projeção holográfica da figura de Jor-El, gerada pela mesma tecnologia avançadíssima responsável pela vinda de Kal-El à Terra, implantara na mente do rapaz todo o acervo cultural de Krypton. No desenlace da história, o leitor acompanha a reflexão final de Clark sobre o episódio, em que reafirma o fato de que fora na Terra, perante Jonathan e Martha Kent, que a matriz genética que o abrigava abriu-se, trazendo-o à luz. Ainda que tivesse recebido “gratuitamente” todo o legado de Krypton consigo, vivera, desde seu nascimento efetivo, como humano entre humanos.

Este é o aspecto que geralmente se destaca mais na reformulação do Superman por John Byrne: o personagem abandona definitivamente no passado a sua origem kryptoniana e abraça a natureza humana como identidade e vocação. Note-se que Clark sabe que é portador de dons incomuns, muito acima da humanidade. Contudo, suas experiências “transcendentais” não se esgotam em si mesmas, mas lhe mostram o quão humano ele pode e quer ser. Doravante, seu devir, como homem e como deus, estará subordinado a um único propósito: viver entre gente humana, como gente humana e em favor de gente humana.

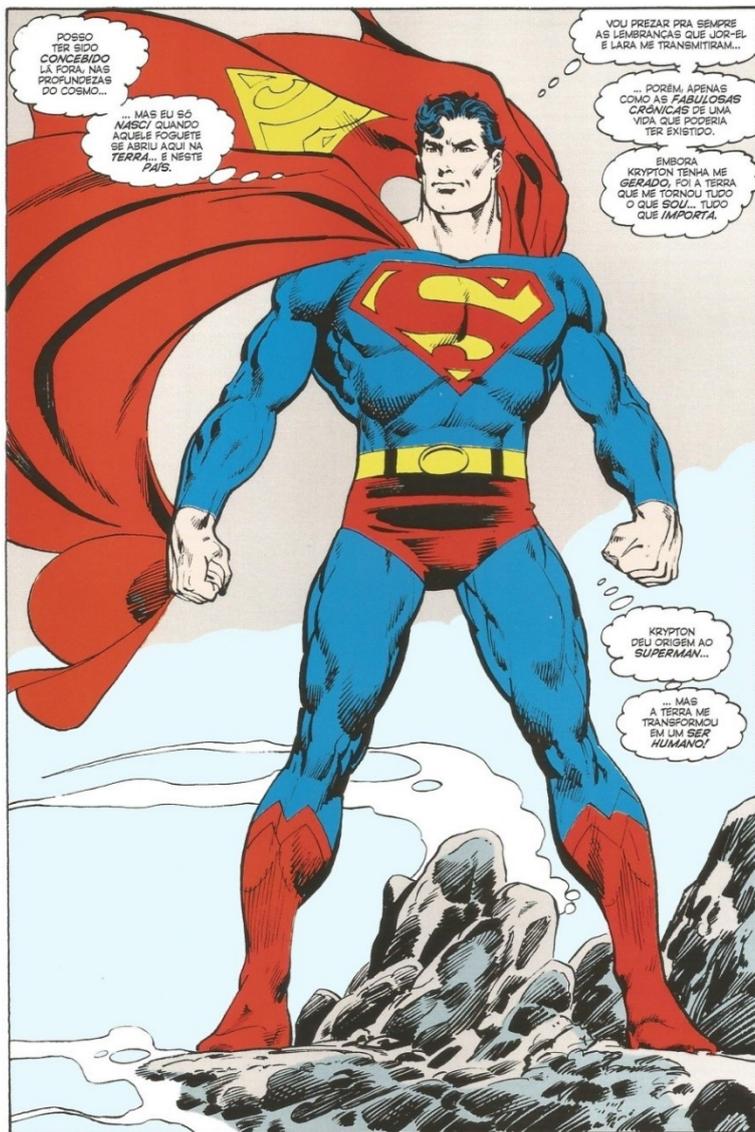


Figura 3: Monólogo final do Superman.<sup>9</sup>  
© 2015 DC Comics Inc. Todos os direitos reservados.

<sup>9</sup> BYRNE, John et al. Assombrção. In: \_\_\_\_\_, 2015, p. 22.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ler *O Homem de Aço* de John Byrne sob a ótica da teologia do cotidiano permitiu-me derivar da obra três tipos possíveis de significações teológicas, os quais, caso se observe o senso comum, podem ser encontrados nas falas das mais variadas pessoas no dia a dia: o de dominação externa (teologia como poder que coage e marginaliza o sujeito), o de práxis altruísta (teologia como entrega do sujeito ao serviço do próximo) e o de subordinação do divino em favor do humano (teologia como afirmação da humanidade: o “transcendental” promove a identidade e as preocupações individuais e coletivas do sujeito).

Espero que este mapeamento inicial proporcione novas pesquisas sobre o potencial de produção de sentido teológico contido neste e em outros trabalhos de John Byrne. Afinal, quadrinhos e religiões, com suas imagens fantásticas, seus modelos inspiradores e suas narrativas impactantes, falam daquilo que é comum a todos e todas nós: lutas, dores, erros, acertos, sonhos e esperanças.

## REFERÊNCIAS

BYRNE, John et al. Assombração. In: \_\_\_\_\_. **Superman: o Homem de Aço**. Tradução: Fernando Bertacchini et al. São Paulo: Eaglemoss, 2015.

\_\_\_\_\_. Egresso da Aurora Esmeralda. **Superman: o Homem de Aço**. Tradução: Fernando Bertacchini et al. São Paulo: Eaglemoss, 2015.

\_\_\_\_\_. O Segredo. In: \_\_\_\_\_. **Superman: o Homem de Aço**. Tradução: Fernando Bertacchini et al. São Paulo: Eaglemoss, 2015.

\_\_\_\_\_, GIORDANO, Dick. Uma Noite em Gotham City... **Super-Homem**. São Paulo: Abril Jovem, n. 40, out. 1987. p. 3-24.

CLÁSSICOS DC: O Homem de Aço. São Paulo: Abril Jovem, n. 1, maio 1992.

GOIDANICH, Hiron Cardoso. **Enciclopédia dos quadrinhos**. Porto Alegre: L&PM, 2011.

REBLIN, Iuri Andréas. A Teologia do Cotidiano. In: BOBSIN, Oneide et al. (Orgs.). **Uma Religião Chamada Brasil**. São Leopoldo: Oikos, 2008. p. 82-96.

SILVA, Ruben Marcelino Bento da. “Eu, Wesley Dodds, digo a você, Norman McCay: A Babilônia cairá!” Recepção da apocalíptica judaico-cristã em “O Reino do Amanhã”. In: CONGRESSO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA EM TEOLOGIA E CIÊNCIAS DA RELIGIÃO, 4., 2013, Recife. **Anais do IV Congresso da ANPTECRE — “O futuro das religiões no Brasil”**. São Paulo: ANPTECRE, 2013. p. 1431-1454. Disponível em: <[http://www.unicap.br/anptecre/wp-content/uploads/2013/12/ANPTECRE\\_IV-Congresso.pdf](http://www.unicap.br/anptecre/wp-content/uploads/2013/12/ANPTECRE_IV-Congresso.pdf)>. Acesso em: 07 set. 2016.



# **OS PERSONAGENS (FICCIONAIS) SALVANDO VIDAS (REAIS): SUPER-HERÓIS COMO RECURSOS PARA PROMOÇÃO DE RESILIÊNCIA**

Gelson Vanderlei Weschenfelder \*

Maria Angêla Mattar Yunes\*\*

Chris Fradkin\*\*\*

## **CONSIDERAÇÕES INICIAIS**

Para a maioria das pessoas, as histórias em quadrinhos de super-heróis se restringem apenas ao entretenimento do grande público, principalmente do público infanto-juvenil. Ao longo dos anos, tais personagens ultrapassaram as páginas das histórias em quadrinhos (HQs) e invadiram o cinema, as séries de TV e outras animações. Segundo Matt Morris e Tom Morris, “um dos mais notáveis desenvolvimentos na cultura *pop* da atualidade é o forte ressurgimento do super-herói como ícone cultural e de entretenimento”<sup>1</sup>. Entretanto, estas histórias em quadrinhos não

---

\* Possui graduação em Filosofia pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (2007). Mestre em Educação pelo Centro Universitário La Salle e Doutorando em Educação pelo Centro Universitário La Salle. É Docente do Complexo de Ensino superior Cachoeirinha – Faculdade CESUCA.

\*\* Psicóloga e Doutora em Psicologia da Educação. Professora permanente no Programa de Pós-Graduação do Centro Universitário La Salle – UniLaSalle Canoas/RS e colaboradora no Programa de Pós-Graduação em Educação Ambiental, FURG.

\*\*\* Psicólogo e Doutor em Psicologia em University of California, Merced · Department of Psychology United States · Merced.

<sup>1</sup> MORRIS, Matt; MORRIS, Tom. Homens em collants coloridos, lutas ferrenhas e grandes Alturas; e, claro, algumas mulheres também. In:

são tão inocentes como aparentam, pois não trazem apenas entretenimento ao leitor. Mais do que diversão, estas histórias introduzem e abordam de forma vivida algumas questões de suma importância enfrentadas no cotidiano de pessoas “comuns”. São temas ligados à superação de adversidades, construção de identidade pessoal, elementos de ética, moral, justiça, enfrentamento de medos, de situações de violência entre outras<sup>2</sup>.

É inegável o crescente número de pessoas que vivem em condições desfavoráveis no Brasil e no mundo, independente de idade, geografia ou densidade populacional. Por isso, muitos profissionais da área de saúde, educação, psicologia e outras ciências afins vêm buscando estudar recursos e possibilidades de investimento em pesquisas que tragam conhecimento acerca de intervenções psicoeducacionais positivas. Segundo Yunes, Silveira, Juliano, Pietro & Garcia, intervenções positivas buscam auxiliar e apoiar a procura da felicidade e do alívio de sintomas de depressão em nível de prevenção, ou seja, significam planejar e “intervir antes que as patologias apareçam, quando o indivíduo, grupo, comunidade ainda estão sãos”.<sup>3</sup>

Um grupo em particular que merece a atenção de investigadores são crianças e jovens que, pelas peculiaridades destas fases de desenvolvimento, podem apresentar comportamentos, estabelecer relações, padrões de conduta e rotinas que (des)favorecem o desempenho do indivíduo na fase

---

\_\_\_\_\_. **Super-heróis e a filosofia: verdade, justiça e o caminho socrático.** São Paulo: Madras, 2005, p. 9 (p.9-12).

<sup>2</sup> WESCHENFELDER, Gelson. **Aspectos educativos das histórias em quadrinhos de super-heróis e sua importância na formação moral, na perspectiva da ética aristotélica das virtudes.** 2011, 99f. Dissertação (Mestrado em Educação)—Unilasalle, Canoas, 2011. Disponível em: <[http://biblioteca.unilasalle.edu.br/docs\\_online/tcc/mestrado/educacao/2011/gvweschenfelder.pdf](http://biblioteca.unilasalle.edu.br/docs_online/tcc/mestrado/educacao/2011/gvweschenfelder.pdf)>. Acesso em: 20 fev. 2016.

<sup>3</sup> YUNES, M. A. M. ; SILVEIRA, S. B. ; JULIANO, M. C. ; PIETRO, A. T. ; GARCIA, N. M. . Intervenções psicoeducacionais positivas em contextos de risco psicossocial. In: SANTOS, B. S. L. (Org.). **Psicopedagogia em Diferentes Cenários.** Porto Alegre: EDIPUCRS, 2013. p. 231-242. p. 231.

adulta<sup>4</sup>. Em resposta a isso, vários profissionais da área de saúde, educação e psicologia buscam soluções para as ameaças à saúde mental de crianças e adolescentes em situação de risco. Nesse sentido, projetos de intervenção com foco na promoção de resiliência devem ser priorizados como possibilidades de prevenção.

## **SUPER-HERÓIS, ENTRENIMENTO E A VIDA REAL**

O gênero da superaventura das histórias em quadrinhos foi criado no final da década de 1930. Desde então, vem proporcionando entretenimento, aventura e emoção á jovens e adultos de todo mundo<sup>5</sup>. Originalmente aparecendo em histórias em quadrinhos, os personagens da Editora DC Comics, como Superman (1938), Batman (1939), juntamente com a Editora Marvel Comics, Capitão América (1940), Hulk (1962), Homem-Aranha (1962), e Homem de Ferro (1963) proporcionam aventura sobrenatural para várias gerações de crianças e jovens. Com o advento do cinema, alguns super-heróis das HQs foram adaptados para a tela, ganhando grande destaque principalmente nas bilheterias com as superproduções, e criando um novo gênero cinematográfico. Os super-heróis ganharam novos holofotes e tornaram-se grandes destaques da *cultura pop* mundial.

Na “vida real”, entretanto, o confronto com situações de risco faz parte do dia a dia de grande parcela da população brasileira e mundial. Adversidades são eventos ou circunstâncias que podem ter um impacto negativo muitas vezes imensurável

---

<sup>4</sup> WINDLE, Michael et al. Healthy passages: A multilevel, multimethod longitudinal study of adolescent health. **American Journal of Preventive Medicine**, v. 27, n. 2, p. 164-172, 2004.

<sup>5</sup> JOHNSON, J. K. **Super-history**: Comic book superheroes and American Society, 1938 to the present. Jefferson, NC: McFarland, 2012.

sobre os indivíduos<sup>6</sup>. Pesquisadores tratam dessa dimensão como fatores ou mecanismos de risco<sup>7</sup>. Para a criança em situação de risco, as dificuldades podem se expressar em contextos proximais por vivências de: abuso físico ou sexual, abandono da família, *bullying*, ou negligência física e/ou emocional. No macrocontexto, as situações de risco incluem a escassez de recursos (financeiros, educacionais, emocionais, sociais) e de redes de apoio e proteção<sup>8</sup> que podem, direta ou indiretamente ameaçar a segurança e o bem-estar da criança e de suas famílias. Além disso, estudos clássicos demonstram que o acúmulo de adversidades (mas não a presença de um único fator de adversidade ou de risco), está associado a taxas mais elevadas de comportamento desajustado e dificuldades psicossociais na infância<sup>9</sup>. Conforme já ressaltado, os resultados destas condições se expressam por taxas mais elevadas de sexo desprotegido, abuso de drogas, evasão escolar, e agressão em crianças que vivem em desvantagem socioeconômica, quando comparadas aos seus pares mais socialmente favorecidos<sup>10</sup>.

---

<sup>6</sup> SCHMIDT, J. A. Correlates of reduced misconduct among adolescents facing adversity. **Journal of Youth and Adolescence**, 32, n. 6, p. 439-452, 2003. Disponível em: <10.1023/A:1025938402377>. Acesso em: 20 fev. 2016.

<sup>7</sup> RUTTER, M. Psychosocial resilience and protective mechanisms. **American Journal of Orthopsychiatry**, v. 57, n.3, p. 316-331, jul. 1987. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1111/j.1939-0025.1987.tb03541.x>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

<sup>8</sup> YUNES, M. A. M. ; SILVEIRA, S. B. ; JULIANO, M. C. ; PIETRO, A. T. ; GARCIA, N. M., 2013.

<sup>9</sup> RUTTER, M. Protective factors in children's responses to stress and disadvantage. In: WHALEN, M.; ROLF, J. E. (Eds.). **Primary prevention of psychopathology**: Vol. 3. Social competence in children. Hanover, NH: University Press of New England, 1979. p. 49-74.

<sup>10</sup> LEHMANN, S., HAVIK, O. E., HAVIK, T., & HEIERVANG, E. R. Mental disorders in foster children: a study of prevalence, comorbidity and risk factors. **Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health**, v. 7, n. 1, Nov. 2013; REISS, F. Socio-Economic Inequalities and Mental Health Problems in Children and Adolescents: A Systematic Review. **Social Science and Medicine**, v. 90, p. 24-31, 2013. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1016/j.socscimed.2013.04.026>>. Acesso em: 20 fev. 2016; SHIN, S. H. Need for and actual use of mental health service by

## SUPER-HERÓIS PROTEGENDO CRIANÇAS E ADOLESCENTES NA VIDA REAL, SERIA POSSÍVEL?

Os pacientes de uma oncologia pediátrica de um hospital no Brasil, o Hospital A. C. Camargo Center, em São Paulo, ganharam um superajuda no tratamento do câncer infantil, ou melhor dizendo, ganharam uma “Superfórmula”. Na tentativa de reforçar a esperança das crianças e alimentar a sua vontade de lutar contra o câncer<sup>11</sup>, a ala da oncologia pediátrica do hospital A. C. Camargo Center foi transformada em “Sala da Justiça”, alusão ao local da equipe de super-heróis nas HQs publicadas e promovidas pela DC Comics. Super-heróis como “Batman”, “Aquaman”, “Mulher Maravilha”, “Lanterna Verde”, entre outros membros da “Liga da Justiça” fazem muito sucesso e são amplamente aceitos entre as crianças. A ala hospitalar foi toda redecorada: a sala de brinquedos se transformou em “Sala da Justiça”<sup>12</sup> e as portas e corredores foram adesivados com a fachada apresentando uma entrada exclusiva para os pequenos heróis<sup>13</sup>.

Este é um exemplo do projeto lançado em 2013, que contempla diversas ações, criadas pela agência JWT que têm como objetivo, dar mais leveza ao tratamento ao câncer infantil. Não foi somente a ambientação dos espaços que foi modificada,

---

adolescents in the child welfare system. **Children and Youth Services Review**, v. 27, 2005; THOMPSON, R. G. Jr., & AUSLANDER, W. F. Substance use and mental health problems as predictors of HIV sexual risk behaviors among adolescents in foster care. **Health & Social Work**, v. 36, n. 1, p. 33-43, fev. 2011. Disponível em: <10.1093/hsw/36.1.33>. Acesso em: 20 fev. 2016.

11 WILSON, M. D. D. **Brazilian Children’s Cancer Center Teams with Warner Brothers and DC Comics for ‘Superformula.’** 2013. Retrieved from <<http://comicsalliance.com/dc-comics-brazil-hospital-children-chemotherapy-superformula/>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

12 Referência ao local de reunião dos super-heróis da Liga da Justiça.

13 A.C. CAMARGO CENTER. **Superfórmula para combater o câncer.** 2014. Disponível em: <<http://www.accamargo.org.br/superformula/>>. Acesso em: 20 maio 2015.

mas os recipientes usados na quimioterapia, foram remodelados e ganharam uma nova roupagem, envoltos por cápsulas baseadas nos logos dos uniformes dos super-heróis.

Para ampliar a eficácia da ação, a JWT, Warner Bros., Vektor Zero e os médicos da Pediatria do A.C.Camargo trabalham juntos na criação e produção de uma série especial de desenhos animados e gibis, onde os próprios heróis vivem uma história semelhante à da criança com câncer e se recuperam através dessa Superfórmula. "O tratamento, principalmente no começo, é muito assustador tanto para a criança quanto para a família. O projeto Superfórmula ajuda no entendimento da doença e desperta nas crianças e adolescentes ainda mais forças para enfrentar a dor e superar os problemas ao longo do tratamento para, ao final, ficar bem. Os pacientes são os verdadeiros super-heróis, e seu poder é acreditar na cura", afirmou Cecília Lima da Costa, diretora de Oncologia Pediátrica do A.C.Camargo<sup>14</sup>.

Poder-se-ia afirmar que usar os super-heróis neste projeto tem como objetivo implícito, "promover expressões de resiliência" nas crianças que sofrem com a doença, trazendo os personagens como modelos de enfrentamento vitorioso da dor e do sofrimento. O uso dos super-heróis nos medicamentos, traça paralelos entre as batalhas dos personagens contra o mal e a batalha da própria criança contra o câncer. Esta abordagem aplica de forma positiva, a sugestão ou a ideia de "invencibilidade", na medida em que a criança pode se inspirar no modelo do super-herói e na sua superpotência. O resultado passa a ser o empoderamento psicológico desta criança, conforme alguns relatos evidenciaram. Dessa maneira, "convence" a criança que, assim como o super-herói, ela/ele, também tem poderes para enfrentar qualquer desafio, assim como a batalha contra sua doença.

---

<sup>14</sup> A. C. CAMARGO, 2014.

## MAS AFINAL, O QUE É RESILIÊNCIA?

Muitos estudos teóricos e metodológicos vêm sendo publicados ao longo de pouco mais de 30 anos sobre o conceito de resiliência na perspectiva de fenômeno humano. Entretanto, o construto e suas definições ainda permanecem desafiadores para os cientistas sociais contemporâneos. Apesar das controvérsias, há relativo consenso quanto ao fato de que resiliência se refere a um conjunto de processos de vida que possibilitam o enfrentamento de situações de sofrimento com consequente fortalecimento, transformação pessoal/coletiva/cultural e superação das adversidades<sup>15</sup>. Entretanto, isso não significa afirmar que pessoas ou grupos passam por sofrimentos de forma passiva e inabalável, como sugeriam os termos precursores: *invulnerabilidade ou invencibilidade*<sup>16</sup>. Ao contrário, uma das mais relevantes contribuições dos trabalhos sobre resiliência é a de “trazer luz às metamorfoses pessoais e sociais que resultam em vida saudável e acima das expectativas em situações de extrema adversidade”<sup>17</sup>.

Inicialmente, as pesquisas sobre resiliência focavam predominantemente o indivíduo e postulavam convencionalmente a resiliência como algo *‘a priori’*, tais como, capacidades, traços ou disposições individuais diante de situações de adversidades. Paralelamente, foram surgindo novas concepções de resiliência como processo e sistema de adaptação<sup>18</sup> às circunstâncias da vida. Importante ressaltar que as complexi-

---

<sup>15</sup> YUNES, M. A. M. Dimensões conceituais da resiliência e suas interfaces com risco e proteção. In: MURTA, C. L.; FRANÇA, C. L.; BRITO, K.; POLEJAK, L. (Org.). **Prevenção e promoção em saúde mental: Fundamentos, planejamentos e estratégias de intervenção**. Novo Hamburgo: Synopsis, 2015. p. 93-112.

<sup>16</sup> ANTHONY & COHLER, 1987.

<sup>17</sup> YUNES, 2015, p. 93-112.

<sup>18</sup> MASTEN, 2014; RUTTER, M. Developing concepts in developmental psychopathology. In HUDZIAK, J. L. (Ed.). **Developmental psychopathology and wellness: Genetic and environmental influences**. Washington, DC: American Psychiatric Publishing, 2008. p. 3-22; YUNES, 2007, entre outros.

dades do fenômeno e as dificuldades conceituais<sup>19</sup> ou metodológicas e de aplicabilidade do termo vêm sendo apontadas por muitos pesquisadores que questionam as formas de adjetivação e opõe-se fortemente à quantificação dos “mais/muito resilientes” e “menos/pouco resilientes”.<sup>20</sup> Entretanto, fica clara a necessidade de investigar e sopesar a interação entre condições de risco e de proteção que tem como resultado expressões ou manifestações de resiliência.

No caso de crianças em situações de risco ou desfavorecidas social e economicamente, os estresses e as adversidades podem vir na forma de ausência parental ou de cuidadores, abuso familiar (sexual, emocional, físico), escassez de recursos materiais e sociais (pobreza e privação social), e o *bullying* na escola ou fora da escola, para citar alguns. Dentro desse grupo, a construção de elementos de resiliência pode assumir a forma de: promoção de relações positivas; apoio interpessoal; interações significativas; ordem, rotina, supervisão e disciplina; e tarefa de conclusão; todos os fatores associados à capacidade positiva de lidar com o estresse e adversidade<sup>21</sup>.

Portanto, apesar de resiliência já ter sido considerada a manifestação de um traço ou atributo do indivíduo, atualmente é considerada como um ou mais processos<sup>22</sup> que se expressam em diferentes contextos e ambientes por uma multiplicidade de

---

<sup>19</sup> YUNES, 2013, YUNES, Maria Angela Mattar. The ideological trap of the advocacy's discourse on resilience in poor families. **Sensoria: A Journal of Mind, Brain & Culture**, v. 3, n. 1, p. 26-33, 2007.

<sup>20</sup> YUNES, 2007.

<sup>21</sup> MASTEN, A. S. Resilience in individual development: Successful adaptation despite risk and adversity. In: WANG, M. C.; GORDON, E. W. (Eds.). **Educational resilience in inner-city America: Challenges and prospects**. Hillsdale, NJ: Erlbaum, 1994. p. 1-25; NETTLES, S. M., & PLECK, J. H. Risk, resilience, and development: The multiple ecologies of black adolescents. **Center for Research on Effective Schooling for Disadvantaged Students**. Baltimore, MD: John Hopkins University. 1993; RUTTER, 1987; ZHANG, X. Y., DeBLOIS, L., DENIGER, M. A., & KAMANZI, C. A theory of success for disadvantaged children: Reconceptualization of social capital in the light of resilience. **Alberta Journal of Educational Research**, v. 54, p. 97-111, 2008.

<sup>22</sup> RUTTER, 2008.

formas. Alguns cientistas enfatizam a noção de capital social e seu papel dentro do processo<sup>23</sup>, usando termos como “tutores de resiliência”<sup>24</sup>. Outros enfatizam a noção de ambientes interativos, todos afetando e afetados uns pelos outros<sup>25</sup>.

## SUPER-HERÓIS E O PARALELO COM A VIDA REAL

O termo crianças em situações de risco vem sendo aplicado a crianças e adolescentes que vivem em situação de pobreza e/ou sofrendo privação, negligência e/ou abuso. Para efeitos deste artigo, o termo também inclui crianças órfãs e vulneráveis (COV) de todas as faixas socioeconômicas, que sofrem desde estágios prematuros na infância, a ausência de amor, proteção, apoio e orientação dos adultos significativos (pais ou responsáveis, cuidadores, professores, etc.). Sabe-se que as crianças em situações de risco apresentam maiores probabilidades de problemas comportamentais e psicossociais<sup>26</sup>.

Conforme demonstrado anteriormente na sessão anterior, a área da saúde já vem usando estas concepções para trabalhar com certas populações de crianças em situação de fragilidade física e emocional e emprega o símbolo dos super-heróis como uma ferramenta de empoderamento para incentivar o enfrentamento do sofrimento causado por doenças graves. De certa forma, isso demonstra que os personagens são projetados

---

<sup>23</sup> Por exemplo, ZHANG et al., 2008.

<sup>24</sup> CYRULNIK, B. **Autobiografia de um espantalho**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

<sup>25</sup> BROFENGRENNER, U. **The ecology of human development: experiments by nature and design**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1979; SHAND, 2014.

<sup>26</sup> JUFFER, F.; & VAN IJZENDOORN, M. H. Behavior problems and mental health referrals of international adoptees: a meta-analysis. **The Journal of American Medical Association**, v. 25, p. 2501-2515, May 2005; LEHRMANN et al, 2013; REISS, 2013; SHIN, S. H. Need for and actual use of mental health service by adolescents in the child welfare system. **Children and Youth Services Review**, v. 27, p. 1071-1083, 2005.

como modelos de superação, e as crianças inspiram-se nos mesmos para superar suas doenças<sup>27</sup>.

A literatura científica não apresenta pesquisas a respeito dos dados acima relacionados. Tampouco consta na literatura científica que tenham sido examinados os paralelos entre as adversidades da vida real de crianças e jovens desfavorecidos (por exemplo, abandono, abuso e etc.), e as histórias de vida ficcionais vividas pelos super-heróis, especialmente no estágio anterior à transformação desses personagens heroicos cujas transformações representadas por suas “capas e máscaras” transparecem ser o sinal de força para combater o crime e o mal. Tal fato leva a questionar quais seriam as implicações clínicas, sociais e educacionais dessas semelhanças para a construção de programas de apoio e educação social em diferentes ambientes educativos.

### **PRE-CLOAK/PRE-MASK, A VIDA DOS SUPER-HERÓIS ANTES DOS SUPER-PODERES**

As expressões “Pre-Cloak”/Pre-Mask ou “Pré-Capa/Pré-Máscara”, na tradução literal, foi criada pelos autores deste texto para fazer referência o período da vida dos personagens ficcionais super-heroicos, antes de vestirem suas fantasias e capas pela primeira vez, antes de se tornarem os super-heróis. Isso quer dizer que, como todos os indivíduos na vida real, os super-heróis apresentam momentos de desenvolvimento na sua vida ficcional, durante os quais eles(as) não desempenhavam funções heroicas.

Como destacado anteriormente, não há estudos sobre a relação da vida ficcional dos super-heróis e as reais adversidades sofridas por crianças e adolescentes. Pouco se enfatiza sobre esta fase que antecede os acontecimentos e feitos super-heroicos e que podem revelar uma vida complicada,

---

<sup>27</sup> WILSON, 2013; A. C. CAMARGO, 2014.

experienciada por estes personagens. No entanto, pode-se encontrar dados que são referidos pela literatura de vários campos do conhecimento.

O que foi determinado como a fase 'Pre-Cloak/Pre-Mask', se refere ao estágio de desenvolvimento do personagem antes da sua estreia como um super-herói fantasiado. Em muitos personagens, é nessa fase que acontece algo que faz futuramente com que eles se transformem, dando um salto de positividade no seu desenvolvimento pessoal. Em muitas histórias, os personagens sofreram alguma adversidade, seja na infância ou juventude. E, de acordo com o desenrolar das histórias, estes acontecimentos parecem fazer com que estes personagens se desenvolvam diferentemente após o trauma sofrido. Neste aspecto, Boris Cyrulnik afirma que

O trauma torna-se então um novo organizador do eu em torno do qual os esforços e os sonhos constroem uma curiosa mentalidade. O desenvolvimento já não é normal, pois houve uma catástrofe. Por vezes, a personalidade se orienta para uma psicopatia ou uma depressão recidiva. Mas muitas vezes nota-se um neodesenvolvimento que contém, na alma, a fúria de contas a acertar e uma fascinação pelos acontecimentos que evocam a ferida passada. Nota-se o surgimento de um estranho valor, uma coragem mordida que dá sentido ao sofrimento e o transcende, tamanha a necessidade de o ferido pensar em dias melhores<sup>28</sup>.

Esta dimensão teórica leva a considerar que o personagem super-herói pode ser um modelo de resiliência, pois ele se transforma e torna-se habilidoso para superar as suas adversidades, transcendendo-as. Esse processo é fundamental para a construção e desenvolvimento dos personagens. Joseph Campbell, refere-se a estes momentos como iniciação,<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> CYRULNIK, 2009, p. 34.

<sup>29</sup> CAMPBELL, Joseph. **The hero with a thousand faces**. Novato, CA: New World Library, 2008.

enquanto Michel Rutter faz referência ao “ponto de virada”.<sup>30</sup> Independentemente de nomenclaturas, há um momento que é monumental para os super-heróis das histórias em quadrinhos e também pode vir a ser para a criança em situação de risco, podendo assim, tornar-se um marco de desenvolvimento.

As HQs demonstram que os super-heróis viveram adversidades na fase de “Pré-Cloak/Pre-Mask” de suas vidas. Esses estressores incluem experiências negativas do tipo: orfandade (Homem-Aranha, Superman, Lanterna Verde, Batman), o abandono pela família (Hulk, Superman, Viúva Negra), o assassinato de parentes (Homem-Aranha, Justiceiro, Batman), limitações econômicas (Capitão América, Homem-Aranha), sequestro (Homem de Ferro), Deficiência física (Demolidor, Professor Xavier), abuso em drogas (Homem de Ferro, Arqueiro Vermelho) e *Bullying* (Homem-Aranha, Capitão América, Rorschach), envolto ao crime (Falcão, Mulher-Gato) para citar apenas alguns. Portanto, a análise da referida tabela evidencia que muitos dos super-heróis foram submetidos a múltiplas adversidades que traduzem as lutas e o sofrimento que muitos adolescentes e crianças enfrentam<sup>31</sup>.

## **ANÁLISE DAS ADVERSIDADES VIVIDAS POR SUPER-HERÓIS NA FASE PRE-CLOACK/PRE-MASK**

Além dessas adversidades isoladas a serem consideráveis e agravantes, apresentadas acima, deve-se ressaltar o estresse cumulativo de múltiplas adversidades já referido anteriormente<sup>32</sup> que ocorreu com frequência entre muitos super-heróis (por exemplo, Homem-Aranha, Batman, Capitão América). Isso quer dizer que os personagens sofriam não

---

<sup>30</sup> RUTTER, 1987.

<sup>31</sup> RUTTER, 1979.

<sup>32</sup> RUTTER, 1979; MASTEN, A. S. **Ordinary magic**: resilience progresses in development. New York, London: The Guilford Press. 2014.

apenas com uma situação de risco, mas com mais de uma ao mesmo tempo.

A natureza das adversidades dos super-heróis na fase “Pre-Cloak/ Pre-Mask” compartilha uma afinidade com um subgrupo de crianças desfavorecidas socialmente e em situação de risco que são: as crianças órfãs e abandonadas. Dentro desse subgrupo pode-se encontrar diversas variações que, no entanto, acabam levando crianças e adolescentes para situação de institucionalização ou acolhimento e suas consequências no desenvolvimento.

A categoria de crianças institucionalizadas se refere a crianças que vivem em instituições de acolhimento, separadas de seus responsáveis. Estas crianças e adolescentes, frequentemente já experimentaram o abandono, e/ou em muitos casos a perda de um responsável legal<sup>33</sup>. Além disso, muitos são colocados em instituições devido a constatações de abusos ou negligências por parte de seu responsável. Algumas vezes, estas experiências resultam em problemas comportamentais e psicossociais<sup>34</sup>. Em um estudo brasileiro sobre a saúde psicossocial de crianças institucionalizadas, os autores encontraram uma maior frequência de eventos de vida negativos relatados pelas crianças institucionalizadas do que pelos seus pares não institucionalizados<sup>35</sup>.

---

<sup>33</sup> TAUSSING, H. N. Risk behaviors in maltreated youth placed in foster care: A longitudinal study of protective and vulnerability factors. **Child Abuse & Neglect**, v. 26, n. 11, p. 1179-1199, nov. 2002. Disponível em: <<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0145213402003915>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

<sup>34</sup> CICHETTI, Dante; LYNCH, Michael. Toward an ecological/transactional model of community violence and child maltreatment: Consequences for children's development. **Psychiatry**, v. 56, n. 1, p. 96-118, 1993.

<sup>35</sup> WATHIER, J. L., & DELL'AGLIO, D. D. Sintomas depressivos e eventos estressores em crianças e adolescentes no contexto de institucionalização. **Revista de Psiquiatria do Rio Grande do Sul**, Porto Alegre, v. 29, n. 3, p. 303-314, 2007. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rprs/v29n3/v29n3a10.pdf>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

O argumento que se busca neste diálogo com a ficção é que a natureza das adversidades dos personagens heroicos no estágio de vida “Pre-Cloak/Pre-Mask”, parecem estar altamente simétricos com aquelas experimentadas por crianças e adolescente em situação de risco.

## **IMPLICAÇÕES**

O referido recurso ainda não explorado sobre as interfaces das adversidades comuns entre certos subgrupos de crianças em situações de acolhimento ou outros riscos psicossociais e os super-heróis no estágio “Pré-Cloak/Pre-Mask’ parece apresentar potencial para capacitação e construção de expressões de resiliência. Para os clínicos que trabalham com crianças órfãs, abandonadas, desprovidas de atenção psicossocial, a história comum que existe entre Homem-Aranha e a vida da criança sob este risco, pode ser usada para informar à criança que ele ou ela não são únicos e não são tão somente vítimas, o que pode aumentar o capital social. Por exemplo, o personagem Homem-Aranha lutou com os mesmos problemas de muitas crianças que vivem em instituições de acolhimento (ausência dos pais, *bullying*). Para essa criança, esse conhecimento pode reduzir a sensação de isolamento e impotência, e criar um sentido de terreno comum, associado ainda a um sentimento de fazer parte de uma comunidade de “fortes” e “vencedores”. Os personagens das HQs podem assim, vir a ser modelos inspiradores de superação e resiliência.

Para os educadores, o conhecimento da história comum que existe entre os super-heróis e as crianças menos favorecidas socialmente, podem ser tecidas em lições para informar e criar um diálogo sobre a diversidade, tolerância e fraternidade. Para um estudante em situação não desfavorecida ser lembrado sobre as adversidades enfrentadas pelos super-heróis, e as semelhanças entre as dos colegas em estado de risco, pode

plantar as sementes de empatia e tolerância, e na melhor das hipóteses, reduzir episódios de bullying no ambiente escolar.

### **CONTEXTOS DE APLICAÇÃO DA IDEIA 'PRE-CLOAK/PRE-MASK'**

É necessário prosseguir com estudos empíricos para quantificar e qualificar o potencial desses achados de adversidades comuns entre crianças desfavorecidas socialmente e os super-heróis em seu estágio "Pre-Cloak/'Pre-Mask". O objetivo de tal estudo, além de quantificar o potencial das descobertas neste trabalho, seria estudar um cenário de base interventiva para a construção de resiliência entre este grupo de risco.

Para o clínico ou cuidador profissional, promoção de resiliência pode significar o momento de empoderamento na vida dos super-heróis, ou seja, conforme a metáfora usada por Campbell, seria o estágio no qual o profissional passa/oferece simbolicamente a "capa" para a criança ou adolescente e facilita para que ele/ela "voe" pelos caminhos de sua própria vida com seus planos futuros<sup>36</sup>. Para Superman, este é o momento em que Clark Kent veste seu traje e sua capa, e emerge da cabine telefônica superempoderado. Para a borboleta, este é o momento em que sai da crisálida, abre suas asas e voa pela primeira vez. No mundo de seres humanos, sabe-se que estes momentos são relacionais ou seja, é importante a presença de um outro significativo que neste caso pode ser um profissional<sup>37</sup>.

---

<sup>36</sup> CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. 29. ed. São Paulo: Palas Athena, 2012.

<sup>37</sup> YUNES et al, 2013.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Possibilitar que crianças e adolescentes em situações de risco psicossocial tenham oportunidades justas de desenvolvimento é a meta que desejamos alcançar. É importante que pesquisadores, profissionais da área da saúde, pais, educadores, etc. se esforcem para dar a todas as crianças uma oportunidade justa de desenvolvimento saudável. Porém, os recursos sociais na maioria das vezes não são ofertados de forma justa. Algumas crianças crescem em famílias estáveis e amorosas; enquanto há outras, que nunca puderam sentir a presença de alguém que, como diria Bronfenbrenner, seja “louco por ela”<sup>38</sup>. Para pesquisadores da área de saúde e da educação, estas crianças podem estar em condições de risco, pelo “simples” fato de não terem pessoas que as compreendam como “seres em desenvolvimento e pessoas-em-contextos”<sup>39</sup>.

Os recursos inexplorados das adversidades comuns entre super-heróis no estágio “Pre-Cloak/Pre-Mask” e as vidas das crianças em situações de risco, ou desfavorecidas, merecem considerações cautelosas da comunidade científica. Para muitos cientistas e profissionais de saúde e da educação, a noção de empregar-ícones ou ícones da cultura pop como os personagens das HQs, pode ser considerado um assunto pouco acadêmico! Pode até parecer incongruente com ideais e rigores de investigação adequada. Porém, esta ideia não condiz com a realidade das crianças e adolescente e deve ser mais explorada cientificamente para gerar intervenções positivas e promotoras de saúde, educação e desenvolvimento humano.

Na verdade, as disparidades compartilhadas entre esses dois grupos (super-heróis “Pre-Cloak/Pre-Mask”; crianças desfavorecidas em situações de risco) podem ser a chave para o empoderamento destas crianças que vivem essa multiplicidade de sofrimentos. Entretanto, as reflexões indicam que ainda há

---

<sup>38</sup> BROFENGRENNER, U. What do families do. *Family Affairs*, v. 4, n. 1-2, p. 1-6, 1991.

<sup>39</sup> BRONFEBRENNER, 1991.

muita investigação futura a ser realizada antes de qualquer constatação precipitada.

## REFERÊNCIAS

A.C. CAMARGO CENTER. **Superfórmula para combater o câncer**. 2014. Disponível em:

<<http://www.accamargo.org.br/superformula/>>. Acesso em: 20 maio 2015.

BROFENGRENNER, U. **The ecology of human development: experiments by nature and design**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1979.

BROFENGRENNER, U. What do families do. **Family Affairs**, v. 4, n. 1-2, p. 1-6, 1991.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. 29. ed. São Paulo: Palas Athena, 2012.

CAMPBELL, Joseph. **The hero with a thousand faces**. Novato, CA: New World Library, 2008.

CICCHETTI, Dante; LYNCH, Michael. Toward an ecological/transactional model of community violence and child maltreatment: Consequences for children's development.

**Psychiatry**, v. 56, n. 1, p. 96-118, 1993.

CYRULNIK, B. **Autobiografia de um espantalho**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

JOHNSON, J. K. **Super-history: Comic book superheroes and American Society, 1938 to the present**. Jefferson, NC: McFarland, 2012.

JUFFER, F.; & VAN IJZENDOORN, M. H. Behavior problems and mental health referrals of international adoptees: a meta-analysis. **The Journal of American Medical Association**, v. 25, p. 2501-2515, May 2005.

LEHMANN, S., HAVIK, O. E., HAVIK, T., & HEIERVANG, E. R. Mental disorders in foster children: a study of prevalence, comorbidity and risk factors. **Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health**, v. 7, n. 1, Nov. 2013.

MASTEN, A. S. **Ordinary magic**: resilience progresses in development. New York, London: The Guilford Press. 2014.

MASTEN, A. S. Resilience in individual development: Successful adaptation despite risk and adversity. In: WANG, M. C.; GORDON, E. W. (Eds.). **Educational resilience in inner-city America**: Challenges and prospects. Hillsdale, NJ: Erlbaum, 1994. p. 1-25.

MORRIS, Matt; MORRIS, Tom. Homens em collants coloridos, lutas ferrenhas e grandes Alturas; e, claro, algumas mulheres também. In: \_\_\_\_\_. **Super-heróis e a filosofia**: verdade, justiça e o caminho socrático. São Paulo: Madras, 2005. p. 9-12.

NETTLES, S. M., & PLECK, J. H. Risk, resilience, and development: The multiple ecologies of black adolescents. **Center for Research on Effective Schooling for Disadvantaged Students**. Baltimore, MD: John Hopkins University. 1993.

REISS, F. Socio-Economic Inequalities and Mental Health Problems in Children and Adolescents: A Systematic Review. **Social Science and Medicine**, v. 90, p. 24-31, 2013. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1016/j.socscimed.2013.04.026>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

RUTTER, M. Developing concepts in developmental psychopathology. In HUDZIAK, J. L. (Ed.). **Developmental psychopathology and wellness: Genetic and environmental influences**. Washington, DC: American Psychiatric Publishing, 2008. p. 3-22.

RUTTER, M. Protective factors in children's responses to stress and disadvantage. In: WHALEN, M.; ROLF, J. E. (Eds.). **Primary prevention of psychopathology**: Vol. 3. Social competence in

children. Hanover, NH: University Press of New England, 1979. p. 49-74.

RUTTER, M. Psychosocial resilience and protective mechanisms. **American Journal of Orthopsychiatry**, v. 57, n.3, p. 316-331, jul. 1987. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1111/j.1939-0025.1987.tb03541.x>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

SCHMIDT, J. A. Correlates of reduced misconduct among adolescents facing adversity. **Journal of Youth and Adolescence**, 32, n. 6, p. 439-452, 2003. Disponível em: <[10.1023/A:1025938402377](http://dx.doi.org/10.1023/A:1025938402377)>. Acesso em: 20 fev. 2016.

SHAND, M. **Understanding and building resilience with art: A socio-ecological approach**. (Unpublished master's thesis). Edith Cowan University, Joondalup, Western Australia, 2014.

SHIN, S. H. Need for and actual use of mental health service by adolescents in the child welfare system. **Children and Youth Services Review**, v. 27, p. 1071-1083, 2005.

TAUSSING, H. N. Risk behaviors in maltreated youth placed in foster care: A longitudinal study of protective and vulnerability factors. **Child Abuse & Neglect**, v. 26, n. 11, p. 1179-1199, nov. 2002. Disponível em: <<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0145213402003915>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

THOMPSON, R. G. Jr., & AUSLANDER, W. F. Substance use and mental health problems as predictors of HIV sexual risk behaviors among adolescents in foster care. **Health & Social Work**, v. 36, n. 1, p. 33-43, fev. 2011. Disponível em: <[10.1093/hsw/36.1.33](http://dx.doi.org/10.1093/hsw/36.1.33)>. Acesso em: 20 fev. 2016.

WATHIER, J. L., & DELL'AGLIO, D. D. Sintomas depressivos e eventos estressores em crianças e adolescentes no contexto de institucionalização. **Revista de Psiquiatria do Rio Grande do Sul**, Porto Alegre, v. 29, n. 3, p. 303-314, 2007. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rprs/v29n3/v29n3a10.pdf>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

WESCHENFELDER, Gelson. **Aspectos educativos das histórias em quadrinhos de super-heróis e sua importância na formação moral, na perspectiva da ética aristotélica das virtudes.** 2011, 99f. Dissertação (Mestrado em Educação)—Unilasalle, Canoas, 2011. Disponível em: <[http://biblioteca.unilasalle.edu.br/docs\\_online/tcc/mestrado/educacao/2011/gvweschenfelder.pdf](http://biblioteca.unilasalle.edu.br/docs_online/tcc/mestrado/educacao/2011/gvweschenfelder.pdf)>. Acesso em: 20 fev. 2016.

WILSON, M. D. D. **Brazilian Children's Cancer Center Teams with Warner Brothers and DC Comics for 'Superformula.'** 2013. Retrieved from <<http://comicsalliance.com/dc-comics-brazil-hospital-children-chemotherapy-superformula/>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

WINDLE, Michael et al. Healthy passages: A multilevel, multimethod longitudinal study of adolescent health. **American Journal of Preventive Medicine**, v. 27, n. 2, p. 164-172, 2004.

YUNES, M. A. M. Dimensões conceituais da resiliência e suas interfaces com risco e proteção. In: MURTA, C. L.; FRANÇA, C. L.; BRITO, K.; POLEJAK, L. (Org.). **Prevenção e promoção em saúde mental: Fundamentos, planejamentos e estratégias de intervenção.** Novo Hamburgo: Synopsis, 2015. p. 93-112.

YUNES, M. A. M. ; SILVEIRA, S. B. ; JULIANO, M. C. ; PIETRO, A. T. ; GARCIA, N. M. . Intervenções psicoeducacionais positivas em contextos de risco psicossocial. In: SANTOS, B. S. L. (Org.). **Psicopedagogia em Diferentes Cenários.** Porto Alegre: EDIPUCRS, 2013. p. 231-242.

YUNES, Maria Angela Mattar. The ideological trap of the advocacy's discourse on resilience in poor families. **Sensoria: A Journal of Mind, Brain & Culture**, v. 3, n. 1, p. 26-33, 2007.

ZHANG, X. Y., DeBLOIS, L., DENIGER, M. A., & KAMANZI, C. A theory of success for disadvantaged children: Reconceptualization of social capital in the light of resilience. **Alberta Journal of Educational Research**, v. 54, p. 97-111, 2008.



# ISTO É ESPARTA! A OPERAÇÃO HISTORIOGRÁFICA NA OBRA *OS 300 DE ESPARTA* DE FRANK MILLER

André Daniel Reinke\*

## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A questão da narrativa se apresenta tanto na História<sup>1</sup> quanto na literatura. Mas, em se tratando de literatura que tem sua matriz em um fato histórico do passado, a confusão entre as áreas tende a se intensificar, revelando os problemas inerentes à própria presença da ficcionalidade no fazer historiográfico, e de certa historicização na ficção. O que ocorre é que tanto a historiografia quanto a ficção literária retiram a história do empírico para elaborá-la segundo formas bastante diferenciadas. Neste caso, apesar de possuírem uma fonte comum, História e literatura chegam a resultados radicalmente diferentes.

---

\* André Daniel Reinke é bacharel em Desenho Industrial (habilitação em Programação Visual) pela Universidade Federal de Santa Maria (RS) e licenciado em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Porto Alegre, RS). É sócio-diretor da BHZ Design, professor no Colégio Batista de Porto Alegre e no Seminário Teológico Batista do Rio Grande do Sul.

<sup>1</sup> Utilizaremos neste trabalho a nomenclatura sugerida pelo tradutor de Koselleck para o espanhol, Antonio Gómez Ramos, que define o seguinte padrão: *historia* (com minúscula) como tradução para *Geschichte*, isto é, o acontecimento, o fato sucedido; e *História* (com maiúscula) para *Historie*, o relato, conhecimento, investigação (em suma, a ciência histórica). (KOSELLECK, Reinhart. **historia/História**. Madrid: Mínima Trotta, 2004. p. 23)

O que exploramos nesta pesquisa – apresentada como Trabalho de Conclusão de Curso<sup>2</sup> – é justamente o tema da apropriação do fato do passado por narrativas tão diferenciadas entre si: a História e a literatura de quadrinhos. Entretanto, nosso viés não será o uso da narrativa pelos historiadores, mas o contrário: como as representações ficcionais da História se apropriam de certo trabalho historiográfico para construir seu enredo. Por isso, perguntamos: como o autor literário faz uso da história na construção do ficcional?

Para responder a estas questões, investigamos os quadrinhos *Os 300 de Esparta de Frank Miller*. A obra permite a análise de uma suposta operação historiográfica pelo autor de literatura, uma vez que: 1) é narrativa de fato real do passado; 2) possui formato criativo e ideológico na seleção das informações contidas nas fontes; 3) o fato dos quadrinhos serem eminentemente visuais permite uma verificação mais precisa do que o autor imaginou a respeito da caracterização dos seus personagens e do ambiente nos quais eles operam<sup>3</sup>; 4) ao mesmo tempo que trata do real no passado, permite uma reflexão sobre a narrativa na representação ficcional da história.

---

<sup>2</sup> Este artigo apresenta os tópicos principais do Trabalho de Conclusão de Curso em Licenciatura em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, no ano de 2013. A pesquisa completa está publicada em: <http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000914669&loc=2014&l=c2178d132d4d3e66>

<sup>3</sup> Consideramos que há maior possibilidade de exatidão na análise do imaginário do autor de quadrinhos pelo fato deste poder delimitar ou direcionar o imaginário do leitor. Ele não explica ou narra apenas: mostra; ou, literalmente, faz ver o que pensou. Mas uma ressalva: este cercamento do imaginário se daria, na nossa opinião, apenas ao nível da caracterização dos personagens e ambientes.

## FRANK MILLER E A OBRA OS 300 DE ESPARTA

O objeto investigado foi a série de 5 revistas lançada pela Dark Horse Comics nos EUA em 1998<sup>4</sup> e traduzida no Brasil no ano seguinte. A série retrata o episódio histórico da Batalha das Termópilas (480 a.C.), ocorrido por ocasião das guerras que confrontaram gregos e persas. No roteiro de Frank Miller – que possui algumas diferenças em relação à historiografia<sup>5</sup> –, os persas enviam mensageiros pedindo a submissão da Grécia, sendo esta rejeitada por atenienses e espartanos. O rei Leônidas de Esparta tenta organizar a resistência grega, a qual não se consolida por motivos religiosos: os helenos não podem ir à guerra por causa da festa das Cárniat. Contrariando as tradições que considera retrógradas, o rei parte com sua guarda pessoal – os 300 – para as Termópilas onde, com outros grupos gregos menos aptos à guerra, resiste à entrada do imenso exército persa durante três dias. Quando surge a esperança de que

<sup>4</sup> *Os 300 de Esparta* venceu em 1999 o Prêmio Will Eisner como Melhor Série Limitada e Frank Miller foi eleito Melhor Roteirista/Artista.

<sup>5</sup> Em uma das posições historiográficas sobre o evento, o confronto pode ser resumido da seguinte maneira: durante as Guerras Médicas, o persa Xerxes invadiu a Grécia com um exército formidável a fim de expandir o império e anexar a Hélade. Inicialmente, uma força de 10 mil hoplitas foi enviada à Tessália para combater os persas que viriam da Macedônia, mas logo foi recuada por se considerar a posição desvantajosa. A decisão grega foi defender a Grécia em duas frentes: uma naval, no Artemísio, comandada por Atenas; e outra terrestre, dirigida por Esparta nas Termópilas. Provavelmente, o intento era a articulação de uma força naval com característica ofensiva e uma força terrestre defensiva, comandada por Leônidas (rei de Esparta) que conteria os persas até que a frota grega obtivesse sua vitória. Comandando um batalhão de 4100 combatentes gregos, tendo como corpo principal 300 espartanos, Leônidas resistiu durante três dias no desfiladeiro. Ao final, depois de serem traídos por um morador local que mostrou uma passagem pelas montanhas que chegava à retaguarda do grupo, os espartanos decidiram não abandonar suas posições para dar oportunidade de retirada aos aliados e tempo até à noite para a rearticulação da frota grega no norte. Leônidas e seus 300 lutaram até a morte. (BENGTSON, Hermann – comp. **Gregos y persas** – El mundo mediterráneo en la Edad Antigua, I. Siglo Veintiuno, México: 1972. p. 42-50)

poderia cumprir a missão, é traído por um espartano deformado chamado Efiartes, o qual conduz os persas por uma trilha entre as montanhas até a retaguarda da falange. Leônidas e seus 300 lutam até a morte, cumprindo a lei espartana de jamais se entregar. O exemplo deles brilha na memória grega, que é conduzida à vitória contra os invasores no ano seguinte.



Figura 1: Capas da série 300 de Esparta

Fonte: digitalizado do original

© 1999 Frank Miller and Dark Horse Comics

A repercussão da série veio até 2007, quando o diretor Zack Snyder dirigiu sua versão cinematográfica intitulada 300, cuja estética é explicitamente inspirada e no traço marcante de Miller. O próprio Frank Miller foi um dos consultores nas filmagens e, especialmente, na pós-produção. Retiramos dos extras do DVD desse filme algumas informações fornecidas pelo quadrinista.

## A PESQUISA HISTORIOGRÁFICA DE FRANK MILLER

Se História é conhecimento por meio de vestígios<sup>6</sup>, que vestígios Frank Miller resgatou para compreender o fato do passado que pretende narrar? Uma vez que o quadrinista buscou na história o roteiro para seu enredo, partimos do pressuposto de que houve uma pesquisa histórica empreendida pelo autor. A

---

<sup>6</sup> PROST, Antoine. **Doze lições sobre a história**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2008. p. 64.

questão que se coloca é a seguinte: entender a forma pela qual Miller constitui os vestígios do passado como fontes legítimas para sua reconstituição histórica. Assim, nossa atenção recai sobre aquelas obras que são reconhecidas como fontes pelos historiadores e que podem ser diretamente percebidas na própria obra *Os 300 de Esparta*, a saber: História de Heródoto, Vidas Paralelas de Plutarco, bem como a cultura material da Grécia e Pérsia antigas.

### ***A PESQUISA EM HERÓDOTO***

Diversas cenas dos quadrinhos de *Os 300 de Esparta* remetem diretamente às informações contidas na História de Heródoto. Como Heródoto foi questionado ao longo dos séculos sobre a precisão das informações que fornece, sendo algumas delas consideradas puras mentiras<sup>7</sup> ou minadas pela oralidade<sup>8</sup>, neste trabalho não o consideraremos como uma fonte absoluta do que teria acontecido no desfiladeiro das Termópilas, nem faremos um levantamento que opõe “certo” e “errado” comparando o retrato de Frank Miller do evento com o texto de Heródoto. A própria ambiguidade da matéria histórica impede que procedamos desta maneira<sup>9</sup>. As perguntas que faremos à obra que estamos analisando seguem o viés de compreender a apropriação que o autor de ficção faz dos vestígios. De que maneira Frank Miller faz uso da narrativa de Heródoto e em que medida ela se manifesta na sua obra, em contraposição ao próprio presente do autor?

Primeiramente, Frank Miller utiliza a mesma visão extraordinária que a fonte apresenta a respeito do invasor: um exército imenso, retratado com os exageros próprios de Heródoto ao mencionar rios sendo secos para saciar a sede do

---

<sup>7</sup> HARTOG, François. **O espelho de Heródoto**: ensaio sobre a representação do outro. Nova edição revista e aumentada. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999. p. 31.

<sup>8</sup> HARTOG, 1999, p. 297.

<sup>9</sup> VALÉRY, Paul. **Varietades**. São Paulo: Iluminuras, 1991.

imenso exército que passava<sup>10</sup>. Frank Miller segue o exemplo de sua fonte e intensifica a realidade por meio do exagero, ilustrando um exército monumental que invade a Hélade. A questão do exagero se constrói em torno da necessidade de persuasão, e não fundamentalmente na verdade do fato. A tarefa do artista é nos convencer de que aquilo podia ter acontecido<sup>11</sup>. Baseando-se no pacto de leitura que está sendo estabelecido com o leitor, Frank Miller propõe ressaltar a bravura dos espartanos. O verossímil da narrativa, assim, está ajustado à tessitura da intriga, àquilo que auxilia na inteligibilidade da obra e que define a coerência interna da narrativa – e não tanto pelo que considerariamos verdadeiro no que entendemos por realidade.

Este exagero corrobora a bravura dos espartanos, o que nos remete ao segundo exemplo de vestígio resgatado de Heródoto. É evidente, no quadrista, a forte impressão que ele teve em torno das frases irônicas dos espartanos – descritas por Heródoto – que demonstram certa indiferença ante a morte. Uma destas falas é colocada por Miller na boca do hoplita Stelios.

---

<sup>10</sup> Heródoto descreve rios sendo secos pelas tropas persas no Livro VII, capítulos XLII, LVIII, CVIII, CIX, CXXVII e CXCVI. O exército de Xerxes é descrito por Heródoto como sendo composto pela cifra de 1.700.000 homens de infantaria, 517.610 homens na força naval, 80.000 na cavalaria e 20.000 na carraria, terminando a avaliação pessoal que o montante total de homens sendo deslocados, incluindo suporte logístico, seria de 5.283.220 homens (HERÓDOTO, Livro VII, LX, CLXXXIV, CLXXXVI).

<sup>11</sup> WOOD, James. **Como funciona a ficção**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.



*Se bem que todos os lacedemônios e téspios se tivessem conduzido com grande bravura, dizem que Dienees, de Esparta, a todos suplantou pelo seu valor e desprendimento na luta, citando-se dele uma frase memorável. Antes da batalha, tendo ouvido um traquínio dizer que o sol seria obscurecido pelas flechas dos bárbaros, tão grande era o número deles, respondeu-lhe sem perturbar-se: "Nosso hóspede da Traquinia nos anuncia toda sorte de vantagens. Se os medos cobrirem o sol, combateremos à sombra, sem ficarmos expostos ao seu ardor". De Dienees contam-se outras coisas semelhantes, que são como outros tantos monumentos por ele legados à posteridade. (HERÓDOTO: Livro VII, CCXXVI)*

Figura 2: Lutaremos à sombra

Fonte: MILLER, Revista 3, p. 15.

© 1999 Frank Miller and Dark Horse Comics

Nestes dois exemplos – a dimensão descomunal do exército invasor e a pilhéria feita pelo espartano ante o perigo – fica evidente a construção do argumento do destemor grego. Mas este destemor tem uma razão: a liberdade, outro tema caro tanto a Heródoto quanto a Miller. Para o grego, a grande diferença entre os orientais e os helenos é que os povos trazidos por Xerxes nada mais são do que escravos. Tal oposição aparece, por exemplo, quando cita que “Xerxes assistiu ao desfile de suas tropas, que marchavam sob golpes de chicote”<sup>12</sup>. Pelo mesmo motivo, Heródoto explica a razão pela qual ele não mencionaria os nomes dos comandantes dos povos que acompanhavam o imperador.

Não havendo necessidade de investigar-lhes os nomes, passarei sobre eles em silêncio. E é justo que assim proceda, pois, não somente cada povo, como todas as cidades, tendo seus comandantes particulares, os oficiais não seguiam na qualidade de generais, mas como os outros escravos que participavam da expedição. Já mencionei os generais que tinham toda autoridade e os persas que comandavam cada nação.<sup>13</sup>

<sup>12</sup> HERÓDOTO, Livro VII, LVI.

<sup>13</sup> HERÓDOTO, Livro VII, XCVI.

O Xerxes de Frank Miller concorda com o Xerxes de Heródoto: ele não governa homens livres, mas escravos que chicoteia. Por causa da associação entre escravidão e domínio monárquico, os gregos não aceitam qualquer oferta de poder se com ela vem a perda da liberdade. Por isso, Heródoto menciona que o governo de uma província persa na Grécia, sugerido a espartanos, foi recusada. Novamente, Miller e Heródoto concordam na oposição entre liberdade e escravidão traduzidas na perda da primeira por associar-se ao invasor. A diferença entre ambos está no fato de que, nos quadrinhos, não é qualquer espartano que recebe a proposta de aliar-se a Xerxes: a Leônidas é oferecido o posto de traidor da Hélade<sup>14</sup>.

O tema da liberdade é recorrente em Frank Miller como resultado de sua leitura de Heródoto. Mas entendemos que a leitura do passado é feita a partir do presente, devendo nos perguntar: de que tipo de liberdade estariam falando o antigo e o nosso contemporâneo? Na provável liberdade sob os auspícios de Heródoto, a base está na igualdade perante a lei, e esta lei é que precisa ser cumprida por todos – tanto pelos servos, quanto pelo rei<sup>15</sup>. Isso fascina o quadrinista e deve ser entendido como a chave para compreender sua obra: a liberdade dos gregos antigos definida pela obediência à lei que coloca todos os cidadãos debaixo de um mesmo direito é o princípio no qual reside a liberdade defendida por Miller. Não se trata da participação em um debate para decidir os rumos da sociedade ou de ter seus direitos representados no governo – como se estabelece a democracia moderna –, mas de estar debaixo de uma mesma lei que todos obedecerão igualmente. Miller se encontra com Heródoto e os antigos espartanos.

---

<sup>14</sup> MILLER, Revista 4, p. 17 e HERÓDOTO: Livro VII, CXXXV e CXXXVI.

<sup>15</sup> MOOSÉ, Claude. **A Grécia Arcaica de Homero a Ésquilo**. Lisboa: Edições 70, 1984. p. 147-148.

**A PESQUISA EM PLUTARCO**

O comportamento dos espartanos, descrito e ilustrado nos quadrinhos *Os 300 de Esparta*, remete às informações contidas em Plutarco no capítulo sobre o herói Licurgo, em *Vidas Paralelas*. A descrição de Frank Miller da formação militarizada do Estado espartano está em consonância com as leis de Licurgo: somente crianças saudáveis são recebidas na comunidade (as frágeis ou deformadas são lançadas em um precipício)<sup>16</sup>, colocadas em treinamento aos 7 anos, numa severa rotina que duraria até os 20 anos, objetivando forjar um guerreiro inflexível, uma espécie de tropa de elite do mundo antigo. Essa informação aparece explicitamente em Miller<sup>17</sup>. Também sobre a formação militar, uma cena curiosa nos quadrinhos remete às informações de Plutarco: um soldado penteando os cabelos antes da batalha. Para o leitor contemporâneo, o momento pode parecer curioso, mas revelador desta calma prévia ao confronto que caracteriza o espartano. Frank Miller retratou a cena do penteado por duas vezes: uma no início de sua narrativa, a outra nas últimas páginas.



Figura 3: Preparação para a batalha  
 © 1999 Frank Miller and Dark Horse Comics  
 Fonte: MILLER, Revista 1, p. 12-13.

<sup>16</sup> PLUTARCO: *Licurgo*, 25.

<sup>17</sup> MILLER, Revista 3, p. 4.

A informação para a caracterização é extraída também das leis de Licurgo: os rapazes deviam cuidar do cabelo, penteando e perfumando-o, e enfeitar as armas, o que lhes aumentaria a beleza ou tornaria a feiura mais terrível<sup>18</sup>. Exatamente o que os espartanos de Frank Miller estão fazendo no primeiro plano da cena acima. Segundo Heródoto, Demarato (um exilado espartano na corte persa) confirma a informação quando descreve seus conterrâneos ao imperador Xerxes.

Aqueles homens que ali se encontram estão dispostos a vedar-vos a passagem, e para isso se preparam, pois os Lacedemônios têm o costume de tratar dos cabelos quando em vésperas de arriscar a vida numa empreitada.<sup>19</sup>

O objetivo da ilustração é a construção da verossimilhança da bravura espartana: mostrar a disciplina militar que desdenha da guerra antes dela começar. Pelo mesmo motivo, há ao longo da obra de Frank Miller a consciência da importância da coletividade no sistema militar da falange, composta por hoplitas que são cidadãos livres no qual o poder dos indivíduos deve inclinar-se diante da lei do grupo<sup>20</sup>, o que se coaduna com o que expomos acima ao tratar do modelo de liberdade defendido por Miller. “A falange é uma unidade impenetrável”, diz Leônidas a Efilates, “e um único ponto frágil desfaz toda a estrutura”<sup>21</sup>. Razão pela qual o candidato fraco ou deformado não pode tomar parte. Frank Miller, em termos do comportamento espartano em relação às técnicas de batalha, é fiel às suas fontes.

---

<sup>18</sup> PLUTARCO: *Licurgo*, 32.

<sup>19</sup> HERÓDOTO: Livro VII, CCIX.

<sup>20</sup> VERNANT, Jean-Pierre. *As origens do pensamento grego*. Rio de Janeiro: Difel, 1986, p. 43-44.

<sup>21</sup> MILLER, Revista 3, p. 18-19.

**AS FONTES ARQUEOLÓGICAS**

A referência visual de Frank Miller para ilustrar gregos e persas pode ser encontrada nos vestígios da cultura material destes povos, especialmente na sua arte. Abaixo, comparamos suas ilustrações com a arte antiga grega e persa.

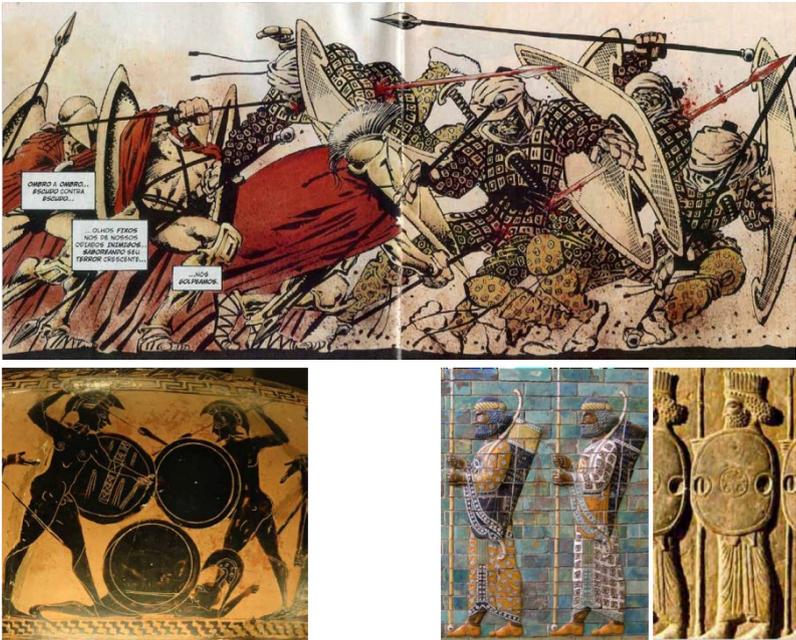


Figura 4: Referência visual dos personagens

Fonte: MILLER, Revista 4, p. 4-5, Hoplitas (Museu do Louvre), Arqueiros Aquemênidas (Museu do Louvre) e Infantaria Persa (Persépolis, Irã).

© 1999 Frank Miller and Dark Horse Comics

Frank Miller baseou-se em grafismos de pratos gregos e nos afrescos das muralhas de Persépolis. Na figura que visualizamos acima, fica uma curiosidade a respeito da caracterização grega. Sabemos que os hoplitas não iam nus para a batalha; Frank Miller também o sabe. Entretanto, para seu conceito de bravura espartana – homens que vão despidos para

a guerra, sem medo do ferimento –, as ilustrações de batalha pintadas na arte são mais interessantes.

Eu fiz os gregos parecerem com os daqueles pratos, eu não os desenhei como pessoas carregando metade do seu peso com saias de couro, armaduras e tudo mais. Eu queria que tivesse o vigor que a história na verdade tem.<sup>22</sup>

Frank Miller não busca o verdadeiro, mas o verossímil; ele quer o “vigor que a história na verdade tem”, ou seja, produzir um efeito no leitor no qual emerge um paradoxo: o estabelecimento não de uma verdade no sentido da possibilidade do que de fato teria ocorrido, mas uma verdade ficcional.

Já o tratamento visual dado aos persas é convencional – ao menos em se tratando das tropas ordinárias. Eles são retratados com os mesmos elementos colhidos dos vestígios que nos restaram da arte antiga. Note-se o modelo dos escudos e o padrão das vestes nos murais em comparação ao desenho do quadrinho. A verdade-verossimilhança a respeito deles está claro no vestígio: tecidos e armamentos pouco úteis num combate com a temível falange hoplita. Não vamos nos delongar nas táticas de batalha dos persas demonstrada na arte dos quadrinhos; o visual já revela conhecimento das fontes por parte do autor.

### ***FRANK MILLER, HISTORIADOR DE ETHOS ANTIGO***

Para produzir uma obra de ficção baseada em um fato histórico, o ficcionista realizou uma pesquisa. Consultou Heródoto e Plutarco, analisou fontes arqueológicas. Fez uma pesquisa que resultou nos quadrinhos, produto de sua manipulação e análise. Na historiografia, o resultado da pesquisa é também produto de manipulação e análise – o passado é ficção

---

<sup>22</sup> Extras. Quem eram os 300? In: **300**. Direção: Zack Snyder. Los Angeles: Warner Bros Pictures, 2007. (2 DVDs). 0:20.

do presente<sup>23</sup>. Entretanto, para obter tal produto, o historiador procede a uma “operação historiográfica” – utilizando aqui a caracterização defendida por Michel de Certeau<sup>24</sup>. Segundo este autor, a História é uma operação complexa que relaciona: a) um lugar social; b) procedimentos de análise; c) construção de um texto<sup>25</sup>.

Toda pesquisa historiográfica se relaciona com um lugar social de produção sócio-econômico, político e cultural, que é a História como disciplina, praticada por historiadores dentro de um contrato social que se posiciona como “nós” e constitui o verdadeiro leitor do historiador<sup>26</sup>. Este lugar social está confinado a um “círculo virtuoso” que disciplina a matéria histórica<sup>27</sup>, no qual o procedimento é regrado: separar, redistribuir e transformar em documentos os dados extraídos das fontes, obedecendo a normas técnicas. Mas as técnicas não são absolutas e não provocam rigorosamente os mesmos resultados. Isto se dá porque um homem não consegue abstrair-se de seu tempo; cada época impõe seus pontos de vista à escrita da História<sup>28</sup>. Por isso, precisamos ser honestos com o ficcionista: historiadores também não deixam de expor seus próprios pensamentos. “Se repete que a história não se escreve a partir de suposições; mas justamente assim se faz história!”<sup>29</sup>. Imaginar é o único meio de encontrar as causas da história. Mas a verdade que a escrita da História busca é sempre passível à verificação, o que a salva de ser essencialmente imaginativa: “a imaginação atua na história, mas ela não é o seu lastro”<sup>30</sup>.

---

<sup>23</sup> CERTEAU, Michel de. **A Escrita da História**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1982, p. 20-21.

<sup>24</sup> Segundo a caracterização elaborada no capítulo intitulado *A Operação Historiográfica* (CERTEAU, 1982, p. 65-119).

<sup>25</sup> CERTEAU, 1982, p. 66.

<sup>26</sup> CERTEAU, 1982, p. 72.

<sup>27</sup> PROST, 2008, p. 70-158.

<sup>28</sup> PROST, 2008, p. 84.

<sup>29</sup> PROST, 2008, p. 158.

<sup>30</sup> LIMA, Luiz Costa. **História. Ficção. Literatura**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006, p. 65.

Finalmente, o próprio texto do historiador deve revelar como ele o fabrica. Neste sentido, o discurso historiográfico se caracteriza como o saber do outro – uma encenação que convoca material que comprove o discurso, remetendo a um lugar de autoridade<sup>31</sup>. Tal encenação se dá por meio da citação da fonte, a qual interrompe o texto ou aparece na forma de notas de rodapé.

Em suma, esta é a operação historiográfica do historiador contemporâneo. Frank Miller não preenche estes requisitos. Ele não faz parte do lugar social dos historiadores nem obedece suas regras. Embora faça uso da imaginação para reconstruir o passado, assim como o fazem os historiadores, não obedece ao mandamento de manter o imaginário sob “rédeas curtas” – pelo contrário, ele as solta completamente. E, finalmente, sua narrativa não utiliza o principal recurso da historiografia, a saber, a apresentação da prova em citações e notas.

Frank Miller não é historiador segundo essas regras; mas Heródoto também não. Embora ele fosse o criador da *Historie* (que substituiu a revelação divina das musas pelo procedimento linguístico e humano que consegue “fazer ver” o fato memorável), não havia um lugar social da História nem regras na sua produção às quais obedecer. Miller, como Heródoto, pesquisa e faz ver. O ficcionista que trabalha com o fato do passado é um pesquisador da história, ao menos na gênese de sua obra. Assim, Frank Miller pode ser entendido como historiador de *ethos* antigo, ironicamente como Heródoto, tido por mentiroso por alguns dos pares da historiografia que ele mesmo fundara<sup>32</sup>.

---

<sup>31</sup> CERTEAU, 1982, p. 101.

<sup>32</sup> HARTOG, 1999, p. 33.

## O IMAGINÁRIO NA FICÇÃO: O ABANDONO DO PARADOXO DA HISTÓRIA

O propósito de Frank Miller não é escrever História, mas ficção. Sua intencionalidade, portanto, não está limitada pela interpretação do real e busca da verdade do que teria acontecido. A pesquisa do autor encontra uma fronteira na qual a representação puramente historiográfica do fato do passado não consegue mais cumprir o objetivo do enredo ficcional, de produzir emoção e catarse – premissa observada desde Aristóteles<sup>33</sup>. Para gerar esta emoção, ele é livre do controle do lugar social da História para prescindir da exatidão ou fidelidade interpretativa ao vestígio – ou seja, pode romper com a prática historiográfica.

Por isso, Frank Miller não apenas seleciona informações da sua fonte, como a altera se for necessário. Não o faz por questionamento de cunho historiográfico, mas estético. Quando conveniente para a sua narrativa, altera o sentido do que foi apresentado pela fonte, a começar por uma das cenas fundamentais da primeira revista e uma das principais cenas do filme de Zack Snyder: quando o rei Leônidas joga os emissários de Xerxes em um poço.



Figura 5: Isto é Esparta!

Fonte: MILLER, Revista 1:26-27 e HERÓDOTO: Livro VII, CXXXIII.

© 1999 Frank Miller and Dark Horse Comics

<sup>33</sup> ARISTÓTELES. *Poética*. Capítulo VI: 27 – 1449 b 24

O evento foi baseado num episódio que é narrado por Heródoto com desagravo e que teria inclusive marcado uma mudança de procedimento da parte de Xerxes. Interessante é que o fato não foi apresentado como ocorrido na guerra empreendida por ele, mas sim na de seu pai, Dario. Frank Miller sabe disso, mas alterou a data para caber na sua proposta de apresentar os espartanos como indiferentes às convenções que outros povos prezavam:

Leônidas era um homem muito prático que simplesmente idolatrava Esparta e não aceitaria o insulto de deixar o que eles chamavam de bárbaros conquistarem a Grécia. A cena chocante onde Leônidas empurra os mensageiros para dentro do poço é na verdade uma cena em que eu trapaceei, porque na realidade estou 10 anos adiantado e com um rei diferente. Mas, para mim, era uma ótima maneira de revelar que os espartanos eram diferentes dos outros gregos. Eles viviam com regras muito mais bárbaras. Era blasfêmia matar um mensageiro, e matar 30 deles era muito mais do que blasfêmia. Mas assim eram os espartanos.<sup>34</sup>

Fica evidente uma percepção particular do autor a respeito dos espartanos. Eles eram assim? Tão severos ao ponto de desdenharem da vida dos mensageiros? Para a fonte consultada por Miller, não. Para Heródoto, os espartanos não poderiam dizer “isto é Esparta” – uma cidade onde não há respeito pelas tradições retrógradadas – porque eles mesmos consideraram a morte daqueles mensageiros algo indigno e que seria alvo de castigo pelos deuses. Por isso, enviaram dois reféns espartanos para os persas serem compensados pela morte dos embaixadores<sup>35</sup>. Para a narrativa de Frank Miller, entretanto, é importante ser ressaltado o posicionamento brutal da Esparta de Leônidas (e não o de Atenas, por exemplo, que é tida como

---

<sup>34</sup> Extras. Os 300, fato ou ficção? In: **300**. Direção: Zack Snyder. Los Angeles: Warner Bros Pictures, 2007. (2 DVDs) 6:15.

<sup>35</sup> HERÓDOTO: Livro VII, CXXXIV

“frouxa” pelo olhar dos lacedemônios do autor de 300<sup>36</sup> – embora eles também teriam assassinado os embaixadores conforme Heródoto). Em *Os 300 de Esparta* não há arrependimento na ação contra os embaixadores porque a Esparta eterna não se arrepende, não teme o poder do inimigo nem tem espaço para compaixão. As pistas fornecidas pela fonte são ignoradas pelo autor. A decisão de Miller a respeito deste episódio não é verdadeiro – considerando-se a verdade como certa conformidade às fontes –, mas é verossímil dentro de sua obra.

Além da alteração da informação da fonte, alguns fatos da narrativa de Miller são puramente inventados. Uma delas é a cena na qual é explicado como Leônidas veio a se tornar rei. Nela, Leônidas foi abandonado ainda menino na floresta em pleno inverno, como teste de sobrevivência, para se tornar um espartano. Nesta versão, o protagonista se tornou rei pelo mérito na vitória pessoal contra o lobo. Mas a informação de Heródoto é que Leônidas alcançou a coroa por hereditariedade.



*Leônidas conquistou a coroa sem esperar. Sendo Cleómenes e Dorieu, seus irmãos, mais velhos do que ele, nunca pensou tornar-se rei algum dia; mas, tendo Cleómenes morrido sem deixar filhos, enquanto que Dorieu já havia falecido na Sicília, Leônidas, que havia desposado uma filha de Cleómenes, subiu ao trono, por ser o primogênito de Cleômbroto, filho mais jovem de Anaxandrides. (...) (HERÓDOTO: Livro VII, CCV)*

Figura 6: O menino Leônidas e o lobo

Fonte: MILLER, Revista 2: 16-17 e HERÓDOTO: Livro VII, CCV.

© 1999 Frank Miller and Dark Horse Comics

Miller ignorou a fonte pela sua ideologia meritocrática – o rei deveria ocupar o posto pelas suas habilidades. É a obra sendo invadida pelas suas convicções políticas. Entretanto, a inteligibilidade narrativa está garantida porque a escolha do tema fundamental – os espartanos e sua bravura – foi previamente estabelecida. Além disso, o autor criou a cena do

<sup>36</sup> MILLER, Revista 1, p.23; Revista 5, p. 8 e 11.

lobo porque necessitava mostrar o fio da narrativa que faria sentido mais adiante: como o mais fraco consegue encurralar o mais forte pela superior inteligência estratégica, criando ao mesmo tempo um prenúncio profético para um rei que nasceu com um destino traçado.

Eu criei a história do lobo como uma alegoria para os próprios Portões Quentes. Não existe evidência histórica que ele lutou com um lobo. Eu inventei tudo porque eu trapaceio. Mas eu queria simbolizar não apenas a estrutura da batalha dos Portões Quentes, a maneira como ele prende o lobo entre as paredes de pedra, mas também estabelecer Leônidas como um herói lendário em vez de apenas o que provavelmente era: um homem prático. Mas eu nunca fui acusado de realismo. E eu não mereço ser.<sup>37</sup>

O quadrinista, que ironicamente gloria-se de jamais ter sido realista, abandonou sem qualquer remorso o que normalmente seria uma postura ética de recuo por parte do historiador em relação a si mesmo. Trata-se de uma atitude que não condiz com a intencionalidade da História, mas que não encontra qualquer resistência entre os ficcionais. Pelo contrário, a trapaça imaginativa é incentivada.

Finalmente, diversas caracterizações dos seus personagens são imaginárias. Xerxes é retratado por Frank Miller de maneira extravagante. Heródoto afirma que, entre todos os milhões que acompanhavam o imperador, nenhum sobrepujava-o em beleza e grandeza de porte<sup>38</sup>. Passando desta informação para muito além dela, Miller o retratou como um gigante e com uma vestimenta extravagante. Da mesma forma, os Imortais – batalhão de elite formado exclusivamente por persas que compõe a guarda pessoal do imperador – foram retratados como ninjas, embora a descrição da fonte histórica de Miller seja bastante clara a respeito deles. É bastante provável que o autor

---

<sup>37</sup> Extras. Os 300, fato ou ficção? In: **300**. Direção: Zack Snyder. Los Angeles: Warner Bros Pictures, 2007. (2 DVDs). 3:53

<sup>38</sup> HERÓDOTO: Livro VII, CLXXXVII.

esteja aqui profundamente impactado pelo nome do grupo<sup>39</sup>, criando uma força mítica baseada nas suas experiências pregressas (especialmente na obra que foi influenciada pelos mangás japoneses, Ronin). Em vista disso, poderíamos nos perguntar se Frank Miller teria onde buscar, na arqueologia, algum referencial de como Xerxes ou os imortais poderiam ser retratados. A resposta está nos mesmos vestígios que o autor consultou para desenhar os persas – os murais dos palácios aquemênidas. Ali se apresenta a figura de Xerxes que Frank Miller abandonou – barba vasta e vestimenta mesopotâmica – por outra que reflita o caráter do seu Xerxes: um homem que pensa ser divino, coberto de riquezas pilhadas de cem nações.



Figura 7: Caracterização fantasiosa

Fonte: Para Xerxes: MILLER, Revista 4: 14, “Dario e Xerxes concedendo audiência” (Museu Arqueológico de Teerã); para os imortais: Revista 4: 20-21 e

<sup>39</sup> Frank Miller prestou atenção ao termo “imortais”, pois inseriu no seu enredo uma fala de Leônidas ao ver a tropa de elite persa se aproximar: “Os Imortais. Nós colocamos os nomes deles à prova.” (MILLER, Revista 4: 23).

HERÓDOTO: Livro VII, LXI e LXXXIII; para o traidor Efilates: MILLER, Revista 5: 6 e HERÓDOTO: Livro VII, CCXIII.

© 1999 Frank Miller and Dark Horse Comics

O motivo da infidelidade à fonte repousa na própria técnica de caracterização de personagens nos quadrinhos, cuja narrativa não constrói o caráter do personagem pela presença marcante do narrador, mas pelo desenho do visual<sup>40</sup>. Esta primazia do visual sobre o texto para caracterizar a emoção leva Frank Miller a retratar Xerxes e os Imortais de maneira tão extravagante. Além deles, o traidor Efilates é desenhado como um espartano que nasceu deformado, o que não consta de maneira alguma nas fontes consultadas. No caso deste traidor, há a necessidade ideológica de Frank Miller de determinar um caráter perverso e monstruoso – afinal, ele está traíndo a causa da racionalidade grega. Nos quadrinhos, existe a possibilidade de fazer o visual mostrar como o personagem é por dentro:

Efilates era geralmente conhecido como apenas um camponês. Eu o transformei num corcunda porque eu queria enfatizar o quanto os espartanos eram brutos, e como ele não deveria ter sobrevivido – quer dizer, pela lei espartana. Os pais dele fugiram com ele para as montanhas, mas ele sempre quis ser um espartano. Eu queria que ele fosse uma figura patética, e frequentemente nos quadrinhos você transforma os atributos físicos de alguém na metáfora de sua realidade interior.<sup>41</sup>

Diversas falas dos personagens de *Os 300 de Esparta*, invariavelmente, são as mesmas ou muito próximas às falas que o autor encontrou em Heródoto. O mesmo não ocorre com a

---

<sup>40</sup> Segundo Will Eisner, “a superfície do rosto, como alguém disse certa vez, é “uma janela que dá para a mente”. Trata-se de um terreno familiar à maioria dos seres humanos. Seu papel na comunicação é registrar emoções” (EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999, p. 111).

<sup>41</sup> Extras. Os 300, fato ou ficção? In: **300**. Direção: Zack Snyder. Los Angeles: Warner Bros Pictures, 2007. (2 DVDs) 20:37.

caracterização visual, muito mais livre em relação às fontes. Tal liberdade pode ser entendida da seguinte maneira: enquanto realizando uma operação historiográfica, Frank Miller mantém a necessidade de remeter à fonte, num comprometimento com o fato ocorrido de acordo com o vestígio; entretanto, no momento em que entra em ação o quadrinista, ele dá vazão à imaginação com o único compromisso de levar o leitor a perceber a realidade interior do personagem.

***AS TRANSGRESSÕES DO ATO DE FINGIR: A FICÇÃO DE FRANK MILLER***

Frank Miller, ao trabalhar com a representação do passado na batalha das Termópilas, acaba por alterar algumas informações das fontes, inventar acontecimentos para completar e justificar seu enredo e caracterizar os sujeitos do evento de forma imaginária. Também elege um herói – Leônidas – em detrimento de outros protagonistas. O problema é que mesmo a escrita historiográfica na Antiguidade surge a partir da premissa de registro da verdade. Sabemos que o historiador deve reconhecer sua inevitável parcialidade<sup>42</sup>, mas o ficcionista vai além disso – ele assume essa parcialidade como princípio e apresenta sua versão da história sem justificar ou explicitar seu posicionamento. Se “a sempre incerta verdade é a meta do historiador”<sup>43</sup>, seria o autor de *300* nada mais do que um falseador desta verdade? Para que a operação de Frank Miller sirva para reflexão, é preciso que se abandone a concepção popular que contrapõe o ficcional ao real como uma oposição entre mentira e verdade. A ficção, suspendendo a verdade, se isenta de mentir, mas não suspende sua indagação da verdade<sup>44</sup>.

Para instrumentalizar nossa análise, buscamos Wolfgang Iser, o qual propôs uma relação tríade que alinha real, fictício e

---

<sup>42</sup> LIMA, 2006, p. 89.

<sup>43</sup> LIMA, 2006, p. 104.

<sup>44</sup> LIMA, 2006, p. 156.

imaginário<sup>45</sup> para compreensão do texto ficcional. Segundo Iser, em todo texto há muita realidade identificável; ele possui parcelas da realidade, mas sem definir o grau em que as toma<sup>46</sup>. O fictício não fica limitado à realidade de referência, o que torna a repetição da realidade que promove um ato de fingir. Neste ato de fingir aparecem finalidades que não pertencem à realidade repetida. Se este fingir não é deduzido da realidade, então ele emerge de um imaginário. O ato de fingir, assim, é uma transgressão de limites: transgride a realidade de referência pela própria seleção e manipulação de suas especificidades, e transgride o imaginário ao materializar sua expressão, dando-lhe a existência na forma do texto. É por isso que os atos de fingir do texto ficcional se caracterizam essencialmente por serem atos de transgressão<sup>47</sup>, tanto do real como do imaginário.

É a transgressão de limites da relação entre imaginário e real que leva Frank Miller, ao representar o passado na batalha das Termópilas, a trabalhar suas fontes de maneira tão diversa do resultado que teria qualquer historiador. O quadrinista altera narrativas das fontes, inventa acontecimentos que são realizações do seu imaginário e caracteriza personagens de forma extravagante, dando vazão a representações inexistentes nos vestígios que pesquisa. Frank Miller transgride o seu imaginário ao realizá-lo materialmente nas páginas dos quadrinhos, assim como transgride o real trazendo fragmentos do mesmo no ato de selecionar os dados que suas fontes lhe apresentam.

---

<sup>45</sup> O real é compreendido por Wolfgang Iser como o mundo extratextual que, enquanto faticidade, é prévio ao texto e constitui seus campos de referência; o fictício é compreendido como um ato intencional de caráter dificilmente determinável de ser; e o imaginário é uma designação neutra (não considerado faculdade humana) sobre o qual apenas se busca circunscrever as maneiras como se manifesta (ISER, Wolfgang. **O Fictício e o Imaginário: perspectivas de uma antropologia literária**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1996, p. 34). Manteremos aqui as mesmas caracterizações.

<sup>46</sup> LIMA, 2006, p. 282.

<sup>47</sup> ISER, 1996, p. 31.

Sua transgressão segue aquele que o inspirou, Heródoto: o autor clássico se aproxima da epopeia de Homero pela busca do prazer do discurso mítico<sup>48</sup>. Pela mesma razão, o prazer dos leitores, é que Frank Miller abandona o paradoxo da História. Torna-se o “outro” do discurso historiográfico – seu espelho do qual nasce, opera uma transgressão e gera outra coisa. Esta é a operação que inicia como historiográfica e se completa como ficcional quando Frank Miller representa (e reinventa) o passado em *Os 300 de Esparta*.

### **OS 300 DE ESPARTA: O ENTRECruzAMENTO DE HISTÓRIA E FICÇÃO**

Para produzir *Os 300 de Esparta*, Frank Miller principiou como historiador de *ethos* antigo – ou seja, não filiado ao lugar social da História – e concluiu como ficcionista que não se preocupa com a busca da verdade histórica. Investiga primeiramente; depois, transgride o que aferiu de suas fontes de acordo com as características que acompanham a liberdade concedida ao imaginário pelo autor ficcional. O enredo de sua obra tem origem em fato do passado que forneceu vestígios para a construção de hipótese e narrativa, mas a origem comum desta representação ficcional com a historiografia conduz a um fim completamente diferente. A partir deste ponto, a relação entre narrativa histórica e ficcional está posta: *Os 300 de Esparta* parte de uma matriz fictícia que assume alguns traços da História. Há algo de nebuloso na relação entre a ficção e a História no produto do trabalho de Frank Miller. Necessitamos trazer Paul Ricoeur para nossa discussão.

Paul Ricoeur, em *Tempo e Narrativa*, defende a ideia de que tanto a narrativa histórica quanto a de ficção são paralelas e constituem vertentes de uma mesma investigação aplicada à

---

<sup>48</sup> HARTOG, 1999, p. 310.

arte de compor: a *Mimesis II*<sup>49</sup>. A estreita ligação entre ambas se manifesta mais ainda na leitura – portanto, na recepção – quando se dá a inversão da divergência para convergência entre narrativa histórica e de ficção<sup>50</sup>. É na recepção que se dá um entrecruzamento entre ambas.

Por entrecruzamento entre história e ficção, entendemos a estrutura fundamental, tanto ontológica como epistemológica, em virtude da qual a história e a ficção só concretizam suas respectivas intencionalidades tomando de empréstimo a intencionalidade da outra.<sup>51</sup>

A ficcionalização da História se dá, segundo Ricoeur: a) pela reconstrução imaginária do passado; b) pelos empréstimos que a narrativa histórica faz da intriga; c) pela individuação dos acontecimentos considerados fundadores. A reconstrução do passado apenas se dá por meio do uso de conectores imaginários que transpõe o abismo entre o tempo do mundo e o tempo vivido. Esses conectores são: o calendário (um sistema periódico perpétuo), a rede de gerações (contemporâneos, predecessores e sucessores dos períodos históricos), e o vestígio (que figura um mundo que hoje falta). Em função dos conectores, o imaginário está enraizado na própria base da produção histórica. Além disso, o imaginário também se manifesta na narrativa da História, pois ela toma emprestado certos tipos de composição da intriga, aprendendo a ver determinado evento como trágico ou cômico, por exemplo. Por isso, pode-se ler um livro de História como romance, entrando no pacto de leitura que institui a relação cúmplice entre o narrador e o leitor. Na narrativa histórica acontece ainda a individuação de acontecimentos fundadores, que uma comunidade considera marcantes (como Auschwitz, por

---

<sup>49</sup> RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa**. Volume 2: A configuração do tempo na narrativa de ficção. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010. p. 271.

<sup>50</sup> RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa**. Volume 3: O tempo narrado. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010. p. 311.

<sup>51</sup> RICOEUR, 2010, v. 3, p. 311.

exemplo). A ficção suscita uma ilusão de presença no livro de História, colocando o horror diante dos olhos<sup>52</sup>.

Se a História recebe empréstimos da ficção, esta também imita de certa maneira a narrativa histórica. Primeiramente, porque as narrativas de ficção são contadas em um tempo passado. Os acontecimentos irrealis que ela relata são fatos passados para a voz narrativa, tornando a ficção parecida com a História. Este “como se passado” é essencial para a ficção porque ela precisa ser provável ou necessária. Não se trata de uma semelhança com o real (que colocaria a ficção no próprio plano da História), mas de uma verossimilhança que rompe com o passado da consciência histórica e identifica-se com o provável no sentido do que poderia ter ocorrido. A ficção não é provável, mas é possível.

Entretanto, e fundamentalmente, o último entrecruzamento das áreas se dá no plano da recepção. É no ato de leitura tanto da História quanto da ficção que se constrói a sobreposição de ambas, produzindo o “tempo humano” da vivência do leitor. A ficção passa a existir na experiência da leitura<sup>53</sup>.

### **COMO A HISTÓRIA E A FICÇÃO ENTRECRUZAM-SE EM *Os 300 DE ESPARTA***

Na análise que fizemos nos dois capítulos pregressos, concluímos que Miller se fez historiador de *ethos* antigo ao realizar uma operação historiográfica, mas caracterizada pela ausência do lugar social da História. Entretanto, enquanto realiza tal operação, percebemos que, no seu agir historiográfico, houve uma série de invasões ficcionais. Por outro lado, há certa historicização de sua ficção, pois trata-se de uma voz narrativa do passado que constrói a verossimilhança necessária à intriga, produzindo algo que poderia ter sido. A voz narrativa do passado

---

<sup>52</sup> RICOEUR, 2010, v. 3, p. 312-322.

<sup>53</sup> RICOEUR, 2010, v. 3, p. 323-328.

ganha ainda mais evidência pelo fato do narrador da intriga – o aedo-soldado Dílios<sup>54</sup> – ser uma testemunha do fato ocorrido nas Termópilas.

Há uma ambiguidade nesse ato ficcional que foi precedido de uma pesquisa da história. Frank Miller realizou uma operação historiográfica na reconstrução da batalha das Termópilas ao examinar vestígios e fazer ver o mundo que falta. Além disso, imaginou a batalha como um evento fundador da civilização contemporânea: a democracia baseada na lei e dirigida por homens livres. Ora, segundo Ricoeur, são justamente estas operações realizadas pelos historiadores que são empréstimos da ficção por se ligarem de uma maneira ou outra à imaginação. É um entrecruzamento das duas áreas. O que poderíamos caracterizar como uma tentativa de historicizar a ficção pela busca do passado para construir a intriga, vem a tornar-se ficcionalização da História. Para Frank Miller, resta um efeito circular: ao imitar o procedimento dos historiadores, acaba por emprestar deles justamente o aspecto ficcional de suas operações, reforçando sua própria ficcionalidade.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos que o autor da ficção construída sobre fatos do passado opera uma ficcionalidade que é tocada pela História num processo de entrecruzamento. História e ficção tomam emprestadas referencialidades uma da outra para realizarem-se mutuamente. E esta ficção de Frank Miller conta um mito fundador de um novo mundo que nasce nas Termópilas do século V a.C. e desemboca em New York do século XX d.C., parte não dos prováveis, mas dos possíveis não realizados que povoam a temporalidade dos que leram *Os 300 de Esparta*.

---

<sup>54</sup> MILLER, Revista 4, p. 17.

## REFERÊNCIAS

- HERÓDOTO. **História**. Traduzido do grego por Pierre Henri Larcher (1726–1812). Versão eBooksBrasil. Disponível em: <<http://www.ebooksbrasil.org/eLibris/historiaherodoto.html>>. Acesso em: 07 ago. 2013.
- MILLER, Frank. **Os 300 de Esparta**. São Paulo: Editora Abril, 1999.
- PLUTARCO. **Licurgo**. Lisboa: Inquérito, 1938.
- BENGTSON, Hermann (comp.). **Gregos y persas – El mundo mediterráneo en la Edad Antigua, I. Siglo Veintiuno, México**: 1972.
- CERTEAU, Michel de. **A Escrita da História**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1982.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- HARTOG, François. **O espelho de Heródoto: ensaio sobre a representação do outro**. Nova edição revista e aumentada. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999.
- ISER, Wolfgang. **O Fictício e o Imaginário: perspectivas de uma antropologia literária**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1996.
- KOSELLECK, Reinhart. **história/História**. Madrid: Mínima Trotta, 2004.
- LIMA, Luiz Costa. **História. Ficção. Literatura**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- MOOSÉ, Claude. **A Grécia Arcaica de Homero a Ésquilo**. Lisboa: Edições 70, 1984.
- PROST, Antoine. **Doze lições sobre a história**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2008.
- RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa**. Volume 2: A configuração do tempo na narrativa de ficção. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

\_\_\_\_\_. **Tempo e narrativa**. Volume 3: O tempo narrado. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

VALÉRY, Paul. **Variedades**. São Paulo: Iluminuras, 1991.

VERNANT, Jean-Pierre. **As origens do pensamento grego**. Rio de Janeiro : Difel, 1986.

WOOD, James. **Como funciona a ficção**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

**300**. Direção: Zack Snyder. Los Angeles: Warner Bros Pictures, 2007. (2 DVDs)



# AS LÁGRIMAS DE JOEL: REFLEXÕES ACERCA DA TEMPORALIDADE DO PRESENTE ATRAVÉS DO JOGO *THE LAST OF US*

Rafael de Moura Pernas\*

## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

No ano de 2013 é lançado o jogo eletrônico *The Last of Us*, produzido pela empresa californiana *Naughty Dog* e distribuído pela *Sony Computer Entertainment America* (SCEA), exclusivamente para o *Playstation 3*. A obra tem como ambientação um mundo pandêmico vinte anos no futuro, portanto, passando em 2033, embora o jogo nunca especifique a data. A narrativa, por sua vez, é centrada em dois personagens: Joel, o qual é controlado pelo jogador, e Ellie, uma garota de catorze anos, descoberta como a primeira a deter de imunidade diante do fungo que causou a pandemia. Curiosamente, tal fungo de fato existe na natureza. Denominado *Cordyceps*, é uma espécie com diversas variações que ataca um grande número de insetos, principalmente formigas.

Atualmente, *The Last of Us* é considerado um marco na indústria dos jogos eletrônicos, tornando-se um sucesso não só economicamente<sup>1</sup>, como também, de crítica e de público<sup>2</sup>.

---

\* Bacharel em História pela Universidade Federal de Pelotas. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5945727120981529>. E-Mail: [rmpernas@gmail.com](mailto:rmpernas@gmail.com). Orientação: prof. Dr. Aristeu Elisandro Machado Lopes.

<sup>1</sup> MAKUCH, Eddie. The Last of Us sells 6 million copies: Naughty Dog's acclaimed PlayStation 3 game reaches new sales milestone. **Gamespot**. 14 mar. 2014. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/articles/the-last-of-us-sells-6-million-copies/1100-6418319/>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

Contudo, por mais que sua mecânica tenha conquistado um grande número de jogadoras e jogadores, são elementos como a narrativa e os personagens que, no presente artigo, mais nos interessam. Em outras palavras, serão as relações da trama e dos indivíduos com o tempo em que articulam/inserem-se que pretendemos levantar questões como a hipervalorização do presente e o pessimismo em relação ao futuro. Como que o presente de *The Last of Us* fala sobre o nosso? Como que o ano de 2033 da obra fala de nossas inquietações com relação ao nosso porvir?

Portanto, as ações de Joel, personagem principal do jogo (junto com Ellie), serão analisadas em uma perspectiva temporal: como se relacionam passado, presente e futuro? Quais dessas temporalidades é a mais proeminente? Por fim, a partir de tais considerações locais, específicas da narrativa, buscaremos um diálogo, pelas mesmas perguntas anteriores, com a sociedade que, ora, *produziu* tal jogo eletrônico. Portanto, primeiramente gostaríamos de descrever brevemente alguns dos principais momentos do jogo, além de apresentar o seu mundo.

## O FUTURO PRESENTE DE THE LAST OF US

O nível inicial do jogo é conhecido pelo seu impacto emocional: o jogador deve acompanhar o ponto zero da pandemia, o momento em que as infecções atingiram níveis incontroláveis, onde civis são mortos um por indivíduos que não mais detém controle de seu corpo. Entretanto, o verdadeiro choque vem com a morte de Sarah, filha de Joel, alvejada por um militar: o jogo, em si, começa com a perda, com a morte de uma criança não pelas mãos daqueles contagiados pelo *cordyceps*, e sim, por um indivíduo “são”.

---

<sup>2</sup> THE LAST of Us. **Metacritic**. 14 jun. 2013. Disponível em: <<http://www.metacritic.com/game/playstation-3/the-last-of-us/>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

A narrativa, então, realiza um salto de vinte anos no futuro. Joel, notavelmente mais velho, acorda (denotando que aquilo que o jogador viu foi um sonho, ou melhor, um pesadelo, um reviver de uma memória traumática) em um mundo já profundamente diferente. Assim, o jogador é inserido no mundo futuro de *The Last of Us*, o mundo de uma sociedade desesperada e faminta; lutando por cartões de ração, que servem para conseguir comida; vivendo em guetos, isto é, refúgios aos perigos do mundo externo; e sob a tutela de um regime autoritário de militares. Em uma cena específica, uma operação é realizada em um prédio em busca de indivíduos contaminados. Ao encontrar um entre os capturados, as autoridades o eliminam sem hesitação (outro tenta fugir, mas é alvejado nas costas). Muros gigantescos, vigilância constante e ataques de milícia marcam o dia a dia da sociedade pandêmica de *The Last of Us*.

Assim, acompanhado de Tess, Joel deve recuperar um carregamento de armas de Robert, uma pessoa que não só estava devendo armas aos dois personagens, como também, tentara matar Tess para fugir da dívida. Assim, após encontrar Robert e eliminar seus capangas, Joel e Tess iniciam um processo de tortura contra o endividado, apenas para descobrirem que as armas foram todas vendidas ao grupo dos *Fireflies* (Vaga lumes), um grupo miliciano que busca destruir o fungo, acabar com os regimes autoritários nos guetos em quarentena (não é à toa que, como anteriormente mencionado, realizam ataques constantes a tais locais) e conscientizar a sociedade de que uma mudança drástica é sim possível (o lema do grupo é “lembre-se, quando estiveres perdido na escuridão, procure pela luz<sup>3</sup>”).

Após executarem Robert a sangue frio, deparam-se com Marlene: a líder dos *Fireflies*. Afirmando não poder devolver as

---

<sup>3</sup> O lema é inicialmente ditado na introdução do jogo, onde alguns nomes dos responsáveis pela criação da obra são creditados. Em tal introdução, diversos trechos de notícias são colocados cronologicamente, indicando a queda progressiva da sociedade. Por fim, a voz por detrás do lema é, de fato, de Marlene.

armas, já que pagou por elas, Marlene realiza uma oferta à dupla: transportar um “pacote” até o prédio do Capitólio onde uma equipe estará aguardando. Depois de realizado o transporte, as armas seriam devolvidas. Ambos concordam contanto que pudessem ver as armas antes. Entretanto, ao acompanharem Marlene até o “pacote”, descobrem que ele é, na verdade, uma criança de catorze anos: Ellie. Joel recusa-se a realizar o serviço, contudo, Tess, após ver que Marlene de fato detinha das armas, convence-o do contrário. Inicia-se, então, o momento da narrativa de *The Last of Us* que Ellie é introduzida na trama.

O motivo da importância de Ellie ainda permanece um mistério para os dois personagens, afinal, fugir dos muros gigantescos que cercavam a pequena cidade em que viviam era apenas o início das dificuldades. Infectados, *Hunters* (sobreviventes que vivem fora das muralhas, atacando e pilhando outros sobreviventes) e a própria natureza tornam-se inimigos mortais para o trio. Assim, após conseguirem escapar dos muros, são surpreendidos por dois soldados que, prontamente, em uma cinemática<sup>4</sup>, iniciam um escaneamento para verificar se um deles está contaminado. Entretanto, assim que Ellie passa pelo escâner, ela ataca o soldado e tenta fugir. Joel e Tess reagem e conseguem eliminar os dois soldados.

---

<sup>4</sup> Cinemáticas são momentos onde o jogador perde o controle e cenas se desenrolam como filmes. Geralmente, elas podem ser tanto pré-renderizadas ou renderizadas dentro do próprio jogo, ou seja, respectivamente: feitas com o motor gráfico sem nenhum aspecto computacional, fazendo com que a qualidade de imagem fique notavelmente melhor (mas deixando claro uma transição abrupta entre aquilo que está sendo jogado e aquilo que deve ser assistido), ou, processadas em tempo real pelo motor gráfico, isto é, onde todas as texturas e o mundo em si permanece idêntico, apenas sem a agência do jogador (não há qualquer aumento de qualidade, mas permite maior fluidez entre aquilo que é jogado e aquilo que deve ser apenas assistido). Um exemplo de jogo que utiliza de cinemáticas em tempo real é o jogo *Batman Arkham Knight* (2015).

Após olharem o resultado do escaneamento de Ellie, descobrem que, na verdade, ela está contaminada pelo fungo. Tentando se explicar, a personagem mostra a marca da mordida que, além da agência pelo ar, é um dos meios de contágio; afirmando que o evento ocorreu três semanas atrás, ou seja: *ela aparenta ser imune à ação do fungo*. Evasivos em continuarem com a missão, tendo em vista uma situação que nunca haviam visto, Joel e Tess resolvem seguir até o Capitólio, mesmo considerando a possibilidade de Marlene ter enganado ambos.

Após diversos conflitos com soldados, infectados e com as adversidades do próprio mundo, como prédios em ruínas prestes a desabarem, o trio finalmente chega em seu destino, apenas para descobrirem que a equipe que estaria esperando estava morta. Visivelmente alterada, Tess tenta encontrar algo entre os mortos que poderia oferecer respostas ou direções para onde levar Ellie. Joel, considerando que era o fim da missão, tenta convencer Tess de que tudo acabou e era hora de voltar. Entrando em desespero e surpreendendo Joel pela atitude, Tess grita “*o que você sabe sobre mim?*”. Assim, Ellie descobre que, na verdade, Tess havia sido mordida e estava infectada. Por fim, Tess convence Joel a levar Ellie para seu irmão, Tommy, que fora um membro dos *Fireflies* e pode saber a localização do laboratório onde iriam levar Ellie. No exato momento, um veículo com militares chega ao local. Tess fica para trás, tentando não só conseguir mais tempo para que Joel e Ellie fujam, como também, uma última resistência, uma maneira de não se transformar por completo pelo fungo.

Sabendo do sacrifício de Tess, Joel e Ellie fogem. Depois de conseguirem se livrar dos militares que os perseguiam, Ellie tenta conversar com Joel sobre Tess, apenas para receber a resposta sucinta e direta que “*Você não fala da Tess... Nunca.*”. Nota-se a recusa imediata de Joel de falar sobre o que aconteceu. Assim, ambos partem para encontrar Tommy e descobrir onde está o laboratório dos *Fireflies*. O objetivo principal está implícito: conseguir a cura para o fungo e salvar a humanidade de seu estado caótico. Com esse dado em mente, o

jogador partirá para diversos encontros, desafios, tramas e histórias centradas não só nos personagens principais, como também de outros que serão encontrados no caminho.

Dois que serão encontrados, mais à frente na narrativa, chamam-se Henry e Sam, de 25 e 13 anos, respectivamente. Ambos faziam parte de um grupo de sobreviventes que foi separado por um ataque de *Hunters*. Joel e Ellie, após perceberem que Henry e Sam não eram inimigos e que partilhavam do mesmo objetivo, isto é, de encontrar os *Fireflies*, juntam-se aos dois personagens e partem para a torre de rádio mais próximo, onde, supostamente, os sobreviventes do grupo de Henry e Sam estariam esperando. Ao chegarem ao seu destino, todos param para descansar e conversar. Mesmo atestando que os sobreviventes do grupo de Henry não chegariam, todos estavam felizes por estarem vivos e juntos após enfrentarem inúmeras adversidades. Contudo, ninguém sabia que, durante o conflito com os infectados, Sam havia sido mordido.

Pela manhã, assim que acordam, Henry, enquanto preparava uma comida para todos, pede para Ellie acordar Sam. O que se segue é uma cena profundamente inquietante. Sam, já completamente transformado, ataca a personagem. Joel, tentando impedir que ela morra, busca pela sua arma, mas é impedido por Henry, que aponta a sua em direção a Joel enquanto grita que é seu irmão. Sem escolhas, Henry atira em Sam, matando-o e salvando Ellie. Obviamente abalado, Henry segue apontando a arma contra Joel, afirmando ser sua culpa. Assim, em apenas um instante, Henry aponta a arma contra si mesmo e puxa o gatilho.

Posterior a tal cena, o jogo realiza um salto cronológico a frente. Mudando de estação (sendo elas a única coisa próxima a “capítulos” no jogo), Joel e Ellie encontram-se agora no inverno. Próximos a represa onde Tommy se encontra, a dupla se vê cada vez mais perto dos *Fireflies*, cada vez mais perto de conseguir a cura. Durante a agência do jogador, Joel encontra um túmulo de uma criança em um local isolado. Afirmado ser muito pequeno

para um adulto, Ellie prontamente levanta a discussão acerca da morte de Sam e Henry. Joel recusa-se a falar sobre o assunto. Para justificar a sua posição, afirma: *as coisas acontecem, e nós continuamos*. Três crianças já morreram durante a narrativa: Sarah, Sam e, agora, uma desconhecida. Dessas três, nenhuma teve seu passado rememorado, nenhum elo com suas mortes foi realizado. No caso da filha de Joel, a situação torna-se ainda mais ténue.



Figura 4: Joel e Ellie no túmulo de uma criança desconhecida.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=3TFJLwzSBNQ> (acessado 18/02/2016) 5min43s

© 2013 SCEA. Todos os direitos reservados.

Assim que chegam na represa, descobrem toda uma comunidade ocupando o local. Graças às turbinas, conseguem gerar energia elétrica para todos. No centro do comando está o irmão de Joel, Tommy, *ex-Firefly*. Ao se encontrarem, e após o jogador conhecer mais sobre o local, Tommy tenta dar um presente para seu irmão: uma foto de Sarah. Prontamente, Joel recusa, afirmando que “não precisa”.



Figura 2: Joel recusa se lembrar da filha.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=3TFJLwzSBNQ> (acessado 18/02/2015) 11min23s

© 2013 SCEA. Todos os direitos reservados.

O se segue, em tal cena, é um ataque repentino de *Hunters* na represa, forçando Joel, Tommy todos os habitantes do local a combater os invasores. Entretanto, mesmo derrotando os inimigos, um novo problema surge: Ellie simplesmente desaparece. Após saberem que um dos cavalos havia sido roubado, ambos os irmãos partem em busca da personagem. Enfrentando ainda mais *Hunters*, enquanto seguiam o rastro de Ellie, finalmente descobrem onde ela estava escondida: em uma casa abandonada. Adentrando no local, Joel encontra-a lendo um diário perdido em um quarto. *“Elas só se preocupavam com isso? Garotos, filmes. Decidir qual blusa combina com qual saia? Que bizarro”*; perguntava-se Ellie, retoricamente e em notável indiferença em relação a Joel. De fato, nota-se o encontro entre dois mundos: aquele moderno, institucional, com códigos e condutas muito mais complexos e minuciosos; do outro lado, o mundo em que Ellie nascera, “pós-moderno”, isto é, aquele da

ausência de instituições, onde os códigos e as condutas são todos pautados na máxima da sobrevivência.

Confrontando Ellie, Joel pergunta se ela tem noção da importância da vida dela. Assim, ela afirma: então estamos os dois decepcionados um com o outro. Retrucando, Joel fala que ela não sabe o que é perda; entretanto, para ela, todos aqueles que estiveram próximos ou morreram ou a abandonaram, e a única pessoa que resta é Joel: fica claro que, não só ela não quer seguir com Tommy, como também, não quer se separar de Joel. Em um momento de silêncio, ela calmamente tenta confortar Joel, afirmando não ser a Sarah. Joel claramente se altera e interrompe a fala da personagem, novamente, negando-se veementemente a falar de sua filha. Por fim, Joel sucintamente conclui a cena com a seguinte fala: *“Tem razão... você não é a minha filha e eu com certeza não sou seu pai. E nós vamos nos separar”*.

A última cena a ser descrita é o próprio final do jogo. Mesmo passando por um profundo desentendimento, os dois personagens acabam, através de diversos conflitos e situações adversas, aproximando-se profundamente. Entretanto, mesmo aproximando-se do local onde seria o laboratório dos *Fireflies*, ambos passam por um acidente em um ônibus que se encontrava emerso n'água. Não sustentando o peso, o ônibus submerge e acaba afogando Ellie. Enquanto Joel tenta desesperadamente ressuscitá-la, uma equipe de indivíduos armados surge e imobiliza o personagem, levando-o a desmaiar.

Acordando já nas instalações dos milicianos, Marlene o certifica que está tudo bem com Ellie e que ela se encontra na sala de cirurgia. Sem entender, indaga-se o porquê de ela estar em cirurgia. Marlene explica que o *Cordyceps* que a infectou sofreu uma mutação e que, após removido do cérebro de Ellie, poderia ser estudado para que seja formulada uma vacina, uma cura. No exato instante, Joel percebe o impasse: Ellie teria que morrer para que o fungo fosse destruído. No mesmo instante, nega-se a permitir que isso aconteça, mas é impedido pelo

guarda. Marlene tenta convencê-lo, mas, no final, atribui o ultimato: a cirurgia iria até o final.

Enquanto é escoltado para fora das instalações, Joel revida contra o guarda, rendendo-o, e exige a localização exata de Ellie. Logo após obter a informação, executa-o a sangue frio. Assim, o jogador parte para o controle direto do personagem, subindo os andares e lutando contra os *Fireflies* até encontrar a personagem. No momento que chega na sala de cirurgia, o jogador não detém de nenhuma escolha a não ser matar o médico e levar Ellie embora. Por fim, ao chegar no estacionamento do prédio, encontra Marlene apontando uma arma para Joel. A personagem segue pressionando-o para que desista de salvar Ellie, entretanto, no final, ele simplesmente não muda de ideia: mesmo vendo a líder dos *Fireflies*, em sua frente, largando a arma, em uma última tentativa de convencê-lo, Joel dispara contra Marlene. Por fim, coloca Ellie no carro, aproxima-se de Marlene e a executa com um tiro na cabeça, mesmo ela implorando que a poupasse.



Figura 3: No final, a líder do movimento que se tornara o símbolo da luta pelo futuro, é executada friamente em nome do presente.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=54u67hGdABY> (acessado 20/02) 29:38.

© 2013 SCEA. Todos os direitos reservados.

Tess, Sam, Henry, Sarah... Joel se nega a perder mais uma pessoa; Ellie não iria salvar a humanidade, não a humanidade que tirara tudo dele. Entretanto, garantir seu presente com a personagem que acaba amando como a sua filha simplesmente não é o suficiente: com a frase final, proferida à Marlene, “você iria atrás dela”, foi necessário aniquilar com o futuro, com qualquer esperança a longuíssimo prazo. Garantir o futuro da humanidade seria abrir mão do seu presente individual. Humanidade essa que, no final, simplesmente não vale a pena salvar.

Esse é o presente de *The Last of Us*. Um presente caracterizado pela *perda*: de nossa sociedade, valores e pessoas que amamos. Entretanto, o presente do jogo é o futuro que nós projetamos, que nós criamos; e esse futuro caótico nem sempre foi projetado de tal maneira. Historicamente, diferentes civilizações, em períodos variados, imaginavam seu futuro de maneira diferente, isto é, “enquanto se havia assumido de maneira geral que o domínio de trabalho dos historiadores é o passado, eles descobriram na década de 1970 que esse passado também incluía diferentes futuros.”<sup>5</sup> Tal diferença em futuro, em pontos diferentes de nossa história, pode ser atribuído pelos diferentes *contextos* que cada sociedade estava inserida; contexto esse que, não só define-se como presente, mas também, com aquilo que o historiador Reinhart Koselleck atribui como “espaço de experiência”, isto é, não só o passado que denota aquilo que passou, mas, também, “o passado atual, aquele no qual acontecimentos foram incorporados e podem ser lembrados”<sup>6</sup>.

Se, no passado haviam diferentes futuros, ou seja, *futuros passados*, pode-se afirmar que, atualmente, continuamos a produzir diferentes futuros: e *The Last of Us* é mais um, dos diversos existentes, *futuro presente*. Um porvir que advém através de um contexto muito específico, onde experiências passadas sussurram nos nossos ouvidos e nos inquietam periodicamente. Se a história é filha do presente, igualmente também são nossas projeções. Contudo, que projeção é essa que permeia o jogo *The Last of Us*? Como ela se caracteriza? Como já mencionamos, o fator central é a constante perda e,

---

<sup>5</sup> “While it had been generally assumed that the working domain of historians is the past, they discovered in the 1970s that this past also included different futures”. ASSMANN, Aleida. Transformations of the Modern Time Regime. In: LORENZ, Chris; BEVERNAGE, Berber (Orgs.). **Breaking up Time: Negotiating the Borders between Present, Past and Future**. Bristol: Vandenhoeck & Ruprecht LLC, 2013. p. 39. Tradução nossa.

<sup>6</sup> KOSELLECK, Reinhart. **Futuro Passado: contribuição à semântica dos tempos históricos**. Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2006. p. 309.

principalmente, a *recusa de relembrar a perda*. Assim, no cerne de tais características, está Joel, personagem que será analisado no tópico a seguir.

### **AS LÁGRIMAS DE JOEL**

Em 2014 é lançado, no Brasil, o livro *Regimes de historicidade: presentismo e experiências do tempo*, pelo historiador François Hartog. Na obra, o autor realiza uma hipótese inquietante: nós, enquanto sociedade ocidental capitalista, estaríamos vivendo em um período de hipervalorização do presente, tendo como consequência, um esquecimento acelerado em relação ao nosso passado e poucas perspectivas de um futuro melhor<sup>7</sup>. Contudo, no presente momento, um subcapítulo do livro nos interessa: intitulado *As lágrimas de Ulisses*, Hartog buscará compreender a *experiência de tempo* que o guerreiro grego passará entre os féacios, utilizando-se de um termo muito importante: *estrangement*, i.e., “estranhamento”.

Primeiramente, enquanto definição, *estrangement* caracteriza-se como um processo de distância de si para si mesmo, onde nos afastamos de nosso presente e nos percebemos enquanto seres históricos, ou seja, dotados de um passado e de um possível futuro. De maneira geral, tendemos a nos estranhar perante nós mesmo quando nossa vida é narrada em terceira pessoa; quando outra pessoa realiza o trabalho de *relembrar* e *narrar* uma experiência em que não só somos protagonistas: somos também a testemunha de que aquilo “realmente aconteceu”. E foi exatamente o que ocorreu quando

---

<sup>7</sup> “[...] temos a impressão, de fato, de dar as costas ao presentismo, entendido como retraimento sobre o presente apenas e o ponto de vista do presente acerca de si mesmo [...] Na realidade, nós sabemos o suficiente sobre as catástrofes que estão por vir, mas não gostaríamos de acreditar nisso”. HARTOG, François. **Regimes de Historicidade: Presentismo e experiências do tempo**. Editora Autêntica, 2014. p. 251.

o aedo Demódoco cantou os feitos de Ulisses para os féacios... enquanto o herói estava presente.

Nesta cena que põe face a face o aedo e o herói, que escuta a narrativa de suas próprias ações, Hannah Arendt via o começo, falando, ao menos do ponto de vista poético, da categoria de história. “O que fora puro evento tornava-se agora *história*”, pois nos encontramos na primeira narração do acontecimento. Com uma importante singularidade: a presença de Ulisses, lá (em Troia) e aqui (no banquete), atesta que *isso* realmente aconteceu [...] Contudo, aquele para quem a questão surge inicialmente é Ulisses, visto que é também o único a saber por experiência que esta história é, ao mesmo tempo, *sua* história e *história*. Ora, como ele reage? Chorando. Trata-se então das “lágrimas da lembrança”<sup>8</sup>

É necessário frisar que tanto o foco de Hartog, na análise de tal situação, quanto o nosso, ao pensar Joel, está na relação com o tempo e na experiência resultante de tal relação. No caso de Ulisses, “ele não pode ainda passar desse presente (decorrido) ao presente de hoje, relacionando-os por uma história, a sua, e fazer disso um *passado* [...] Nesta distância sentida entre alteridade e identidade, o que vem instalar-se senão uma experiência de tempo?”.<sup>9</sup> Já no caso de Joel, devemos partir nossa análise no momento em que a narrativa do jogo efetivamente inicia: com a morte de Sarah. As lágrimas de Joel, no momento, não são de lembrança, como em Ulisses, mas sim de perda imediata, de uma relação traumática do tempo presente. Entretanto, do mesmo modo que o jogo realiza um salto cronológico, a relação temporal não está no instante da perda, e sim, com as ações decorrentes na trama.

Como já mencionamos anteriormente, a recusa de relembrar a perda é uma característica forte em Joel. No momento que Tess morre, o personagem frisa para Ellie de que nunca se deve falar sobre ela; ao ver o túmulo de uma criança,

---

<sup>8</sup> HARTOG, 2014, p.75.

<sup>9</sup> HARTOG, 2014, p. 78.

mesmo sendo pressionado a falar sobre a morte de Henry e Sam, Joel afirma que devemos apenas continuar frente aos acontecimentos; ao ouvir qualquer menção de sua filha, rapidamente parte para o silenciamento; e, por fim, e talvez seja o ponto mais importante, se recusa a deixar Ellie morrer mesmo que signifique a mudança da sociedade em que vive. Torna-se claro que, além do obvio processo traumático de perder a filha, Joel entrou em um estado permanente de *angústia*. Para além de um estado emocional, a angústia também é uma condição filosófica perante a vida. Sofrer de angústia significa perceber que “todos os nossos modos habituais e cotidianos de nos relacionarmos com o mundo declinam e caem na insignificância<sup>10</sup>”, isto é, reconhecer que *nada importa exceto que nada importa*.

Entretanto, a angústia também pode ser vista como a porta de entrada para *possibilidades* perante o presente. Deslocar-se do mundo, individualizar-se e ver que “nada importa” pode abrir o caminho para ações afirmativas no futuro. Entretanto, não podemos encarar essa afirmação como via de regra.

Bastaria se angustiar para indutivamente se ver singularizado? Evidente que não; [...] Como foi dito, a angústia oferece a ocasião do ser-aí experimentar o horizonte compreensivo do mundo enquanto tal, de um rearranjo possível dos sentidos da existência do ser-no-mundo. Esse novo arranjo, após a retomada da dinâmica projetiva do existir, pode simplesmente redundar num retorno aos antigos projetos de sentido.<sup>11</sup>

No momento que nega se separar de Ellie, e consequentemente produzir novos horizontes de possibilidades devido a salvação da humanidade, Joel simplesmente volta para a estaca zero; refaz o caminho que fez anteriormente e,

<sup>10</sup> REYNOLDS, Jack. **Existencialismo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014. p. 63.

<sup>11</sup> KAHLMEYER-MERTENS, Roberto S. **10 lições sobre Heidegger**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015. p. 102.

praticamente, faz com que tudo que tenham passado (e qualquer expectativa que o jogador tenha alimentado no decorrer do jogo) não criasse qualquer significado, isto é, simplesmente serviu para o nada. Os antigos projetos de sentido de Joel retornam. Qual o motivo de ter feito tal decisão, além do seu apego a Ellie? Pode-se afirmar que, para ele, a humanidade simplesmente não valia a pena; uma humanidade que matou todos aqueles que eram próximos a ele, que o atacava sem qualquer compaixão apenas em busca de comida e suprimentos. Graças aos traumas do passado, seu futuro torna-se inerte e, conseqüentemente, seu presente é hipervalorizado. Joel sabe das conseqüências de seus atos, mas prefere não acreditar. Ele não quer chorar, não quer se *lembrar*. Se, de um lado, Ulisses chora ao ouvir sua história em terceira pessoa, do outro, Joel não quer sequer *ter* uma história. De fato, para ele, as coisas acontecem e nós continuamos.

### ***O PRESENTE FUTURO DE NOSSA SOCIEDADE***

Como já fora trabalhado anteriormente, o passado não é apenas aquilo que passou: se pensado enquanto espaço de experiência, ele também é aquilo que ainda é lembrado, ainda é relevante e, até mesmo, *revivido*. É através de tal espaço que o presente faz sentido, que se torna inteligível não só em plano individual como também em coletivo. Alguns autores afirmam até mesmo que nossa infância pode ser considerada presente, enquanto o ontem pode ser mero passado: basta apenas darmos relevância<sup>12</sup>. Portanto, pode-se afirmar que a maneira que Joel interpreta seu presente é o reflexo direto de seu passado: em uma espécie de paradoxo, ao negar relembrar seus traumas, o

---

<sup>12</sup> “Eu posso perceber minha véspera como história e minha infância como presente. A fronteira entre história e presente radica no olhar do momento, ou, melhor dizendo, não há fronteira alguma.” HUIZINGA, Johann. Existe uma metamorfose da História? Resposta à pergunta: como o presente se torna passado? (Berliner Tageblatt, 31 de maio de 1936). **História da historiografia**. Ouro Preto, n. 18, 2015, p. 306.

personagem continua a vive-los, já que não encontrou qualquer reconciliação. O resultado de tal articulação temporal é deveras simples: a inércia do futuro.

Mas, e a nossa sociedade? Essa sociedade ocidental e capitalista... o que ela poderia ter em comum com a narrativa de Joel, além do fato de que ela *produziu* tal narrativa? Ora, se olharmos para o nosso passado, veremos episódios que, de longe, conseguimos esquecer, e, até hoje, tememos profundamente que se repitam. O mundo moderno do século XX, em especial o mundo gerado pelas duas grandes Guerras Mundiais, deixou cicatrizes que se manifestam em forma da mera retrospectiva: é praticamente impossível olhar para o nosso passado recente sem atestar algum conflito em pequena ou grande escala. Por mais que possamos ver os avanços que a ciência propiciou, a barbárie humana (ou, até mesmo, *demasiadamente humana*) ainda é o centro de atenções.

Mas este é também o mundo das tiranias do domínio colonial, das experiências com a eugenia em nome da modernidade, dos horrores das duas guerras mundiais e das infames perversões da ciência darwinistas que as desencadearam, do aniquilamento racial e de meio século de expectativa de um deliberado holocausto nuclear<sup>13</sup>

Para além da experiência de genocídios massivos, há também um outro abalo em nossa sociedade: uma progressiva descrença com relação à ciência. Se, durante o seu florescer em meados do século XVIII/XIX, ela fora a responsável por projeções de futuros “utópicos”, onde a salvação seria pelo desenvolvimento racional e científico do ser humano<sup>14</sup>, agora,

---

<sup>13</sup> ANDRESS, David. **O Terror**: Guerra Civil e a Revolução Francesa. Rio de Janeiro: Record, 2007, p.11

<sup>14</sup> “A modernidade fixou-se no mundo imanente, um poderoso auxílio da ciência. A partir dos séculos XVI-XVII, a filosofia libertara-se da tutela da metafísica medieval e se torna filosofia crítica das possibilidades da razão imanente.” PEGORARO, Olinto A. **Sentidos da história**: eterno retorno,

durante o período das guerras do século XX, ela demonstra a sua faceta mais sombria. “Foi preciso, não há dúvidas, muita ciência para matar tantos homens, dissipar tantos bens, aniquilar tantas cidades em tão pouco tempo; mas, foram igualmente preciso qualidades morais”.<sup>15</sup>

A ciência torna-se, portanto, uma *ameaça*: de um lado, o seu poderio atômico e biológico pode dizimar, em instantes, cidades inteiras; do outro, ela falhou em prover o futuro prometido. Se, durante a transição da Idade Média para a Modernidade, Deus cedeu espaço ao ser humano, tendo a ciência como a garantia de salvação... a Modernidade para a Contemporaneidade é o momento em que essa garantia começa a expirar. Claro, não se deve interpretar tal visão pessimista com relação a ciência de maneira abrupta. O período da Guerra Fria e das disputas entre capitalismo e socialismo ainda gerava um otimismo notável no ocidente. Esse era o momento da reconstrução, das promessas de um futuro melhor por parte de blocos econômicos distintos. O mundo experimentava o “futuro radiante” socialista, o “estado de bem-estar” capitalista, junto com fenômenos nacionais como o “Milagre” alemão, os “Trinta Gloriosos” francês<sup>16</sup>, o “Grande Salto Adiante” chinês e a “Revolução” em Cuba. Já aqui no Brasil tivemos o “50 anos em 5”, promovido pelo presidente Juscelino Kubitschek.

Entretanto, esse otimismo não durou muito. Já na década de 1970, com a crise generalizada do petróleo, muitos projetos falharam frente a uma economia cada vez mais instável. Os conflitos mundiais, providos pelas mesmas promessas de reconstrução (a Guerra do Vietnam e a expansão da URSS como exemplo), minavam constantemente com o ideal de um futuro melhor, seja ele de bem-estar, radiante ou glorioso. O

---

destino, acaso, desígnio inteligente, progresso sem fim. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011. p. 20.

<sup>15</sup> VÁLERY, Paul Apud HARTOG, François. Experiências do Tempo: da história universal à história global. **Histórias, histórias**. Brasília, vol. 1, n. 1, 2013, p. 171.

<sup>16</sup> HARTOG, 2014, p. 142.

desemprego, por sua vez, alcançava níveis alarmantes: para onde iriam esses indivíduos “sem futuro”? Sem seu suporte não só econômico, como também, de *vida*, mais e mais pessoas viviam em um presente desolado, hipertrofiado. Ademais, a mídia vivenciou seu maior desenvolvimento até então, fazendo com que “na corrida cada vez mais acelerada para o *ao vivo*, ela produz, consome, recicla cada vez mais palavras e imagens e comprime o tempo: um assunto, ou seja, um minuto e meio para trinta anos de história”.<sup>17</sup>

Duas Guerras Mundiais e, agora, promessas de um futuro melhor que não só falharam: mostraram que, por debaixo do discurso, haviam inúmeras mortes e inúmeros conflitos. Com isso, vemos o ano de 1989, com a dissolução do muro de Berlim e, dois anos depois, a própria URSS desaparecia: com a dita “derrota” do socialismo e a “vitória” do capitalismo<sup>18</sup>, não demorou para que afirmações como “o fim da História” começassem a circular. Fim da História? Certamente que não, entretanto, pode-se afirmar que há o início de uma nova concepção de tempo: a do presente hipervalorizado, inflado e

<sup>17</sup> HARTOG, 2014, p. 148.

<sup>18</sup> A ideia de que o socialismo teria morrido com a queda do muro de Berlim é profundamente controversa. Em uma reportagem no site The Nation, o jornalista Richard Kreitner, argumentando que a queda do muro erigiu uma nova barreira sobre o pensamento crítico, fazendo com que acreditássemos que a derrubada de um muro de apenas algumas décadas poderia destruir um pensamento de séculos de existência. Para elucidar seu argumento, o jornalista apresenta uma reportagem datada de 1989, onde, em um parágrafo específico, a seguinte passagem chama muito a atenção (ou ao menos deveria): “Para ser ressuscitado, [o] socialismo talvez tenha que ser parcialmente reinventado. Mas [aqueles que defendem a morte total do socialismo] estão errados em assumir que essa morte de um período anuncia a eternidade do capitalismo. A lição dos eventos na Alemanha Oriental é que pessoas inspiradas por uma ideia podem derrubar muros. Dois séculos depois da Revolução Francesa, ainda existem muitas Bastilhas a serem invadidas”. Reportagem na íntegra, junto com o trecho do jornal, segue no link: KREITNER, Richard. No, the Demolition of the Berlin Wall Was Not the End of Socialism. **The Nation**. 10 nov. 2014. Disponível em: <<http://www.thenation.com/article/no-demolition-berlin-wall-was-not-end-socialism/>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

imediatamente, onde o passado traumático de guerras, holocaustos e promessas quebradas nos assombram. O que resta do futuro? Sem Deus e sem ciência, ele parece ser uma ameaça inquietante, uma incerteza completamente imprevisível e, até mesmo inexistente. Pensemos no termo “Utopia”: utilizamos ao nos referirmos ao impossível, ao quimérico; acusamos de utópicos aqueles que acreditam e lutam por uma mudança radical e profunda de nossa sociedade<sup>19</sup>.

Tal é o contexto em que *The Last of Us* é lançado. O passado traumático e o futuro incerto, sendo o presente a única temporalidade válida. Descrença parece ser a palavra de ordem: Deus, ciência e a própria humanidade, todos culpados, todos mentirosos com o futuro prometido. Esse é o nosso *presente futuro*, não só o futuro que nos resta, como também, aquele que projetamos, e o jogo eletrônico em questão é clara evidência dessa articulação.

Vivemos num mundo em que os Estados ameaçam com o terror, exercitam-no e às vezes o sofrem. É o mundo de quem procura se apoderar das armas, veneráveis e potentes da religião, e de quem empunha a religião como uma arma. Um mundo no qual gigantescos Leviatãs se debatem convulsamente ou ficam de tocaia, esperando. Um mundo semelhante àquele pensado e investigado por Hobbes.

Mas alguém poderia sustentar que Hobbes nos ajuda a imaginar não só o presente, como também o futuro: um futuro remoto, não inevitável, e, contudo, talvez não impossível. Suponhamos que a degradação do ambiente aumente até alcançar níveis hoje impensáveis. A poluição do ar, da água e da terra acabaria por ameaçar a sobrevivência de muitas espécies animais, inclusive aquela denominada *Homo sapiens sapiens*. A essa altura, um controle global, minucioso, sobre o mundo e seus habitantes se tornaria inevitável. A sobrevivência do gênero humano imporá um pacto semelhante àquele postulado por Hobbes: os indivíduos renunciarão às próprias

---

<sup>19</sup> WHITE, Hayden. *The Future of Utopia in History*. **Historein**, v. 7, 2007. p. 16.

liberdades em favor de um super Estado opressor, de um Leviatã infinitamente mais potente que os passados. [...]

Um futuro hipotético, que esperamos não se verifique jamais.<sup>20</sup>

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No presente artigo, buscamos realizar uma aproximação entre a articulação temporal da narrativa do jogo eletrônico *The Last of Us* com a de nossa sociedade. Através do diálogo entre sociedade e produto, tentamos elucidar que um não é distante do outro: a sociedade fala do objeto ao mesmo tempo que o objeto fala da sociedade. Para que possamos compreender ambos, é necessário coloca-los em perspectiva única, não os separando, para que, assim, consigamos atestar que as mídias também são uma realidade, isto é, influenciam, moldam e refletem o *eu* social. “Dessa perspectiva, os textos da cultura da mídia articulam medos e esperanças, sonhos e pesadelos de uma cultura, constituindo, assim, uma fonte de percepções sociopsicológicas novas e importantes, exibindo aquilo que o público está sentido e pensando em dado momento”.<sup>21</sup>

De tal maneira, podemos concluir que o jogo *The Last of Us* hipervaloriza o seu presente pois foi criado por uma sociedade que faz o mesmo. As características da obra, como trauma, angústia e recusa do passado não são só nossas percepções sociopsicológicas: elas também são fenômenos históricos, verificáveis em nosso passado, em nosso *espaço de experiência*. As guerras que travamos, as catástrofes que causamos e o medo que geramos não são apenas alteridade, isto é, não foram esquecidas, permanecendo fundo em nossas relações sociais, decisões políticas e produções culturais. Assim, *The Last of Us* se mostra como forte exemplo dessa realidade,

---

<sup>20</sup> GINZBURG, Carlo. **Medo, Reverência, Terror**: Quatro ensaios de iconografia política. São Paulo: Companhia das Letras, 2014. p. 32.

<sup>21</sup> KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. São Paulo: EDUSC, 2001. p. 160.

uma realidade que presencia os acontecimentos... e continua em frente.

## REFERÊNCIAS

- ANDRESS, David. **O Terror**: Guerra Civil e a Revolução Francesa. Rio de Janeiro: Record, 2007.
- ASSMANN, Aleida. Transformations of the Modern Time Regime. In: LORENZ, Chris; BEVERNAGE, Berber (Orgs.). **Breaking up Time**: Negotiating the Borders between Present, Past and Future. Bristol: Vandenhoeck & Ruprecht LLC, 2013. p. 39-56.
- GINZBURG, Carlo. **Medo, Reverência, Terror**: Quatro ensaios de iconografia política. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.
- HARTOG, François. Experiências do Tempo: da história universal à história global. **Histórias, histórias**. Brasília, vol. 1, n. 1, p. 164-179, 2013.
- HARTOG, François. **Regimes de Historicidade**: Presentismo e experiências do tempo. Editora Autêntica, 2014.
- HUIZINGA, Johann. Existe uma metamorfose da História? Resposta à pergunta: como o presente se torna passado? (Berliner Tageblatt, 31 de maio de 1936). **História da historiografia**. Ouro Preto, n. 18, p. 306-309, 2015.
- KAHLMAYER-MERTENS, Roberto S. **10 lições sobre Heidegger**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.
- KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. São Paulo: EDUSC, 2001.
- KOSELLECK, Reinhart. **Futuro Passado**: contribuição à semântica dos tempos históricos. Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2006.
- KREITNER, Richard. No, the Demolition of the Berlin Wall Was Not the End of Socialism. **The Nation**. 10 nov. 2014. Disponível

em: <<http://www.thenation.com/article/no-demolition-berlin-wall-was-not-end-socialism/>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

MAKUCH, Eddie. The Last of Us sells 6 million copies: Naughty Dog's acclaimed PlayStation 3 game reaches new sales milestone. **Gamespot**. 14 mar. 2014. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/articles/the-last-of-us-sells-6-million-copies/1100-6418319/>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

PEGORARO, Olinto A. **Sentidos da história**: eterno retorno, destino, acaso, desígnio inteligente, progresso sem fim. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

REYNOLDS, Jack. **Existencialismo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

THE LAST of Us. **Metacritic**. 14 jun. 2013. Disponível em: <<http://www.metacritic.com/game/playstation-3/the-last-of-us/>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

WHITE, Hayden. The Future of Utopia in History. **Historein**, v. 7, p. 11-19, 2007.





# MOVIMENTO COSPLAY E INSINUAÇÕES LITÚRGICAS

Paulo Felipe Teixeira Almeida\*

## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Este texto visa refletir sobre um vislumbre de aspectos litúrgicos junto ao movimento denominado como *cosplay*. Pretende-se visitar origens do movimento, organização, bem como possíveis correlações nos processos celebrativos, representativos. O principal material de apoio para esta análise serão, para este ensaio, literatura de referência na área de liturgia e recentes publicações que se entrelaçam ao cenário *cosplay*. Do mesmo, se almejará futuro artigo de cunho e rigor científico, para fins de publicação em revista especializada.

## PRELIMINARES CONCEITUAIS: TENTATIVAS!

Seria possível dizer que tanto para a liturgia, quanto para o movimento *cosplay*, existe uma busca pelo grande herói; ou narrativa acerca e ao redor dele? “No centro do universo está Cristo, o grande herói. É um jovem de corpo escultural. E, sobretudo, o seu rosto é belo. Todos os heróis são belos”.<sup>1</sup>

---

\* Doutorando em Teologia (EST) – Bolsista da CAPES (entidade governamental brasileira de incentivo à pesquisa científica e à formação de recursos humanos). Mestre em Teologia/MP-Dimensões do Cuidado e Práticas Sociais (EST). Especialista em Teologia/Missão Urbana (EST). Licenciado em Pedagogia (ULBRA). Bacharel em Teologia (EST). E-mail: prfelipealmeida@gmail.com

<sup>1</sup> ALVES, Rubem. **O sapo que queria ser príncipe**. São Paulo: Editora Planeta do Brasil, 2009. p. 90.

Este primeiro bloco, de um total de três para este texto, pretende tatear conceitos que tragam luz para a temática proposta, especificamente, a saber, quanto aos termos liturgia e *cosplay*. De tais, obviamente, quanto ao primeiro, mais facilidade se apresenta; pela vasta literatura e pelo aspecto da antecedência histórica. Para o termo *cosplay* – facilmente – nos apercebemos do desafio que implica e demanda, dada a incipiência da existência “organizada” do movimento.

Para nos mantermos próximos aos saberes e aos sabores do ambiente acadêmico em que este pretendo ensaio se ambienta, partilha-se acerca do que se percebe na casa da liturgia, ou seja, o ambiente do culto, como salienta Bieritz, “O ambiente em que vivemos está presente no culto. Nossa relação com este ambiente se reflete no culto – em atitude de concordância ou contradição”.<sup>2</sup> Assim, lançamos mão do descritivo técnico para trazer o primeiro dos dois termos (liturgia), a partir do precioso esforço que redundou no Dicionário Brasileiro de Teologia,

[...] a liturgia é o serviço comunitário celebrado pelo povo de Deus por meio da adoração à Trindade e da solidariedade aos da família da fé, bem como a toda a comunidade humana. Dizendo de outra forma, a liturgia é um diálogo interativo entre Deus e os seres humanos e destes entre si, no contexto celebrativo da fé, na forma de um serviço comunal – comunitário e comunicacional – porque é prestado por todos e para todos.<sup>3</sup>

Dessa forma, temos um pequeno, mas importante ingresso na conceituação de liturgia; no aspecto acima, mais voltado a ideia do significado, em especial, no ambiente cristão.

---

<sup>2</sup> SCHMIDT-LAUBER, Hans-Christoph; MEYER-BLANCK, Michael; BIERITZ, Karl-Heinrich. **Manual de ciência litúrgica**: ciência litúrgica na teologia e prática da igreja. São Leopoldo: Faculdades EST, Sinodal, 2011. p. 143.

<sup>3</sup> RAMOS, Luiz Carlos. Liturgia. In: BORTOLLETO FILHO, Fernando; SOUZA, José Carlos de; KILPP, Nelson (Orgs.). **Dicionário Brasileiro de Teologia**. São Paulo, SP: ASTE, 2008. p. 581.

Vale destacar, na mesma citação, o termo diálogo; pressupõe-se, com esse ensaio, que diálogo fará morada neste entrelaçamento de termos.

A liturgia encerra uma série de elementos típicos e concernentes a fé cristã, bem como terá tipos específicos em outra vertente da qual deriva e/ou onde se aplica; o que implica considerações sobre como ocorre, quando, por quem e para quem ou, ainda, com quem. Por isso, cabe destaque para estas apropriações destes trechos em que se enquadram uma ideia “próxima” para liturgia.

Podemos, ainda, extrair do mesmo documento, ou seja, “A liturgia é, a um só tempo, memória, atualização e esperança salvífica”.<sup>4</sup> Existe um chamado para a liturgia cristã: esta precisa contar uma história; e uma história tem enredo, lugares, épocas, pessoas e criaturas, tramas e dramas, inícios, meios e fins; como podemos destacar aqui, “a História da Humanidade é celebrada na liturgia da comunidade de fé: datas cívicas, nacionais e internacionais, são motivo de referência [...]”.<sup>5</sup>

Lugares também revelam peculiaridades importantes na liturgia, um cenário que amplia o entendimento da história que ocorre, “[...] quanto ao espaço litúrgico, desde muito cedo na experiência do povo de Deus, conforme registrada nas Escrituras, houve a preocupação com delimitações e estabelecimento de Lugares Sagrados [...]”<sup>6</sup>. É por certo considerar, também, uma estrutura de caráter elementar, em que os papéis de cada qual é determinado e executado, como podemos ver neste outro trecho:

[...] a estrutura básica da liturgia cristã é trinitária e pressupõe um primeiro momento teológico, no qual Deus é adorado; um segundo momento Cristológico, no qual a memória de Cristo é celebrada e proclamada; e um terceiro, Pneumatológico, no qual pela ação do Espírito Santo, a

---

<sup>4</sup> RAMOS, 2008, p. 582

<sup>5</sup> RAMOS, 2008, p. 582

<sup>6</sup> RAMOS, 2008, p. 582

comunidade se compromete com o serviço a Deus e ao próximo.<sup>7</sup>

E visto que aspectos litúrgicos podem ser encontrados, sabidamente, noutras tradições religiosas, e até mesmo, oficialmente, fora de ambientes eclesiais (ambiente jurídico, por exemplo), partimos para uma possibilidade. A liturgia comunica em alguma forma, em alguma potência, em algum momento com o movimento *cosplay*? Em caso afirmativo, como? Mas percebamos, antes, como o espaço da liturgia pode nos favorecer uma inusitada comparação com que veremos acerca dos *cosplayers*,

[...] não apenas age como comunicador, mas é, ele próprio significante e significado, forma e sentido do signo. Isso vale para o indivíduo que executa o ato litúrgico em determinado tempo, em determinado lugar. Já pela sua presença corporal, ele faz parte dos fatores que constituem o acontecimento, assim como o espaço, o tempo, e os elementos acionados na liturgia. Tudo isso vale com razão ainda maior para corporeidade congregada da comunidade, caso se conte tal socialidade como uma das condições do ser-humano, dadas na criação.<sup>8</sup>

Antes, entretanto, obviamente, faz-se necessário uma tentativa de conceituação do que seja *cosplay* ou o movimento para onde aponta o termo. Preciso seria dizer ambientação como mais adequado. Não é – aparentemente – algo a ponto de documentação suficiente para propor conceituação linear e objetiva. Segundo um almanaque de cultura *nerd*, uma associação direta fala acerca de aspectos mais evidentes do movimento: a fantasia (vestuário), acrescento – entretanto – fantasias (histórias fantásticas).

“A palavra *cosplay*, uma mistura de “costume” (roupa, fantasia) e “play” (representar, brincar) surgiu na década de

---

<sup>7</sup> RAMOS, 2008, p. 582

<sup>8</sup> SCHMIDT-LAUBER, 2011, p. 147.

1970 no Japão: consta que o hábito de os fãs se fantasiarem como seus personagens de quadrinhos favoritos iniciou-se em Tóquio. Nos Estados Unidos, a moda pegou com as convenções de *Jornada nas Estrelas (Star Trek)* e *Guerra nas Estrelas (Star Wars)*.<sup>9</sup>

A cultura *nerd*, bem como suas manifestações, com especial destaque, aqui, para o movimento *cosplay*, alcançam o Brasil “[...] a partir da década de 1980, em eventos de Jornada, RPG e, mais tarde, feiras de anime”.<sup>10</sup> Uma variação do uso dá-se na medida de competições de melhores fantasias, como salienta a referida enciclopédia:

Hoje, em quaisquer eventos de fã-clubes, convenções e feiras de quadrinhos ou cinema, os concursos de fantasias são constantes. Mas nem sempre as fantasias industrializadas, muitas vezes perfeitas réplicas dos figurinos originais, são as premiadas. Cosplays fabricados pelos próprios fãs são muito mais valorizados, especialmente quando feitos de material reciclado e com aspecto de uso constante.<sup>11</sup>

Segundo o site brasileiro *Cosplay Brasil*, se tem, entretanto, uma outra possibilidade de origem do movimento, conforme se destaca, abaixo:

A história do *cosplay* está intimamente ligada à história das convenções de ficção científica nos Estados Unidos. O primeiro exemplo moderno dessa prática ocorreu em 1939, durante a 1ª World Science Fiction Convention, ou Worldcon, em New York, quando um jovem de 22 anos chamado Forrest J. Ackerman, e sua amiga Myrtle R. Douglas compareceram ao evento como os únicos fantasiados entre um público de 185 pessoas. Ackerman, que anos mais tarde se tornaria um dos nomes mais influentes no campo da ficção científica, usava um rústico

---

<sup>9</sup> FERNANDES, Luís Flávio. **Enciclonórdia**. São Paulo: Panda Books, 2011. p. 58.

<sup>10</sup> FERNANDES, 2011, p. 58.

<sup>11</sup> FERNANDES, 2011, p. 58.

traje de piloto espacial o qual chamou de "futuricostume", e Myrtle estava caracterizada com um vestido inspirado no filme clássico de 1936 "Things to Come", baseado na obra de H.G. Wells. Ambos causaram agitação entre o público, resultando em um clima de estreitamento entre a ficção e a realidade que mudou pra sempre a cara das convenções do gênero. As fantasias da dupla, confeccionadas por Myrtle, ou "Morojo", como era conhecida, fizeram tanto sucesso que no ano seguinte dezenas de fãs compareceram à convenção em trajes de ficção científica.<sup>12</sup>

O crescimento trouxe a pratica além da observação, e possibilitou participação ativa através de concursos,

[...] levando ao surgimento dos masquerades, concursos que não se limitavam a exibir as fantasias, mas permitiam aos participantes realizar apresentações criativas e que entretiam o público. O hobby de fãs fantasiados ficou conhecido pelo termo *costuming* ou *fan costuming*, e esteve confinado às convenções de ficção científica, essencialmente na América do Norte, por várias décadas.<sup>13</sup>

Este tipo de vinculação com seus personagens preferidos é reforçado, também pelas celebrações eventuais da cultura *nerd* como um todo, conhecidas como convenções.

É difícil precisar quando aconteceu a primeira convenção de fãs de seriados, quadrinhos ou filmes. Mas, em seu formato atual, as pioneiras parecem ter sido as festas de universitários com temas ligados a *Jornada nas Estrelas* (*Star Trek*). Consta que, na década de 1970, alguns anos após o cancelamento da série original, tanto seu criador (Gene Rodenberry) quanto os atores do seriado começaram

---

<sup>12</sup> O QUE é Cosplay. **Cosplay Brasil**. Disponível em: <<http://www.cosplaybr.com.br/site/index.php/O-Que-e-Cosplay.html>>. Acesso em: 15 jul. 2015.

<sup>13</sup> O QUE é Cosplay. **Cosplay Brasil**. Disponível em: <<http://www.cosplaybr.com.br/site/index.php/O-Que-e-Cosplay.html>>. Acesso em: 15 jul. 2015.

a ser convidados para comparecer a festas e convenções através do país [...]”.<sup>14</sup>

O tipo de aproximação com o público dá ares de uma idolatria, veneração e/ou adoração, como podemos perceber na descrição que segue: “faziam palestras, davam autógrafos e tiravam milhares de fotos ao lado de fãs”<sup>15</sup>. Bem como se pode deduzir dos agrupamentos de fãs, visto que “a essa altura já se organizando em diversas associações e fã-clubes, foi seguido por outros aficionados – fosse por seriados, filmes, livros, HQs”.<sup>16</sup>

Vale destaque, também, para a disseminação no Brasil de tais encontros e mobilizações, onde “acontecem periodicamente eventos de animes, encontros internacionais de RPG, hobbiticons e jedicons, além de encontros de fãs de Harry Potter e trekkers [...]”.<sup>17</sup>

## **PEQUENOS GRUPOS: FAZER PARTE DUM OU DOUTRO!**

Seria possível dizer que tanto para a liturgia, quanto para o movimento *cosplay*, existe uma busca para estabelecer de que lado estamos?

Os alunos e alunas, naturalmente, se dividiam em dois grupos: os bonitos e ricos e os feios e pobres. Os alunos do primeiro grupo formavam uma confraria fechada, como aquelas dos colleges americanos, Phi Delta Kappa, Lambda Gama Pi. Os alunos do segundo grupo eram solitários e jamais eram convidados para as festinhas dos ricos [...]. As meninas se dividiam em meninas bonitas de seio grande e meninas feias de seio murcho. As meninas bonitas de seio grande usavam sutiãs em forma de cone na horizontal, o

---

<sup>14</sup> FERNANDES, 2011, p. 55.

<sup>15</sup> FERNANDES, 2011, p. 55.

<sup>16</sup> FERNANDES, 2011, p. 55.

<sup>17</sup> FERNANDES, 2011, p. 55-56.

que me fazia imaginar aríetes de guerra de galeras romanas. As outras tratavam de se esconder.<sup>18</sup>

Na liturgia, que nos fala acerca do espaço e do que ocorre no culto, no deparamos com a ideia de plural, ou seja, sons, ditos, gestos, corpos, pausas. Isto só faz sentido se existem quem os façam: pessoas divinas e sobrenaturais, bem como as de carne e osso, naturalmente.

[...] de acordo com a tradição bíblica, Deus é a personagem principal central do culto e é servido pelos celebrantes (sacerdotes), pelos fiéis, e pelos seres celestiais, bem como por todos os que morreram por causa do seu testemunho e que agora se acham constantemente diante do trono, glorificando o Altíssimo [...].<sup>19</sup>

Mas em que ponto a ficção, a fantasia, e todo o entorno que dá motivação e fluidez ao movimento *cosplay* poderia encontrar-se com aspectos da liturgia? Lembrança curiosa nos é trazida por Ricardo Gouvêa, em reflexão sobre a relação entre religião e ficção científica, sabidamente – agora – uma das principais fontes de inspiração para o movimento *cosplay*:

Quem não se lembra do extraordinário dia em que James Kirk, o Capitão da nave estelar *Enterprise*, protótipo idealizado e representante da espécie humana, tem um encontro com Deus? Não, isso não aconteceu em um culto da fogueira, e sim no quinto filme longa-metragem da série, *A Fronteira Final* (1989). O evangelista que leva o Capitão Kirk até esse encontro face a face com o Único e Eterno Deus é um Vulcano chamado Sybok. Grande herói que é, Kirk quase sempre triunfa. Naquele dia até Deus foi vencido, e Kirk voltou triunfante para a *Enterprise*.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> ALVES, 2009, p. 31.

<sup>19</sup> RAMOS, 2008, p. 582.

<sup>20</sup> GOUVÊA, Ricardo Quadros. Um espaço consagrado: um estudo sobre a relação entre religião e ficção científica. In: CALDAS, Carlos (Org.). **Teologia Nerd**. São Paulo: Garimpo Editorial. 2015. p. 35.

A liturgia é por deveras muito mais adulta que o movimento *cosplay*, centenas de anos antes estipulada, estudada, conceituada. Não se pode discutir tal ponto. Mas poderia o movimento *cosplay*, tão pueril dizer algo, estabelecer prerrogativa na direção da liturgia; poderia arguir para si, não que o queira, mas como exercício de reflexão e visando futura fundamentação, uma suposta vinculação com aspectos da liturgia e ao que esta se propõe, em especial, dentro da perspectiva cristã? No tocante ao ser pueril, jovem, em fase de estruturação, podemos extrair da reflexão de Carlos Caldas, algo bastante interessante, a saber,

Jesus disse que não são os adultos que ensinam as crianças, mas exatamente o contrário: as crianças ensinam os adultos. Jesus joga de pernas para o ar toda noção de pedagogia e da filosofia da educação que conhecemos ao dizer que os adultos precisam aprender com as crianças.<sup>21</sup>

Um dos preceitos no *cosplay*, digamos assim, é justamente se permitir o “brincar”. Em coerente continuidade com a última citação e associação ao modo de ser *cosplay*, lemos a partir de Caldas que uma busca por sentido de vida (soteriológico, por exemplo), na pessoa que assim busca “deverá prevalecer uma atitude como a das crianças, que simplesmente vivem (e brincam!), sem se preocuparem em provar o tempo todo que estão certas e a sua opinião é a única certa”.<sup>22</sup>

## **O QUE FAZER, ENTÃO? IMITAR PODE SER UMA SAÍDA!**

Seria possível dizer que tanto para a liturgia, quanto para o movimento *cosplay*, existe uma busca de referências, de uma imagem, de alguém para imitarmos?

---

<sup>21</sup> CALDAS, Carlos. Cultura e estética nerd: O que é isso afinal? In: CALDAS, Carlos (Org.). **Teologia Nerd**. São Paulo: Garimpo Editorial. 2015. p. 32.

<sup>22</sup> CALDAS, 2015, p. 32.

“A imagem do pastor é uma das mais belas da literatura bíblica. É mansa e forte. A imagem do pastor exorciza todas as imagens de terror. É preciso que Deus seja pastor para que as ovelhas vivam. Porque as ovelhas, sozinhas, estão perdidas. São fracas, não sabem se defender e sua inteligência é curta. Jesus olhou para as multidões – o povo – e teve *“compaixão delas porque andavam desgarradas e errantes como ovelhas que não têm pastor”*.<sup>23</sup>

O que nos deixam quem nos servem de referências? Seriam exemplos e testemunho destes, através de outros, através de seus imitadores? “Como Buda e Sócrates, Jesus não deixou nada escrito”.<sup>24</sup> Teriam Jesus e outros deixado exemplos, a serem seguidos, imitados, portanto? Dentro do espectro do cristianismo, surge a máxima da imitação como ideal de vida, instigação feita e vivida por Paulo, o apóstolo, “Sede meus imitadores, como também eu o sou de Cristo”.<sup>25</sup>

Leminski diz-nos, ainda, “Não resta, porém, a menor dúvida de que, por trás desses ditos e feitos, existiu uma pessoa real, de carne e osso”<sup>26</sup> Muitos das personagens imitadas, vividas na realidade do *cosplay*, são representações ficcionais sim, mas referenciando pessoas de carne e osso que tentam viver, sobreviver. Representam – mesmo que na fantasia – heróis, vilões, crianças, jovens, adultos, anciões; gente, afinal. Diante dos quais, *cosplayers* buscam – incansavelmente – informações. Para quê? Para imitá-los e vivê-los, quem sabe, por instantes ou, até mesmo, pela vida toda, como imitadores. Que temos a disposição para lembrar do Cristo?

A ser verdade tudo o que dizem os Evangelhos, não há nenhum personagem da Antiguidade sobre o qual saibamos

---

<sup>23</sup> ALVES, 2009, p. 147.

<sup>24</sup> LEMINSKI, Paulo. **Vida:** Cruz e Sousa, Bashô, Jesus e Trótski – 4 Biografias. São Paulo: Companhia das Letras, 2013. p. 162.

<sup>25</sup> Texto bíblico na 1ª Carta aos Coríntios, capítulo 11, versículo 1; BÍBLIA SAGRADA. Ed. rev. e atual. Tradução: João Ferreira de Almeida. São Paulo: SBB, 2005.

<sup>26</sup> LEMINSKI, 2013, p. 165.

tanto Jesus. Infância, família, formação: detalhes mínimos, que não temos sobre Péricles, Sócrates, Alexandre, César, Augusto, Cícero ou Virgílio.<sup>27</sup>

Assim, se a liturgia tem como esforço principal um encontro, segundo Luiz Carlos Ramos: “Deus vem ao encontro da comunidade. O culto se constitui, assim, em ponto de encontro entre Deus e a comunidade e desta consigo mesma”.<sup>28</sup>; não seria, também, a realidade do *cosplay*, uma maneira de dizer que carecemos de espaços de encontros, espaços que encerram e demandam uma liturgia – própria, obviamente – em que se busca referências, para imitação?

Estes ambientes (cristão e o ficcional/fantasia) parecem se encontrar a certa altura, Ramos destaca, ainda, das qualidades do culto,

A criatividade litúrgica possibilita o recurso à expressão artística de modo geral (> liturgia e arte): a Coreografia, que é a arte do movimento; a Literatura, a arte da palavra; a Arquitetura, a arte do espaço vazio; a Escultura, a arte do volume; a Pintura, a arte da cor; a Música, arte do som; e a controversa “sétima arte”, o Cinema, que combina várias artes”.<sup>29</sup>

Nesta conjugação, a liturgia engloba uma série de afazeres, de lugares, de ditos, enfim, uma conjugação de esforços, tempos para que a história de Cristo possa ser anunciada, “A liturgia é, a um só tempo, memória, atualização e esperança salvífica”.<sup>30</sup> É tal qual um documento que toma vida, que faz vida.

Em perspectiva semelhante, um documento fora criado para estabelecer parâmetros para a cultura *nerd*, “Um manifesto foi criado para celebrar o primeiro *Geek Pride Day*, Dia do

---

<sup>27</sup> LEMINSKI, 2013, p. 165.

<sup>28</sup> RAMOS, 2008, p. 582.

<sup>29</sup> RAMOS, 2008, p. 583.

<sup>30</sup> RAMOS, 2008, p. 582.

Orgulho Geek, ou Dia do Orgulho Nerd [...]”,<sup>31</sup> em que se estabelece direitos e responsabilidades; das quais poderiam ser extraídas diversas comparações com preceitos litúrgicos propostos, acima e no culto. Vejamos, portanto, alguns dos onze itens que formam este manifesto (grifo pessoal vinculando a um aspecto similar na jornada cristã, ao lado de cada item indicado):

Direitos

1. O direito de ser ainda mais nerd.  
[crescimento/discipulado]
2. O direito de não sair de casa.  
[pertença/zelo/proteção]
3. O direito de não ter um “par romântico” e de ser virgem.  
[celibato/pureza/chamado]
5. O direito de se associar a outros nerds.  
[comunhão/convivência]
8. O direito de não andar “na moda”.  
[não ceder as tentações]
10. O direito de mostrar a sua nerdice.  
[testemunho]
11. O direito de dominar o mundo.  
[missão/evangelismo]<sup>32</sup>

O interesse aqui, pois, foi – brevemente – o de provocar, instigar e partir para uma estruturação destas insinuações na forma de um artigo, expandindo as ideias aqui tomadas. Espera-se que as mesmas possam, ainda, trazer luz para compor parte da pesquisa deste doutorado. Encerra-se nestes termos, portanto, dizendo que se pode vislumbrar insinuações litúrgicas (com características cristãs, eventualmente) no movimento *cosplay*.

---

<sup>31</sup> FERNANDES, 2011, p. 70.

<sup>32</sup> FERNANDES, 2011, p. 70.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Rubem. **O sapo que queria ser príncipe**. São Paulo: Editora Planeta do Brasil, 2009.
- BÍBLIA SAGRADA. Ed. rev. e atual. Tradução: João Ferreira de Almeida. São Paulo: SBB, 2005.
- CALDAS, Carlos. Cultura e estética nerd: O que é isso afinal? In: CALDAS, Carlos (Org.). **Teologia Nerd**. São Paulo: Garimpo Editorial. 2015. p. 13-33.
- FERNANDES, Luís Flávio. **Enciclonérdia**. São Paulo: Panda Books, 2011.
- GOUVÊA, Ricardo Quadros. Um espaço consagrado: um estudo sobre a relação entre religião e ficção científica. In: CALDAS, Carlos (Org.). **Teologia Nerd**. São Paulo: Garimpo Editorial. 2015. p. 35-70.
- LEMINSKI, Paulo. **Vida**: Cruz e Sousa, Bashô, Jesus e Trótski – 4 Biografias. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.
- O QUE é Cosplay. **Cosplay Brasil**. Disponível em <http://www.cosplaybr.com.br/site/index.php/O-Que-e-Cosplay.html>>. Acesso em jul. de 2015.
- RAMOS, Luiz Carlos. Liturgia. In: BORTOLLETO FILHO, Fernando; SOUZA, José Carlos de; KILPP, Nelson (Orgs.). **Dicionário Brasileiro de Teologia**. São Paulo, SP: ASTE, 2008. p. 581-583.
- SCHMIDT-LAUBER, Hans-Christoph; MEYER-BLANCK, Michael; BIERITZ, Karl-Heinrich. **Manual de ciência litúrgica**: ciência litúrgica na teologia e prática da igreja. São Leopoldo: Faculdades EST, Sinodal, 2011.

As histórias em quadrinhos, bem como outras produções que podemos incluir numa compreensão ampliada do conceito de "arte sequencial", como as animações, os filmes e até mesmo enredo de games, são expressões de uma cultura em convergência constante de e em nosso tempo, no qual narrativas se entrecruzam, transitam por diferentes mídias, adaptam-se, transformam-se e transvestem-se de diferentes roupagens, adquirindo uma espécie de "status" no mundo "real".

O presente livro que você tem em mãos discute itinerários da cultura pop e suas distintas expressões mediadas aqui, especialmente, pelas histórias em quadrinhos, enquanto produção, bem artístico-cultural de nosso tempo.

É fruto do primeiro colóquio ensejado e realizado pelo Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Arte Sequencial, Mídias e Cultura Pop, vinculado ao PPG da Faculdades EST, com parceria institucional do UNILASALLE.

Tenha uma boa leitura!

## Organização



Agência Brasileira do ISBN  
ISBN 978-85-69211-03-7

