



REVISTA

CULTURA, ESTÉTICA & LINGUAGENS

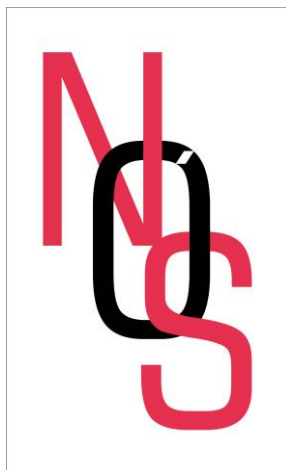
Vol. 02, Nº 01 - FEV. 2017



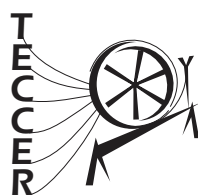
Nº



CIBERPAGE



Apoio:



EXPEDIENTE

Editores:

Prof. Dr. Ademir Luiz da Silva (UEG)
Prof. Dr. Ewerton de Freitas Ignácio (UEG)
Prof. Dr. Eliézer Cardoso de Oliveira (UEG)
Profa. Dra. Heloisa Selma Fernandes Capel (UFG)

Diagramação e arte:

Arnaldo Salustiano (LUPPA - UEG)

Revisor de língua portuguesa:

Prof. Dr. Ewerton de Freitas Ignácio (UEG)
Profª Me. Roberta do Carmo Ribeiro (UEG/UFRGS)

Revisor de língua estrangeira:

Ronypeterson Miranda (UnB)
Jacqueline Siqueira Figário (UFG)
Anna Paula Teixeira Daher (UFG)

Conselho editorial:

Prof. Dr. Edgar Silveira Franco (UFG)
Profa. Dra. Maria Idelma Vieira D'Abadia (UEG)
Prof. Dr. Robson Mendonça Teixeira (UEG)
Prof. Dr. Sandro Dutra Silva (UEG/UNIEVANGÉLICA)
Profa. Dra. Poliene Soares dos Santos Bicalho (UEG)
Profa. Dra. Maria de Fátima Oliveira (UEG)
Profa. Dra. Giuliana Vila Verde (UEG)
Prof. Dr. Haroldo Reimer (UEG/CNPq)
Profa. Dra. Mary Anne Vieira Silva (UEG)
Prof. Dr. Julierme Sebastião Moraes de Souza (UEG)

Conselho Consultivo:

Prof. Dr. Alcides Freire Ramos (UFU)
Profa. Dra. Ana Cavalcanti (EBA/RJ)
Prof. Dr. Arthur Gomes Valle (UFRJ)
Profa. Dra. Camila Dazzi (CEFET/RJ)
Prof. Dr. Marcos Antônio da Cunha Torres (UEG)
Prof. Dr. Marcos Silva (USP)
Prof. Dr. Rodrigo de Freitas Costa (UFTM)
Profa. Dra. Rosangela Patriota Ramos (UFU)
Prof. Dr. Valmor da Silva (PUC/GO)
Prof. Dr. Edgard Vidal (CNRS/FR)





ORGANIZADORES:



Ademir Luiz



Danielle Barros



Edgar Franco

ÍNDICE

• EXPEDIENTE	02
• ÍNDICE	04
• Apresentação	06

ENTREVISTA

• Entrevista com o Ciberpajé, Edgar Franco.....	10
• Entrevista com Rodrigo Spiga e <i>Ronaldo Zaharijs</i>	17
• Entrevista com Juscelino Neco.....	23

ARTIGOS

• DA SUBVERSÃO AO ABANDONO DA LINGUAGEM EM TIRAS CONTEMPORÂNEAS Alberto Pessoa, Henrique Magalhães	32
• AS AVENTURAS HIPER-REAIS DO CAPITÃO GRALHA Ivan Carlo Andrade de Oliveira.....	49
• DR. ESTRANHO: PARA UMA LEITURA IMAGÉTICA EMBEVECIDA DOS DESENHOS, ESTILOS E VARIAÇÕES DAS HQS MÍSTICO/ESOTÉRICAS DESSE DISTINTO PERSONAGEM DO ROL DOS SUPER-SERES! Gazy Andraus.....	66
• COLEÇÃO <i>PATETA FAZ HISTÓRIA</i> : UMA ANÁLISE Lígia Maria de Carvalho.....	79
• ARTES GRÁFICAS E SEQUENCIAIS: ARMADILHAS CONCEITUAIS Paula Mastroberti.....	93
• ARTE DOS SONHOS DE RICK VEITCH Matheus Moura Silva.....	108
• "O DEMÔNIO AO POR DO SOL: A JORNADA DESTRUTIVA E RESSURRECIONAL EM SANDMAN – ESTAÇÃO DAS BRUMAS" Octavio Aragão.....	143
• A FUNÇÃO MEDIADORA DAS ADAPTAÇÕES LITERÁRIAS PARA OS QUADRINHOS NA FORMAÇÃO DO LEITOR. Profa. Dra. Valéria Aparecida Bari	158
• DIÁLOGO ENTRE (LINHAS) CRÍTICA E POÉTICA: O PÓS-HUMANO EM <i>STAR WARS</i> E NA OBRA QUADRINHÍSTICA DE EDGAR FRANCO Ademir Luiz da Silva e Edgar Silveira Franco.....	179

RESENHAS

• "CONCLAVE", UM ROMANCE GRÁFICO HERÉTICO, Tobias Dias Goulão.....	194
• LITERATURA EM QUADRINHOS, Ademir Luiz	199
• "O.R.L.A.", DE MATHEUS MOURA / ONDE SE GANHA O PAU, NÃO SE COME A CARNE, Ademir Luiz	203

PERFIL DO ARTISTA

• EDGAR FRANCO por Danielle Barros Silva Fortuna	209
• PERFORMANCES DO CIBERPAJÉ COM O POSTHUMAN TANTRA.....	217
• HQFORISMOS	221
• HQ : "DUO DE UM".....	224

- ARTES FEITAS PARA CAPA DE REVISTAS, CAPAS DE CD, ILUSTRAÇÕES, COM UTILIZAÇÃO DE TÉCNICAS DIVERSAS..... 230
- SIGILOS MÁGICOS E PROCESSOS CRIATIVOS DE QUADRINHOS: NOTAS SOBRE A ARTE EXCLUSIVA DA CAPA DESSE NÚMERO DA REVISTA NÓS E A HQ DESVELAR.
Ciberpajé (Edgar Franco)..... 248
- QUADRINHO INÉDITO..... 250
- Normas de submissão de trabalhos..... 253

Apresentação

A *Revista Nós – Cultura, Estética e Linguagens* apresenta-se como um *locus* de discussão de temas de relevância acadêmica e cultural. Nesse aspecto, a revista aproveita-se da hospitalidade do Cerrado como um lugar de encontros e trocas culturais por excelência, buscando propiciar o convívio entre os diferentes, promover o diálogo entre contraditórios.

Fruto da iniciativa conjunta e interinstitucional de dois grupos de pesquisa ligados ao CNPq, SECEC - Saberes, Expressões Culturais e Estéticas do Cerrado, composto por professores da Universidade Estadual de Goiás, e GEHIM – Grupo de Estudos de História e Imagem, administrado por docentes da Universidade Federal de Goiás, a *Revista Nós* objetiva promover o encontro interdisciplinar entre pesquisadores de diversas áreas que desenvolvem estudos sobre os temas “cultura”, “estética” e “linguagens”. Uma salutar aproximação epistemológica entre literatura, história, geografia, arquitetura e urbanismo, artes plásticas, expressões artísticas populares e eruditas, *pop* e de vanguarda. O escopo é, potencialmente, infinito.

O título da revista, NÓS, evoca justamente essa parceria focada na interdisciplinaridade e na multiplicidade de saberes. O sentido de NÓS é tanto estrito quanto simbólico: NÓS do cerrado, NÓS no cerrado, NÓS que nos encontramos no cerrado. O título também explora a polissemia do termo NÓS na língua portuguesa, evocando o pronome pessoal da primeira pessoa do plural, bem como o substantivo que nomeia o “ato de amarrar uma corda”. Os dois sentidos expressam metaforicamente a proposta da revista: a construção plural e a união de saberes. Os diferentes NÓS formam diferentes redes: redes de saberes, redes interpretativas, redes metodológicas, redes conceituais, redes institucionais.

Um conjunto de individualidades forma o coletivo. E a construção coletiva sempre foi a razão de ser das revistas acadêmicas, sendo isso ainda mais verdadeiro no ambiente digital, marcado pela inteligência colaborativa. Essa individualidade criadora e reflexiva, que é sempre importante defender, é fruto de influências e diálogos, ainda que conflituosos. Um artigo acadêmico é sempre uma construção coletiva, ainda que redigido por um único autor. Em sua confecção, tal autor certamente valeu-se de uma extensa rede colaborativa, formada pela bibliografia, pelos professores, pelo orientador e orientandos, por colegas e amigos e, mesmo,

por comentaristas eventuais encontrados em eventos. Pode ter subido nos ombros de gigantes para ver mais longe, como sugeriu Isaac Newton; ou para lhe dar pretensiosos cascudos. Por que não? Humildade científica não precisa excluir o arrojo, desde que se saiba o que se está fazendo, e seja respeitoso. O fato é que quando ocorre a publicação, o artigo incorpora as recomendações dos editores, revisores e pareceristas. Nesse sentido, o artigo, bem como a revista, poderia facilmente utilizar o lema do Ubuntu: “sou quem sou porque somos todos nós”.

A palavra NÓS, possui ainda outro significado na língua portuguesa: plural da unidade de medida náutica, utilizada para medir a velocidade das embarcações. Metaforicamente, o termo serve para indicar a aceleração das mudanças contemporâneas. Walter Benjamin, na parte introdutória do seu ensaio “O Narrador”, caracteriza a modernidade como uma época em que nada permanece inalterado, exceto as nuvens. Infelizmente, nem as nuvens estão a salvo do turbilhão de mudanças que atinge a sociedade atual. O mundo está acelerado e esta revista, para manter-se à altura das mudanças, requer uma nova configuração. Nessa perspectiva, ela pretende ser mais dinâmica e mais interligada às redes sociais e, portanto, mais interativa. Como as palavras-chave do título indicam, o estudo da cultura não pode ser desvinculado da linguagem e da estética.

A cada volume, a *Revista Nós – Cultura, Estética e Linguagens* vai homenagear um artista, ilustrando com suas obras a capa e os intervalos entre os textos e as entrevistas. Fechando a edição teremos um ensaio crítico sobre sua vida e obra. Nesta edição o homenageado será o artista transmídia, professor, músico, compositor e quadrinista Edgar Silveira Franco, o Ciberpajé, mineiro radicado em Goiás, um destacado representante da arte de vanguarda brasileira, com destaque internacional. A autora do ensaio é Danielle Barros, doutora pela Fundação Oswaldo Cruz e artista.

A arte da entrevista também é cultivada pela *Revista Nós – Cultura, Estética e Linguagens*. Nesta edição teremos três entrevistas. A primeira, realizada pela professora Viviane Leandra, é justamente com Edgar Franco. Viviane Leandra é pesquisadora de sua obra, tendo realizando um trabalho de análise sobre o romance gráfico *BioCyberDrama Saga*, principal tema da entrevista. A segunda entrevista foi realizada com Rodrigo Spiga e Ronaldo Zaharijs, sobre o processo criativo de concepção do romance gráfico *137*, inspirado pelo acidente radiológico ocorrido em Goiânia, capital de Goiás, na década de 1980. A terceira é

com o consagrado artista e professor universitário Juscelino Neco, um dos mais talentosos quadrinistas na nova geração, autor de obras contundentes como *Parafusos*, *Zumbis* e *Monstros do Espaço* e *Matadouro de Unicórnios*.

Na presente edição temos nove artigos, compondo em seu conjunto o “dossiê arte sequencial”. O tema geral são histórias em quadrinhos, como são popularmente chamadas, enfocadas em toda complexidade e alcance artístico. A organização do dossiê foi realizada por Danielle Barros, Edgar Franco e Ademir Luiz da Silva, um dos editores da *Nós*, que realiza pesquisas e produção da área de quadrinhos.

O primeiro artigo é “Da subversão ao abandono da linguagem em tiras contemporâneas”, escrito pela dupla Alberto Ricardo Pessoa e Henrique Paiva de Magalhães, professores Departamento de Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba. O artigo faz uma interessante discussão sobre o processo de desenvolvimento da linguagem dos quadrinhos. Na sequência temos “As aventuras hiper-reais do capitão gralha”, de Ivan Carlo Andrade de Oliveira, professor do curso de Jornalismo da Unifap e doutorando do Curso de Arte e Cultura Visual da FAV-UFG. Um super-herói puxa outro e o terceiro trabalho enfoca um dos mais interessantes personagens da galeria de super-heróis da editora Marvel, recentemente adaptado para o cinema, o Doutor Estranho. O próprio título do trabalho lembra uma fórmula mágica: “Dr. Estranho: para uma leitura imagética embevecida dos desenhos, estilos e variações das HQs místico/esotéricas desse distinto personagem do rol dos super-seres!”. O autor da pérola é o professor e artista Gazy Andraus, doutor em Ciências da Comunicação pela ECA, da USP. Muitos diriam que Gazy é um “doutor estranho” por si só.

Depois das dramáticas aventuras do Doutor Estranho, nada melhor que um alívio cômico, mas sem perder a seriedade jamais. O clássico personagem Pateta, da Disney, é tema do artigo “Coleção ‘Pateta Faz História’: uma análise”, da doutoranda em artes Lígia Maria de Carvalho. Falando em seriedade, o próximo texto é um profundo debate sobre questões teóricas, trata-se do artigo “Artes gráficas e sequenciais: armadilhas conceituais”, escrito por Paula Mastroberti, professora Adjunta do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Um bloco centrado em questões ligadas aos diferentes níveis de percepção nos quadrinhos se inicial com “Arte dos Sonhos de Rick Veitch”, do doutorando Matheus Moura Silva, e segue com “O Demônio ao Por do Sol: a jornada destrutiva e ressurreição em Sandman

– Estações das Brumas”, de Octávio Aragão, professor adjunto da Escola de Comunicação da UFRJ.

O oitavo trabalho é uma instigante reflexão sobre a “A função mediadora das adaptações literárias para os quadrinhos na formação do leitor”, apresentada pela professora Valéria Aparecida Bari, líder do PLENA – Grupo de Pesquisa em Leitura, Escrita e Narrativa - e docente da Universidade Federal de Sergipe (UFS).

Por fim, fechando o dossiê, temos uma proposta ao mesmo tempo performática e metalinguística, o artigo “Diálogo entre (linhas) crítica e poética: o pós-humano em *Star Wars* e na obra quadrinhística de Edgar Franco”, onde Ademir Luiz da Silva e Edgar Silveira Franco travam um debate entre criador e crítico ao longo do corpo textual do próprio artigo. Ou seja, procuram responder a pergunta: o que poderia ocorrer se o artista tivesse a chance de contrapor ou contemporizar a análise do estudioso de sua obra?

Esse volume da *Nós* apresenta três resenhas, não por acaso todas elas de romances gráficos. Tal opção se configura tanto como uma forma de contemplar o tema do dossiê quanto uma maneira de fortalecer a arte sequencial enquanto objeto de estudo acadêmico. O primeiro romance gráfico analisado é *Conclave*, obra de Ademir Luiz em parceria com o artista paulista Rafael Campos Rocha. O texto a seguir versa sobre *BioCyberDrama Saga*, de Edgar Franco em parceria com o célebre ilustrador Mozart Couto, álbum que foi tema da primeira entrevista. O terceiro trabalho é sobre *O.R.L.A.*, de Matheus Moura, uma narrativa gráfica que enfoca em ritmo de aventura e militância pelos direitos dos animais.

Fechando o número, logo depois do perfil do artista, e como um complemento dele, temos o texto “Sigilos Mágicos e Processos criativos de Quadrinhos: Notas sobre a arte exclusiva da capa desse número da revista *Nós* e a HQ *Desvelar*”, onde o próprio Edgar Franco, o Ciberpajé, apresenta uma salutar reflexão sobre sua poética. Gentileza e desprendimento artístico pelo qual temos muito que agradecer.

Nós lhe desejamos uma ótima leitura.

Prof. Dr. Ademir Luiz da Silva (UEG)

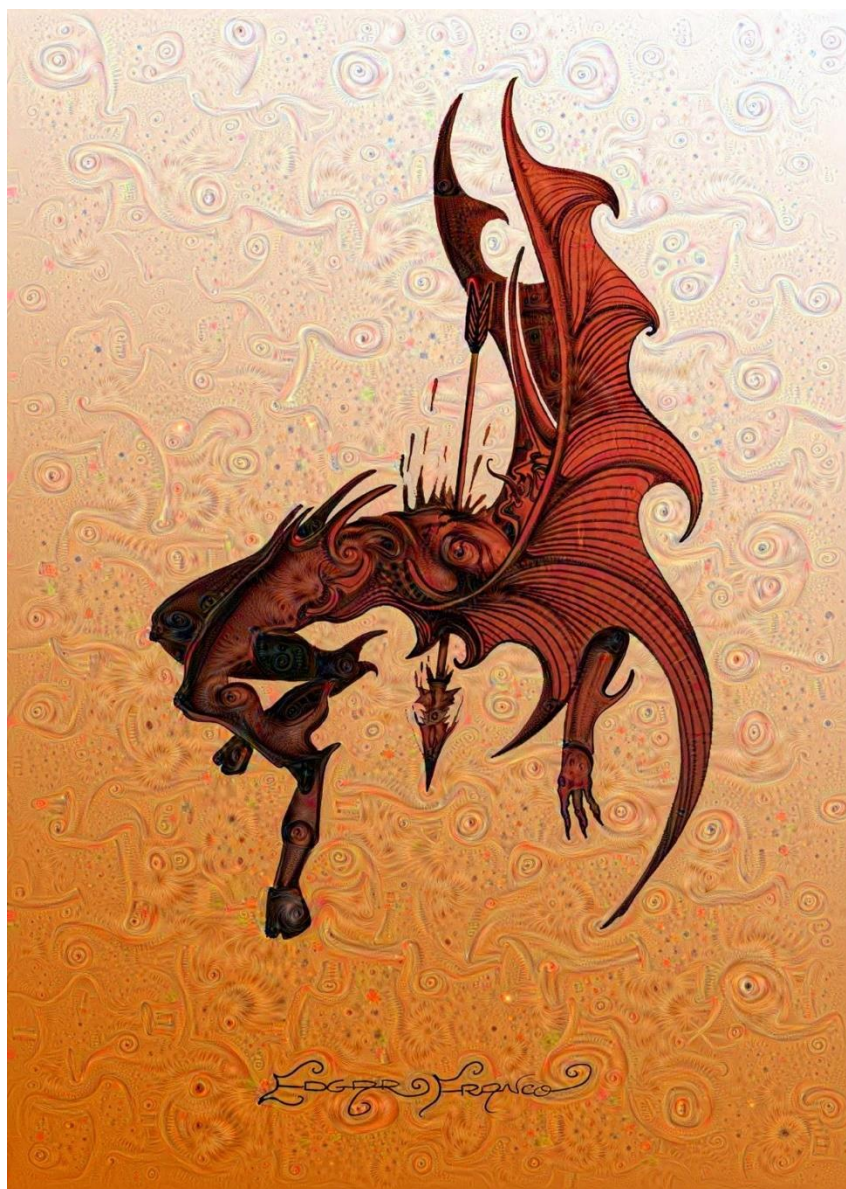
Prof. Dr. Ewerton de Freitas Ignácio (UEG)

Prof.^a Dr.^a Heloisa Capel (UFG)

Prof. Dr. Eliézer Cardoso de Oliveira (UEG)

(Editores)

Entrevistas



Arte Anjo Caído

N
S

Entrevista com o Ciberpajé, Edgar Franco

VIVIANE LEANDRA DOS SANTOS



“BioCyBerDrama Saga”: Quadrinhos, Autoralidade & Amor Incondicional.

VIVIANE LEANDRA: Como você define as influências que formaram a trajetória do autor Edgar Franco?

EDGAR FRANCO: Uma pergunta ampla, mas serei sintético, sou um ser em mutação constante, em construção, pronto a mudar minha visão do mundo e da arte a qualquer instante, portanto sigo sendo influenciado por tudo o que experiencio, sem a prisão de nenhum dogma de ordem estética, mítica, mística ou ideológica. Minha obra artística nas múltiplas mídias é construída através da minha pulsão natural em criar, e a criação torna-se um ritual de autotransformação rumo à transcendência. Interesse-me pela arte que propõe a transmutação, a integralidade do ser, essa arte quase sempre ganha contornos iconoclastas. Para citar alguns poucos exemplos, destaco nos quadrinhos nomes como Alejandro Jodorowsky, Druillet, Antônio Amaral & Gazy Andraus; no cinema Cronenberg, Stanley Kubrick & Kurosawa; nas artes visuais H.R.Giger, Hieronymus Bosch, Klimt, Egon Schiele, Frank Frazetta, A.O.Spare & William Blake; nas artes híbridas Stelarc, Kac, Roy Ascott & Mark Pauline; nas artes mágicas Spare, Peter

Carroll, Dion Fortune, Crowley & Gurdjieff; nas artes psiconáuticas Terence McKenna, Jeremy Narby, Stanislav Grof & Timothy Leary.

VIVIANE LEANDRA: É correto afirmar que o criador, Edgar Franco, se fundiu à criação *Ciberpajé*, tornando-se um híbrido entre o corpo material e o corpo idealizado?

EDGAR FRANCO: Sim, foi algo natural em meu processo contínuo de busca de alcançar minha integralidade como ser, pois nos tornamos aquilo em que acreditamos. Se tivermos total consciência de nosso ser, poderemos moldar nossa realidade. O Ciberpajé é nada mais, nada menos do que a bela e violenta erupção daquilo que realmente sou. Renomear-me e assumi-lo no meu dia a dia foi um ato poético de coragem. Além disso, mesmo com toda a discriminação e a revolta de alguns, é muito divertido ser o Ciberpajé, e a vida só tem sentido se envolver alegria. A alegria é a oração mais sagrada que existe, uma oração cósmica!

VIVIANE LEANDRA: Tendo em vista que você é um pesquisador e autor de História em Quadrinhos em várias mídias, como define a escolha de formato para a construção de uma obra?

EDGAR FRANCO: Como artista posso ser definido com um criador de narrativas nas mais diversas mídias. Sou um narrador transmídia. Infelizmente a dita “arte contemporânea” tem birra com as narrativas, pois acha que elas didatizam a mensagem da obra, com isso tornou-se um amontoado de lixo pedante e esvaziado de sentido, e morreu de vez ao abandonar o sagrado e entregar-se a um materialismo tosco de base marxista. Eu não faço parte desse mundo chamado “arte contemporânea”, eu o abomino na verdade, tudo que concebo como arte está distante demais de seus preceitos. Como narrador sou um experimentador, a ponto de já ter criado neologismos para batizar experimentos narrativos como as HQtrônicas – HQs hipermidiáticas, e os HQforismos – termo forjado em parceria com Danielle Barros - que já desembocaram em experimentos hipermidiáticos como HQGIForismos e HQforismos Expandidos. A escolha de como vou narrar algo que pulsa em meu coração, se vou narrar como performer, como poeta visual, como quadrinhista, como musicista, como videomaker,

ou escritor, é algo que depende do momento e do suporte mais adequado ao que pretendo narrar.

VIVIANE LEANDRA: Nas HQs existe o que funciona ou o que não funciona para cada tipo de formato?

EDGAR FRANCO: Sim, é importante compreender profundamente o meio/suporte para o qual irá criar a HQ ou HQtrônica. Já vi histórias longas, em álbuns de 150 páginas que poderiam ser contadas em 10 páginas e por se agigantarem perderam a força. Também vejo HQs curtas que perdem o impacto justamente por não terem sido desenvolvidas em mais páginas. A concepção de quadrinho autoral no Brasil sofreu uma distorção grande. A cena dita “autoral” tem na verdade um predomínio de trabalhos derivativos com pouco ou nenhum traço real de autoralidade, mas o formato padrão do que agora concebem como HQ de autor é o álbum de no mínimo 48 páginas (padrão Europeu), então tenho visto dezenas de “álbuns” desenvolvidos em nosso país com desenhos bonitos e roteiros horríveis, histórias fracas que poderiam até ser interessantes se tivessem 4 ou 5 páginas, mas nunca mais que isso.

VIVIANE LEANDRA: Como surgiu a necessidade de se transportar *BioCyberDrama do Fanzine* para o formato de *Graphic Novel*, e se esse seria o termo mais adequado?

EDGAR FRANCO: O fanzine *BioCyberDrama*, que está reproduzido na íntegra ao final do álbum *BioCyberDrama Saga* é um produto poético muito diferente da narrativa do álbum. O fanzine lança mão da linguagem poético-filosófica e foi, na verdade, o princípio da criação do universo ficcional da “Aurora Pós-humana”. O álbum *BioCyberDrama Saga*, que acaba de ter sua segunda edição ampliada lançada pela Editora UFG, teve sua longa narrativa concebida para ser desenhada pelo lendário Mozart Couto. A obra surgiu de um convite de Couto para desenvolvermos algo juntos. São criações distintas, mas conectadas pelo universo ficcional transmídia da *Aurora Pós-humana*.

VIVIANE LEANDRA: Como o senhor analisa uma adaptação para uma *HQtrônica* do universo de *BioCyberDrama Saga*? E se isso é possível ou relevante?

EDGAR FRANCO: Já existem 3 HQtrônicas criadas por mim que se passam no mesmo universo do álbum *BioCyberDrama Saga*! São elas *NeoMaso Prometeu* - que ganhou menção honrosa no *Festival Videobrasil* (2001), *Ariadne e o Labirinto Pós-humano* - essa a mais longa, com mais de 600 desenhos criados para ela, efeitos sonoros, trilha sonora, animações, multilinearidade; e *brinGuedoTeCA 2.0* – baseada em uma HQ homônima publicada na minha revista em quadrinhos *Artlectos e Pós-humanos # 2*. *NeoMaso Prometeu* e *Ariadne e o Labirinto Pós-humano* estão publicadas em um CD-ROM que vem encartado no meu livro *HQtrônicas* (Editora Annablume, 2.ed. 2008). Existem inclusive conexões diretas entre as histórias, como por exemplo, na primeira parte de *BioCyberDrama Saga*, quando o personagem Antônio desce o elevador de seu prédio cumprimenta nele Ariadne, que é a personagem central da HQtrônica *Ariadne e o Labirinto Pós-humano*. Sugiro que procure essas HQtrônicas, elas têm a mesma densidade narrativa de *BioCyberDrama Saga*.

VIVIANE LEANDRA: Tanto na HQ *BioCyberDrama Saga* quanto em seus aforismos o senhor demonstra que o amor é puro desde que aceito primeiramente pelo eu, o indivíduo, para depois buscar o do outro, inclusive em entrevistas o senhor defende essa ideia de amor verdadeiro livre de dogmas impostos pela sociedade. Nesse aspecto cada personagem em *BioCyberDrama Saga* seria uma representação das suas convicções sobre as múltiplas faces do amor?

EDGAR FRANCO: Em síntese *BioCyberDrama Saga* é uma história sobre a busca do amor incondicional. Sobre a dificuldade mais complexa de nossa espécie, a aceitação completa do outro e de suas diferenças, toda a dor e o sofrimento no mundo vem dessa inabilidade em reconhecermos o outro em sua complexidade e amá-lo sem julgá-lo. Somos irmãos de jornada nesse planeta, mas seguimos criando dogmas de todas as ordens que geram ódio, dor, morte e sofrimento. E o amor ao outro só pode nascer realmente se iniciarmos a compreensão profunda de quem somos, perdoarmos nossos paradoxos, aceitarmos-nos integralmente e desenvolvermos um profundo auto-amor. Como amar alguém se não conseguimos nos amar? Todos os personagens de *BioCyberDrama Saga* são partes de mim, alguns mostram aspectos obscuros e renegados que tive que trazer à tona. Foram construídos a partir de minha

complexidade como ser, e ao desenvolvê-los tornei-me mais empático e respeitador das complexidades e diferenças, pois percebi como muito daquilo que abomino nos outros está também em mim. Criar *BioCyberDrama Saga* tornou-me mais compreensivo e amoroso em relação à nossa controversa espécie humana, transformou-me como indivíduo. A arte é minha forma de magia ritual rumo à minha integralidade e ao amor incondicional cósmico.

VIVIANE LEANDRA: De acordo com Umberto Eco, a interpretação de uma obra ou personagem feita por um determinado grupo depende da carga cultural nele contido, como o senhor analisa as interpretações feitas por críticos e leitores que, inicialmente, não foram consideradas no conceito original dos seus personagens?

EDGAR FRANCO: Eco está correto, uma obra é aberta, a interpretação dela dependerá de inúmeros fatores, até mesmo de ordem climática, ler minhas HQs em um dia chuvoso ou com o sol a pino poderá gerar reações diversas, interpretações múltiplas. Obviamente na maior parte de minhas obras eu tenho claro em minha mente e coração qual será a mensagem, e o processo criativo torna-se uma forma de magia ritual de fixação daquele sentido para mim, uma forma de autotransformação. É um ato mágico de mudança da minha realidade. Ou seja, o sentido real de minhas criações está na transformação que ela processará em minha realidade ordinária, nas mudanças que promoverá em minha vida através do processo criativo. Não me importo nem um pouco com a recepção de minha arte, se as pessoas vão interpretá-la da forma que imaginei ou não, isso é residual. Obviamente fico alegre quando percebo que muitas pessoas foram tocadas com minhas criações, e assustado ao perceber como várias delas conseguiram perceber exatamente sobre o que estou falando. Por isso sigo publicando os trabalhos, penso que talvez eles possam auxiliar a oxigenar as chamas que já existem em certas pessoas rumo à suas revoluções individuais.

VIVIANE LEANDRA: Em algum momento, uma determinada interpretação ou crítica feita sobre *BioCyberDrama Saga* foi capaz de revelar algo que o senhor não havia pensado durante o processo criativo, e posteriormente, o fez considerar como um possível rumo tomado pelo seu universo ficcional?

EDGAR FRANCO: Em minha trajetória como artista se eu fosse dar ouvidos às críticas e elogios ao meu trabalho teria enlouquecido, ou desistido. As pessoas têm sempre as visões delas de como as coisas devem ou não ser, estão sempre dispostas a opinarem sobre a vida dos outros, e na maioria dos casos não conhecem nem ao menos quem são. Rejeitei propostas de 3 editoras conhecidas no mercado brasileiro de publicarem *BioCyberDrama Saga* justamente porque queriam mudar algo na história, um dos tais editores propôs inclusive um novo final. Você pode avaliar o que crio como bom ou ruim, pode detestar ou gostar e até mostrar-me aspectos inusitados que eu não tinha percebido na obra, o que acho divertido e curioso! Mas creio na criação como algo ritualístico que deve surgir a partir da experiência, uma alquimia do indivíduo como antena da espécie. Experiências alheias não devem contaminar esse processo. No caso de *BioCyberDrama Saga* só uma pessoa contribuiu comigo nesse processo, foi Mozart Couto, que tornou-se coautor e envolveu-se visceralmente com a obra. Em certo momento, seu carinho por um personagem da saga, mudou seu papel na história! Mas veja bem, Mozart estava envolvido no processo de criação, éramos a egrégora de 4 mãos desenvolvendo o álbum. Meu conselho para os artistas jovens que me procuram é: Não deixe as críticas e elogios abalarem suas convicções estéticas e poéticas, ouça-os com carinho e respeito a quem os proferiu, mas esqueça-os imediatamente e siga criando sem máculas.

VIVIANE LEANDRA: Sua obra *BioCyberDrama Saga* é resultado tanto de suas pesquisas teóricas quanto das experiências práticas com plantas psicoativas, além da sua vivência como ser humano e, por que não dizer, *pós-humano*. Nesse aspecto, assim como Umberto Eco, pode-se considerar que todo o universo resulta do autor empírico *Ciberpajé/Edgar Franco* sem uma necessidade de incorporar ao autor modelo para que a trama exista?

EDGAR FRANCO: Somos, em primeira instância, frutos de nossa dimensão cósmica. Somos – como destaca Grof – hologramas do Universo e temos toda sua complexidade em nós. Em segunda instância somos fruto da nossa espécie e de sua trajetória pelas eras em que existe em nosso planeta, isso está gravado em nossa rede de campos morfogenéticos. Finalmente somamos a isso a instância individual, as experiências vividas em nossa existência nesse momento no tempo. As experiências psiconáuticas com uso de enteógenos e os transe ritualísticos com base na magia são formas práticas de alcançar e dialogar com a minha

dimensão cósmica, meu “inconsciente univérsico”. As pesquisas teóricas na tradição da ciência ocidental e da academia auxiliam-me a ter uma compreensão mais ampla da influência inconsciente que sofro de minha espécie – o “inconsciente coletivo”, de seus inventos e de sua controversa historiografia. Assim a minha criação artística é fruto da experiência como indivíduo e dos mergulhos em minhas dimensões coletiva e cósmica, a somatória dessa tríade resulta em tudo que crio, e os meus atos criativos de transmutação também tornam-se experiências de vida com uma grande força transformadora. A “Aurora Pós-humana” é meu sistema mágico singular, na tradição da “magia do caos”, um universo ficcional com todas as singularidades que me caracterizam como ser, somadas às minhas percepções humanas, transumanas, pós-humanas e cósmicas.

Viviane Leandra é licenciada em Letras pela UEG



Entrevista com Rodrigo Spiga e Ronaldo Zaharijs

ADEMIR LUIZ E SARAH CABRAL



Terror radioativo em Goiás: HQ “137”

Em 2017 completam trinta anos do acidente radiológico em Goiânia, ocorrido em 1987. Partindo desse trágico evento real, o roteirista Ronaldo Zaharijs e os artistas Eduardo Menna e Rodrigo Spiga lançam o romance gráfico “137”, uma ficção de terror que solta a criatividade para imaginar quais efeitos colaterais a radioatividade gerou na população goiana, particularmente nos moradores dos arredores de Abadia de Goiás, cidade vizinha à capital, onde se encontra o depósito, que deveria ser provisório e se tornou definitivo, dos rejeitos radioativos. A HQ foi patrocinada pela plataforma de crowdfunding, ou financiamento coletivo, Catarse. Para falar dessa obra gore e intencionalmente trash, entrevistamos Rodrigo Spiga, primeiro desenhista da HQ e responsável pela capa.

ADEMIR LUIZ: A narrativa do romance gráfico se passa nos arredores da cidade de Abadia de Goiás, onde fica o depósito dos rejeitos radioativos do Césio 137. Para desenhar os cenários houve uma pesquisa no local?

RODRIGO SPIGA: Houve um estudo do local, da aparência geral da região rural imediata à Abadia de Goiás, porém o local onde a história se passa, o sítio da família do personagem Sérgio, é fictício. O conceito do lugar foi feito especialmente para ambientar e climatizar a história de acordo com o necessário para o tema da história.

ADEMIR LUIZ: O acidente com o Césio 137 expôs os goianos a sofrerem preconceito por todo país e até fora dele. Vocês consideram que a HQ que estão produzindo, que sugere que a radioatividade provocou mutações nos habitantes de Abadia de Goiás, pode contribuir com a manutenção desse estereótipo?

RODRIGO SPIGA: Dificilmente. O que acontece aqui é apenas o uso da história do estado para a produção de uma história fictícia, normalmente o leitor entende este tipo de coisa. E na história os mutantes têm caráter tão absurdo que a história ganha ar cômico, é mais uma brincadeira com o estereótipo caipira do que com o próprio acidente com o césio-137, o leitor tem de estar aberto a este tipo de assunto. Além do mais, temos o próprio brasão da cidade de Abadia de Goiás brincando com o fato do depósito de lixo radioativo estar lá: carregam o símbolo radioativo junto a uma vaca.

ADEMIR LUIZ: Em “O massacre da serra elétrica” temos uma família disfuncional, que, apesar de tudo, fazem as refeições em comum e de alguma maneira se importam uns com os outros. Jason, em “Sexta-Feira 13”, e Michael Myers, em “Halloween”, são personagens estabelecidos por preceitos freudianos. Os mutantes de seu romance gráfico não apresentam traços de humanidade, são basicamente máquinas de matar. Não dar-lhes nenhuma complexidade, nem pessoal nem na relação entre eles, foi consciente? Se sim, por quê? considerando que a tendência atual é problematizar o mal, como aconteceu em obras como “Malévola” e “Drácula, a História não contada”.

RODRIGO SPIGA: O “137” é diferente desses filmes citados. Se aproxima mais de a “Viagem Maldita” e “Pânico na Floresta”, os protagonistas aqui são os sobreviventes e não os assassinos. Isso nos deu a liberdade para explorar os personagens nessas situações extremas

citadas na pergunta. Os mutantes são sim máquinas de matar, mas isso visto pelos olhos das vítimas. Eles podem ter relações familiares, podem ter profundidade, mas isso as vítimas não têm como saber e pouco nos interessaria demonstrar. Os mutantes apenas aparecem acompanhados pelas vítimas e o enquadramento dessas cenas sempre é escolhido a ponto de priorizar esse ponto de vista. Por isso a escolha de não mostrar hora alguma qualquer tipo de relação entre os mutantes, inclusive nunca confirmar se eles são mutantes, ou se eles forem mutantes, se surgiram pelo fato de o depósito de lixo radioativo estar ali. Lembramos que quem falou isso foi um personagem de ideias questionáveis: Miguel. Do nosso ponto de vista esses “mutantes caipiras radioativos” podem muito bem ser seres humanos perfeitamente normais com uma aparência um pouco detestável e com um paladar diferenciado. Poderíamos problematizar o mal, mas não nos interessa, isso tira a graça de uma história de premissa simples. Tudo o que o leitor precisa saber é que esses ditos mutantes tiveram fome e tiveram a sorte de ter um grupo de jovens passando por ali, quiseram os comer e comeram, isso pra não haver a chance de serem confundidos com os mocinhos, como acontece nesses dois filmes citados na pergunta, o vilão perde seu poder, não é mais vilão, é apenas um ser incompreendido pela grande maioria das pessoas. Isso nos tira o “fazer pela vontade de fazer”, que é o “mal pelo mal”, a “ação pela ação”, etc.

SARAH CABRAL: 137 é a adaptação de uma das maiores tragédias ocorridas em Goiás. Geralmente as obras de ficção que trabalham esse tema procurar ser realistas, mas vocês optaram pelo fantástico. Sendo assim, como foi o processo de concepção da narrativa da HQ em que é ignorada toda a triste memória da população acerca do acidente e apresentado uma versão ficcional com direito à mutantes e “cozido de carne humana”? A inspiração para a criação veio por onde? Cinema? Livros?

RODRIGO SPIGA: Primeiramente, a “137” não é a adaptação do ocorrido, apenas introduzimos o acidente com o césio na história do próprio estado, o que muitas pessoas o esquecem de fazer, esse acidente por aqui é tratado como tabu, ninguém o insere na história da cidade. O inserimos, ele trouxe certas consequências para algumas pessoas. Infelizmente em nosso mundo ficcional para algumas pessoas, como os mutantes, as consequências foram maiores. Não estamos ridicularizando nenhum dos envolvidos no acidente em momento algum e não

ignoramos a triste memória da população acerca do acidente, temos a personagem Cintia para nos lembrar das consequências.

RONALDO ZAHARIJS - A inspiração veio principalmente do cinema. Filmes de antes da era em que se você não problematiza ou da explicação a tudo, você está sendo um mal artista.

SARAH CABRAL: Sabe-se que o período entre a criação até o “produto final” da obra é bastante extenso, e por muitas vezes o processo é tido com muita interferência e mudanças. A respeito disso, como se dá a relação da produção visual da história com a ideia original da obra? O peso autoritário de um roteiro a ser seguido tem regido a obra ou conforme a obra vem se desenvolvendo a história vem seguindo outros caminhos até então não imaginados?

RODRIGO SPIGA: Nós temos o período do projeto em que a figura do roteiro vai lentamente sumindo e virando a figura do quadrinho, todas as imagens, ações e falas são um só, esse é o sinal de um projeto bem executado, quando não sentimos a figura do roteiro no quadrinho. Assim como no cinema. Nesse período temos a produção visual, seja em forma de rascunhos, “rafes”, layouts, conceitos de personagem e de cenário, decupagem do próprio roteiro. É nesse período em que as mudanças acontecem, as mudanças de história, para que a leitura possa fluir mais perfeitamente. Os cortes e adições de cenas, a definição do “timing”, tudo isso é feito nessa etapa, e é essa etapa que é cercada de mudanças no roteiro base.

RONALDO ZAHARIJS: O peso autoritário do roteiro no quadrinho quase sempre é ruim quando são pessoas separadas que executam as etapas de produção, que são poucas, geralmente duas. O ilustrador cria as sequências visuais a partir do zero, as imagens a partir do zero, a partir do momento em que o roteiro já dita por base de regra enquadramento, definições de cena, etc. Assim corta a ação criativa do ilustrador. Então foi decidido eliminar esse peso autoritário na obra, há mudanças de ambos os lados sempre que se faz necessária.

SARAH CABRAL: A ideia por trás de uma obra artística, independente de qual seja a sua forma a ser materializada, frequentemente será questionada quanto a presença de um significado subjetivo afim de categorizar a obra como *arte* ou não. Dentro da história em quadrinho é

possível distinguir duas obras; a história da obra narrada vs a obra dramatizada em imagens, considerando isso, foi desejado que a obra tivesse uma subjetividade? Ou haveria uma ausência de significado abstrato que caberia ao leitor encontra-lo ao acaso e eleva-la ou não à condição de arte?

RODRIGO SPIGA: Primeiramente, o quadrinho não pode ser dividido em “obra narrada” e “obra em imagens”, tudo deve ser um só, as imagens contam o que você vê e as palavras comumente o que se ouve. Mas acaba por aí a divisão, o produto deve ser um só. E aí entra a liberdade e necessidade de se materializar personalidade em forma de falas, faladas e não escritas. Muitas vezes, se não na maior parte das vezes, é necessário ignorar a gramática, assim como ignoramos no momento em que falamos, muitas das vezes claro. A subjetividade no quadrinho pode ser encontrada em diversos níveis, como dito na pergunta cabe ao leitor querer identificar isso, estamos seguros que fizemos essa “arte” mencionada, seja na composição visual, nos enquadramentos, na forma de se seguir a narrativa visual, no apelo em forma de história em conjunto ao falado. Elevar esta obra a arte cabe somente a sua forma de conceituá-la, não exatamente ao que fizemos ou deixamos de fazer.

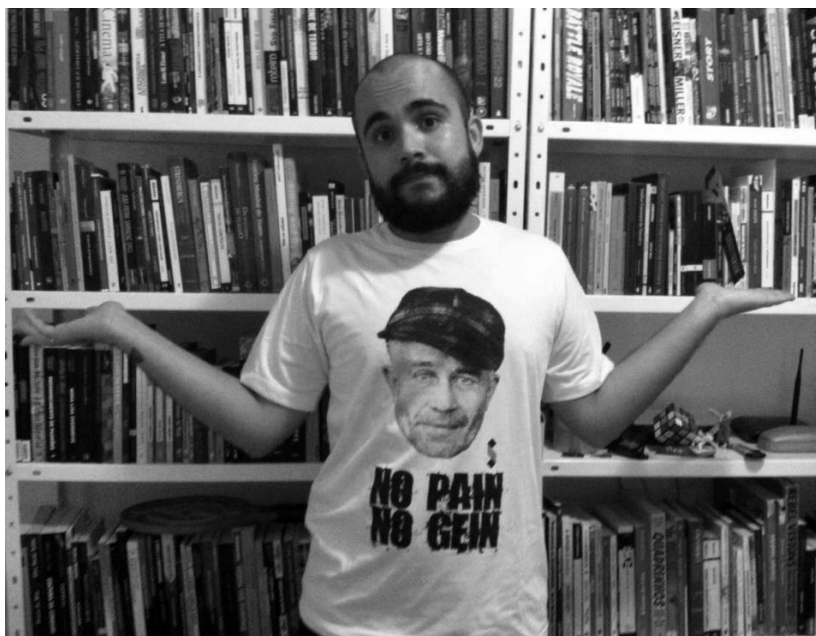
.....
Ademir Luiz é professor da graduação e pós-graduação da UEG.

Sarah Cabral é acadêmica de Arquitetura e Urbanismo na UEG



Entrevista com Juscelino Neco

ADEMIR LUIZ E SOLEMAR OLIVEIRA



Misture Tarantino com Robert Crumb e Gilbert Shelton, com pitadas de Joe Sacco e Sam Raimi, acrescentando a malemolência brasileira e o resultado desse coquetel é Juscelino Neco, um dos mais talentosos autores da nova geração de quadrinistas brasileiros. Os mais cínicos podem chamá-lo de “Professor Aloprado”, uma vez que é ao mesmo tempo um respeitável docente na Universidade Federal do Rio Grande do Norte e autor de alguns dos mais originais, sangrentas, politicamente incorretos e divertidos romances gráficos produzidos no Brasil. Suas “comédias extravagantes”, como ele mesmo chama. Estreou com “Parafusos, Zumbis e Monstros do Espaço”, lançado pela editora Veneta em 2013, álbum pelo qual foi indicado a três prêmios HQ Mix (Desenhista Revelação, Roteirista Revelação e Melhor Edição Especial Nacional). Na sequência veio o elogiado “Matadouro de Unicórnios” e o Best-seller “Zumbis para Colorir”, publicado em diversos países. Nessa entrevista, Juscelino Neco fala sobre seu método trabalho, influências, cinema, universidade, coloca “Watchmen” em seu devido lugar e ainda dá pistas sobre seu próximo trabalho, uma adaptação da obra do mestre do terror H. P. Lovecraft.

ADEMIR LUIZ: A narrativa de seu primeiro romance gráfico "Parafusos, Zumbis e Monstros do Espaço" é bastante descompromissada, embora siga uma linha mestra. Como o próprio título indica você fez um coquetel de múltiplos gêneros, como ficção científica e terror B, espionagem e coisas do tipo. Por outro lado, o roteiro de "Matadouro de Unicórnios" parece ter sido bastante trabalhado. Não há nenhuma cena solta ou piada gratuita. Detalhes dos cenários se mostram importantes ao desenrolar da trama. Essa mudança de foco foi intencional?

JUSCELINO NECO: Sim, foi intencional. Em "Matadouro" eu conscientemente tentei fazer uma história mais amarrada, com mais estrutura, por assim dizer. Se "Parafusos" tem um roteiro escancaradamente B podemos dizer que "Matadouro" tem um estilo que se aproxima do cinema clássico de Hollywood, uma coisa mais tradicional, convencional até. Pelo menos no que se refere à narrativa, porque eu realmente não consigo deixar de abordar temáticas bizarras e, pelo que dizem os críticos, "pesadas" e "escrotas". Mas falando assim, parece até que todos meus movimentos são friamente calculados. Na prática é uma coisa bem mais orgânica. Antes de fazer "Parafusos" eu passei muito tempo trabalhando num faroeste pós-apocalíptico com zumbis. Foi uma história cujo roteiro saiu do meu controle e eu não consegui finalizar. Quando decidi escrever "Parafusos" eu realmente tinha a ideia de produzir uma coisa menos pretenciosa, realmente tentar ver para onde a trama me levaria. Já com "Matadouro" eu tinha mais segurança do que queria fazer e, principalmente, de como fazê-lo. É um aprendizado, sempre. Espero sempre poder fazer quadrinhos melhores.

ADEMIR LUIZ: Seus quadrinhos me parecem bastante cinematográficos. Tanto nos enquadramentos quanto na narrativa. Não são raras as referências que vão desde filmes B de zumbis e alienígenas até obras-primas da matança cult como "Psicose" e "Silêncio dos Inocentes". Quanto de cinema há em seu trabalho?

JUSCELINO NECO: Eu diria que uns 80%. Não sei se isso é um defeito, mas meus quadrinhos não fazem uma exploração consciente da linguagem da mídia. Acho que nunca fiz nada nos quadrinhos que não pudesse fazer no cinema. Tenho muito interesse pela linguagem

cinematografia e espero um dia poder rodar alguma coisa. E com alguma coisa me refiro a um filme de terror trash, sanguinolento, ofensivo e absurdo.

SOLEMAR OLIVEIRA: É correto afirmar que Tarantino é uma influência?

JUSCELINO NECO: Esse é um ponto interessante. Muitas pessoas têm visto uma semelhança entre o meu trabalho e o do Tarantino, o que me deixa lisonjeado. Se você me perguntasse quais são minhas influências eu provavelmente diria EC Comics, Robert Crumb, Gilbert Shelton e os filmes de terror. Dito isso, seria cinismo da minha parte não enxergar as muitas e óbvias semelhanças entre o que eu faço nos quadrinhos e o que o Tarantino faz no cinema. Os diálogos longos e bizarros, a salada de gêneros, referências e homenagens a filmes antigos, a mistura de comédia e cenas ultraviolentas... A lista segue. O que posso dizer é que, conscientemente, Tarantino não ocupa um lugar relevante no que eu considero como minhas influências, mas, como sempre gosto de salientar, o inconsciente é um troço poderoso.

ADEMIR LUIZ: Em linhas gerais, qual seu método de trabalho?

JUSCELINO NECO: É bem simples, fico remoendo algumas ideias até que decido qual delas quero tocar para frente. Só começo a escrever o roteiro quando já tenho a história planejada. Quando eu escrevo o roteiro já faço os rascunhos dos personagens, desenhos de requadros e a coisa toda. Já fica parecido com uma história em quadrinhos. Quando estou 100% satisfeito, começo o tedioso e extenuante trabalho de desenhar tudo. Ainda faço tudo analogicamente, papel, tinta, essas coisas.

ADEMIR LUIZ: Como se deu sua formação de leitor? Foi mais uma das milhões de crianças que começaram lendo Turma da Mônica ou Disney, passou para super-heróis e daí para quadrinhos alternativos e literatura adulta ou teve uma trajetória mais original?

JUSCELINO NECO: Aprendi a ler por volta dos quatro anos com os gibis da Turma da Mônica. Não lia Disney, não sei bem o porquê. Quando estava na fase de começar a ler quadrinhos de super-heróis queimeei umas etapas e passei a me interessar mais por literatura. Aí pelos 15

anos eu lia Proust, Oscar Wilde, Dostoievski, Balzac, essas coisas. Eu era um tipo bem pretencioso na época, como se pode notar. Lia quadrinhos esporadicamente. Lembro que li coisas tipo Spawn, Dylan Dog e revistas de terror antigas, um hábito que herdei da minha mão. Só me interessei a sério pelos quadrinhos quando já estava na faculdade de jornalismo, principalmente pela influência de uns colegas que liam e conheciam bastante de quadrinhos. Foi nessa época que li “Watchmen”, “Sandman”, “Maus”, “Do Inferno” e um monte de mangá. Depois disso conheci Robert Crumb e os outros quadrinistas underground que a Conrad publicava. Foi uma revelação.

SOLEMAR OLIVEIRA: Os filmes de super-heróis dominam o cinema atual. Eles têm sido fiéis aos quadrinhos? Em sua opinião, o que os estúdios deveriam acrescentar e o que eles deveriam retirar?

JUSCELINO NECO: Não acompanho muito os filmes de super-heróis. Acho a maioria bem enfadonhos. Mas curti bastante “Guardiões da Galáxia”.

ADEMIR LUIZ: Você é um artista com uma considerável formação acadêmica. Graduado e mestre em jornalismo, doutor em Ciências da Comunicação pela USP. E é professor universitário. Essa bagagem na docência e na pesquisa influencia sua obra ou é algo estanque? Você se considera um outsider na academia ou a lógica universitária contemporânea já consegue absorver um trabalho como o seu?

JUSCELINO NECO: Uma coisa interessante é que a maior parte das pessoas que conhecem meu trabalho na academia não leem meus quadrinhos. E vice-versa. É quase como se eu levasse uma vida secreta, então nesse sentido sou um outsider. Essa dualidade se acentua ainda mais pelo fato de que eu pesquiso quadrinhos de não-ficção (autobiografia, biografia e jornalismo) e faço comédias extravagantes, como gosto de definir meu trabalho. Mas no geral, acho que devo muito à minha formação acadêmica, já que aprendi a dominar essa linguagem dos quadrinhos a partir do esforço de tentar compreendê-la. Eu aprendi a fazer quadrinhos na universidade, mesmo que informalmente. Como professor universitário, finalmente estou

tendo a oportunidade de ministrar uma disciplina prática de história em quadrinhos. Penso até em fazer um livro com esse curso.

ADEMIR LUIZ: Como usar quadrinhos em sala de aula?

JUSCELINO NECO: Não sou especialista no tema, mas acho que a grande contribuição dos quadrinhos para a sala de aula é introduzir um novo tipo de leitura. Compreender que códigos linguísticos e pictográficos podem ser articulados de formas diversas é importante até para compreender como todas as novas tecnologias tem se desenvolvido. Para quem quiser se aprofundar no tema, indico o trabalho do meu orientador de doutorado Waldomiro Vergueiro, que tem uma ampla bibliografia sobre o assunto.

ADEMIR LUIZ: Você já declarou que começou a se interessar em produzir quadrinhos ao ler o “Fritz, o gato”, do mestre Robert Crumb. Sua tese de doutorado é justamente sobre os aspectos autobiográficos nos quadrinhos de Crumb e do brasileiro Angeli. O que os aproxima e o que os afasta?

JUSCELINO NECO: Eu considero que boa parte do trabalho de Angeli deriva diretamente do Crumb. No que se refere ao estilo gráfico, essa influência não é tão incisiva, mas as estruturas narrativas, o estilo de humor e as temáticas abordadas são similares. Em geral, o “udigrudi” brasileiro que se articulou em torno da Circo Editorial durante os anos 1980 é calcado no comix underground da década de 1960. Mas o que diferencia Crumb de Angeli é principalmente as tradições gráficas e narrativas a partir das quais esses autores desenvolvem suas obras. Crumb parte dos quadrinhos clássicos norte-americanos: Carl Barks, Walt Kelly, George Harriman e, principalmente, Harvey Kutzman (e a MAD como um todo). Angeli, por sua vez, bebe da fonte do humor gráfico brasileiro.

ADEMIR LUIZ: Outro de “Los Três Amigos” teve grande importância em sua trajetória. Laerte foi quem indicou para Editora Veneta “Parafusos, Zumbis e Monstros do Espaço”. Qual a real importância do QI para se entrar na cena dos quadrinhos no Brasil?

JUSCELINO NECO: Não posso falar pelos outros artistas, mas no meu caso, especificamente, Laerte ter me indicado para o Rogério de Campos foi decisivo para publicação, principalmente porque eu nunca tinha publicado nada; meu blog não tinha muitas visualizações, não tinha seguidores no Twitter. Enfim, para um iniciante receber o selo Laerte de aprovação certamente tem um peso.

SOLEMAR OLIVEIRA: Quando você explora o tema ficção científica nas suas histórias, você se preocupa em realizar uma investigação dos termos técnicos de ciência e tecnologia?

JUSCELINO NECO: Tenho o hábito de sempre fazer pesquisas quando estou produzindo quadrinhos. Para “Matadouro”, por exemplo, pesquisei bastante sobre psicopatia e serial killers. Agora mesmo, escrevendo minha adaptação do “Reanimator” do Lovecraft, procurei me certificar de alguns termos médicos/veterinários. Até aprendi o nome de uma doença: reticulose traumática.

ADEMIR LUIZ: Outra de suas pesquisas acadêmicas enfocou o trabalho de Joe Sacco como quadrinista jornalista. Ele fez um trabalho notável retratando o cotidiano em zonas de conflito como Sarajevo e a Palestina. Consegui identificar alguns breves elementos desse gênero nas passagens de “Matadouro de Unicórnios” que enfocam o Maníaco do Shopping, uma referência ao Maníaco do Parque. Pretende explorar o jornalismo em quadrinhos com mais intensidade em trabalhos futuros?

JUSCELINO NECO: Tenho muito interesse em produzir jornalismo em quadrinhos, mas não nos moldes do Joe Sacco. Quero trabalhar numa estrutura que elimine os enunciados da autobiografia, essa “aventura da reportagem” que é tão comum, sabe? Um modelo que privilegie um efeito de transparência nos moldes tradicionais do jornalismo. Já tenho até um projetinho em andamento...

ADEMIR LUIZ: Voltando um pouco mais no tempo, em seu passado sujo de sexo, drogas e violência, desenterrei que seu TCC foi sobre “Watchmen”, de Allan Moore. Para muita gente, essa é a maior obra-prima dos quadrinhos, uma espécie de “Cidadão Kane” da nona arte. Você

que pesquisou a fundo, “Watchmen” envelheceu bem? Sua importância é mais histórica ou estética? Ou os dois? É essa Coca-Cola toda mesmo?

JUSCELINO NECO: “Watchmen” não é a melhor história em quadrinhos nem do Alan Moore. “Do Inferno”, por exemplo, é uma HQ muito mais complexa, sofisticada e interessante. Mas, quando pensamos nos rumos que os quadrinhos de super-heróis tomaram nas últimas décadas, é difícil superestimar a importância do “Watchmen” como um modelo pra indústria. Mas eu considero que Moore é um autor excepcional que compreendeu e utilizou como poucos as potencialidades dos quadrinhos. Ah, uma pequena trívia: Alan Moore chegou a escrever ao mesmo tempo “Watchmen”, “Miracleman” e “Monstro do Pântano”. Durmam com essa.

SOLEMAR OLIVEIRA: No filme “Unbreakable”, de M. Night Shyamalan, tem uma sequência em que um comprador vai a loja LimitedEdition do Elijah Price (Mr. Glass), personagem de Samuel L. Jackson, e depois de uma explicação inspirada sobre o bem e o mal baseada no desenho de uma luta entre Slayer e Jaguar, diz que quer comprá-lo para o filho de quatro anos, o que deixa Elijah bem irritado. Ele diz: “Não, não, não, não, não! Você precisa ir, agora. Está vendo algum Teletubbies aqui? Está vendo um crachá preso à minha camisa com o meu nome impresso nele? Você viu um pequeno asiático lá fora, com uma expressão vazia, sentado em um helicóptero mecânico que treme quando você coloca moedas nele? Não? Bem, isso é o que você vê em uma loja de brinquedos e você deve pensar que está em uma loja de brinquedos porque você está aqui comprando algo para uma criança chamada Jeb. Assim, um de nós cometeu um erro grosseiro e desperdiçou o tempo precioso do outro. Esta é uma galeria de arte, meu amigo e isto (aponta para o desenho) é uma obra de arte”. Eis a pergunta, finalmente: quanto de Elijah Price existe nos desenhistas de quadrinhos?

JUSCELINO NECO: Há uns dois anos eu comprei um original do Flavio Colin. Na minha opinião, ele foi o melhor desenhista de quadrinhos que o Brasil já teve. É uma página de dois quadros com um cartum que ele publicou na revista MAD. Custou 50 reais.

ADEMIR LUIZ: Seu livro “Zumbis para Colorir” foi exportado para diversos países, China, Estados Unidos, França, Rússia e outros. Já vai ao banheiro da casa do Paulo Coelho de porta aberta?

JUSCELINO NECO: Eu não tenho moral nem pra ir na casa de Babau do Pandeiro.

.....

Ademir Luiz e Solemar Oliveira são Professores da UEG

N
O
S

Artigos



Arte para capa do CD da banda Gargula Valzer

Nós

DA SUBVERSÃO AO ABANDONO DA LINGUAGEM EM TIRAS CONTEMPORÂNEAS

Alberto Pessoa

Alberto Ricardo Pessoa é Doutor do Departamento de Mídias
Digitais da Universidade Federal da Paraíba.
albertoricardopessoa@gmail.com



Henrique Magalhães

Henrique Paiva de Magalhães é Doutor do Departamento de Mídias
Digitais da Universidade Federal da Paraíba.
henriquemaais@gmail.com



**Tira, história em
quadrinhos,
humor.**

Resumo: O humor está na origem da História em Quadrinhos, sendo a tira seu formato por excelência. Outros gêneros narrativos também tiveram as tiras como suporte, mas foi com o humor que elas se consolidaram e conquistam ainda hoje uma legião de leitores. O artigo problematiza a nova produção de tiras veiculadas no jornal Folha de S. Paulo, que motivou estudo e classificação de “tiras livres” pelo pesquisador Paulo Ramos. Por meio de reflexões sobre gênero narrativo e humor a partir de Bakhtin, Paulo Ramos, Marcos e Vítor Nicolau, investiga-se os limites das experimentações nas tiras e a propriedade da nova classificação.

Palavras-chave: tira; história em quadrinhos; humor.

**Strip, comics,
humor.**

From subversion to abandonment of language in contemporary strips

Abstract: Humor is at the origin of Comics, being the strip its format par excellence. Other narrative genres also had the strips as support, but it was with humor that they consolidated and still conquer a legion of readers. The article discusses the new production of strips published in the Folha de S. Paulo newspaper, which led to the study and classification of "free strips" by the researcher Paulo Ramos. Through reflections on narrative genre and humor from Bakhtin, Paulo Ramos, Marcos and Vítor Nicolau, we investigate the limits of experimentation on the strips and the property of the new classification.

Na origem, o humor

Assim como a História em Quadrinhos em geral, desde sua origem as tiras, surgidas nos jornais diários estadunidenses na primeira década do século 20, teve no humor sua expressão maior, ajudando a popularizar esse meio de comunicação e a atrair uma legião de leitores para seu desfrute. A linguagem da tira, baseada predominantemente na imagem e na síntese do texto, contribuiu para o acesso aos jornais por um público que se encontrava fora dos círculos de letrados.

Na obra *Humor em pílulas: a força criativa das tiras brasileiras* (MAGALHÃES, 2006) procuro situar o humor como uma das funções mais contundentes nos processos de comunicação. No humor o discurso necessita imperativamente da participação do leitor. Só é possível estabelecer-se quando há cumplicidade entre emissor e receptor, quando há um código comum, em geral não escrito, mas consensual, que leva à catarse e complementaridade, promovendo o diálogo.

Segundo Román Gubern (1979), as primeiras produções dos quadrinhos podem ser agrupadas em quatro gêneros essenciais: *kid strips*, que tratam do universo infantil; *animal strips*, em torno do reino animal; *girls strips*, sobre garotas; e *family strips*, abordando o universo familiar. A diversidade de temas, contudo, está calcada sobre o gênero *humor*, que permeia toda essa produção.

Marcos Nicolau, apud Pinheiro (2002) afirma que o conceito bakhtiniano de gênero pode ser visto como um evento recorrente de comunicação em que uma determinada atividade humana, envolvendo papéis e relações sociais, é mediada pela linguagem. Nesse caso, segundo Nicolau (2007, p. 18), gênero relaciona-se a constantes inscritas em textos que representam um dado evento comunicativo, a exemplo do texto publicitário, programa de entrevistas na televisão, reportagem jornalística ou editorial em periódicos diversos.

A tira, para Marcos Nicolau (2007, p. 23), é “um texto midiático com formato próprio que representa práticas socioculturais dentro de outra prática sociocultural institucionalizada como a imprensa, envolvendo produtores e receptores de mensagens”, donde o autor conclui que a tira trata-se de um gênero textual.

Ainda segundo Nicolau (2007, p. 24), “foi nas páginas dos jornais que ela se consolidou como uma categoria estética de expressão e opinião sobre o cotidiano...”. Reafirmamos nosso

pensamento de que com economia de espaço e tempo, o humorista gráfico consegue captar a atenção do leitor muitas vezes a partir de uma proposta mordaz, irônica e com pluralidade de sentido (MAGALHÃES, 1996, p. 144).

Em sua origem, as tiras podiam variar entre humor e aventura. Como afirma Paulo Ramos (2014, p. 51), “com o passar dos anos e o surgimento de outros personagens e séries, começou a haver um assentamento do modo de produção desses quadrinhos, consolidando-os como gêneros autônomos, as tiras cômicas, as seriadas, as cômicas seriadas.

Não há dúvida que esse caráter crítico em tom humorístico tem marcado a produção de tiras de sua origem à atualidade. Paulo Ramos (2014, p. 40) realça que “as tiras cômicas são as mais comuns de serem vistas e são as que predominam nos cadernos de cultura dos jornais brasileiros e nas páginas autorais das mídias virtuais. Por isso, costumam ser vistas como sinônimas de tiras – tirinha também é termo equivalente”.

Por outro lado, Marcos Nicolau (2007, p. 25) problematiza a questão temática das tiras afirmando que, “apesar da função inicial das tirinhas ter sido fazer rir, e que permanece até hoje, de acordo com Marny (1970), as tirinhas americanas não tiveram medo de adentrar em todos os campos, tais como a metafísica, a sátira social e política, a psicanálise, atraindo a leitura, inclusive dos intelectuais”.

Uma obra em mutação

Laerte Coutinho é uma autora de histórias em quadrinhos reconhecida por público e crítica, sobretudo por seu trabalho nas tiras humorísticas publicadas diariamente nos jornais do país. Oriunda dos quadrinhos *udigrudi*, Laerte conseguiu realizar uma produção prolífica e que passa por um processo constante de subversão da linguagem das histórias em quadrinhos.

Desde os primeiros trabalhos na revista alternativa *Balão*, na década de 1970, passando pelo período da revista *Chiclete com Banana*, em meados dos anos 1980, Laerte experimentou diversos recursos técnicos nas histórias em quadrinhos para oferecer uma experiência de leitura diferente para aquele que estava habituados com a estrutura dos *comics* ou ainda dos mangás. Mesmo ao criar tiras, Laerte consegue propor novas soluções gráficas e textuais para o leitor.

Sua produção atual, mais centrada nas tiras, chegou ao extremo da subversão atingindo o abandono da linguagem humorística comum ao gênero. Habitualmente os jornais publicam tiras com histórias curtas e fechadas, semelhantes em seu caráter ao cartum ou à charge, mas com estrutura sequencial dos quadrinhos. Apesar da ruptura proposta por Laerte, sua criação se mantém no espaço reservado às tiras, de certo modo quebrando a expectativa dos leitores.

Vale constatar que o trabalho de Laerte gerou inquietação não só nos leitores, mas também em vários quadrinistas, influenciando a produção de outras obras contemporâneas. Angeli e Caco Galhardo, companheiros do autor na *Folha de S. Paulo*, resolveram também publicar trabalhos que possuem toda a estrutura física das tiras, mas que do ponto de vista da linguagem também subvertem o que se convencionou chamar de tira humorística.

Ainda que destoando do trabalho de outros autores, que continuam publicando tiras humorísticas, o jornal *Folha de S. Paulo* apoia e mantém a postura criativa dos quadrinistas publicando no espaço destinado às tiras autores que estão realizando experimentações conceituais no formato.

Não visamos avaliar a qualidade ou validade do trabalho que esses autores estão produzindo atualmente. A questão norteadora do artigo é se a produção contemporânea de Laerte é uma tira e se consegue estabelecer sua função comunicativa, mesmo legitimada pelo espaço em que é publicada e reconhecida por pesquisadores como um gênero dentro das tiras. O diálogo crítico é importante, pois há pesquisadores que consideram que esse tipo de trabalho abre um novo campo de atuação para as tiras além do humorístico e o da aventura, este praticamente abandonado. Paulo Ramos (2014), em obra lançada pela Marca de Fantasia, denomina essa produção como “tiras livres”, legitimando um novo gênero para a tira:

São produções de temática livre, não humorística, com pensatas ou crônicas construídas no limitado espaço da tira... O novo modo de produção ganhou destaque a partir de 2005 com “Piratas do Tietê”, de Laerte, publicada no jornal *Folha de S. Paulo*. A série, poucos anos depois, influenciou outros autores a trilharem o caminho da experimentação gráfica, temática estrutural, tal como ele (RAMOS, 2014, p. 52).

As questões que Laerte levanta incomodam, pois tiram o papel do autor de tiras diárias do seu espaço de conforto. Mesmo artistas considerados transgressores como Angeli ou Liniers discutem a comunicação inserida nas tiras, mas dentro de um limite razoável do que

se entende por tiras, seus materiais e convenções linguísticas e comunicacionais. Nesse ponto Laerte subverte a questão e a leva para o campo de debate da maneira mais radical possível, sob o ponto de vista de um comunicador que deseja se expressar dentro de um espaço que outrora era utilizado para criar quadrinhos em tiras, mas que hoje é um espaço de discurso estético livre que reflete o cotidiano e imaginário do autor.

Ao estabelecer-se o conceito de “tiras livres”, estamos admitindo que qualquer forma de comunicação dentro de um espaço delimitado e publicado numa área reservada é considerada tira. A postura de Laerte o aproxima da linha de criação da arte conceitual de Duchamp, da qual a artéria do movimento consiste na intenção do artista em sobreposição às regras de linguagem e comunicação. É importante frisar que as tiras publicadas por Laerte não possuem o caráter artístico e seu veículo de publicação é sobretudo um meio de comunicação, o que reflete no cotidiano e imaginário de seu leitor.

Acreditamos que a linguagem das tiras possui uma estrutura consolidada no caráter humorístico, com narrativa breve e concisa, causando um efeito de estupefação ao propor o contraditório. Constitui-se em uma introdução ou apresentação de um problema ou questão, seguida por um diálogo intermediário e preparatório para a conclusão; esta gera a surpresa ou o paradoxo pela quebra da expectativa no leitor.

Paulo Ramos (2009, p. 364) reforça que “a temática atrelada ao humor é uma das principais características do gênero tira cômica. Mas há outras: trata-se de um texto curto (dada a restrição do formato retangular, que é fixo), construído em um ou mais quadrinhos, com presença de personagens fixos ou não, que cria uma narrativa com desfecho inesperado no final.

Essa estrutura narrativa, que caracteriza tão bem a tira, comumente é associada ao humor, mas assemelha-se também à poesia pelo jogo linguístico que propõe. A tira não pode ou não deve narrar o óbvio ou o discurso linear, pois que se transformaria em mero pensamento ilustrado ou representação imagética meramente figurativa. É na subversão ao texto em seu sentido lógico em complemento com a imagem que ganha força a tira como linguagem, constituindo-se enquanto gênero.

Ao renunciar à linguagem estabelecida, aproximando-se do cartum ou da ilustração, a classificação “tira livre” pode incorrer em um equívoco, uma vez que a tira se trata de um meio de comunicação dotado de uma estrutura que pode ser subvertida, mas não abandonada.

Abaixo apresentamos a construção de uma tira de história em quadrinhos tomando o trabalho de Laerte como exemplo. A tira é o formato mais sintético de história em quadrinhos, o que implica em uma narrativa subjacente. No caso específico dessa tira, a história foi formada por quatro quadros. Numa tira, toda sintaxe visual das histórias em quadrinhos pode ser observada: linguagem não verbal e verbal interligadas pelo conectivo balão.

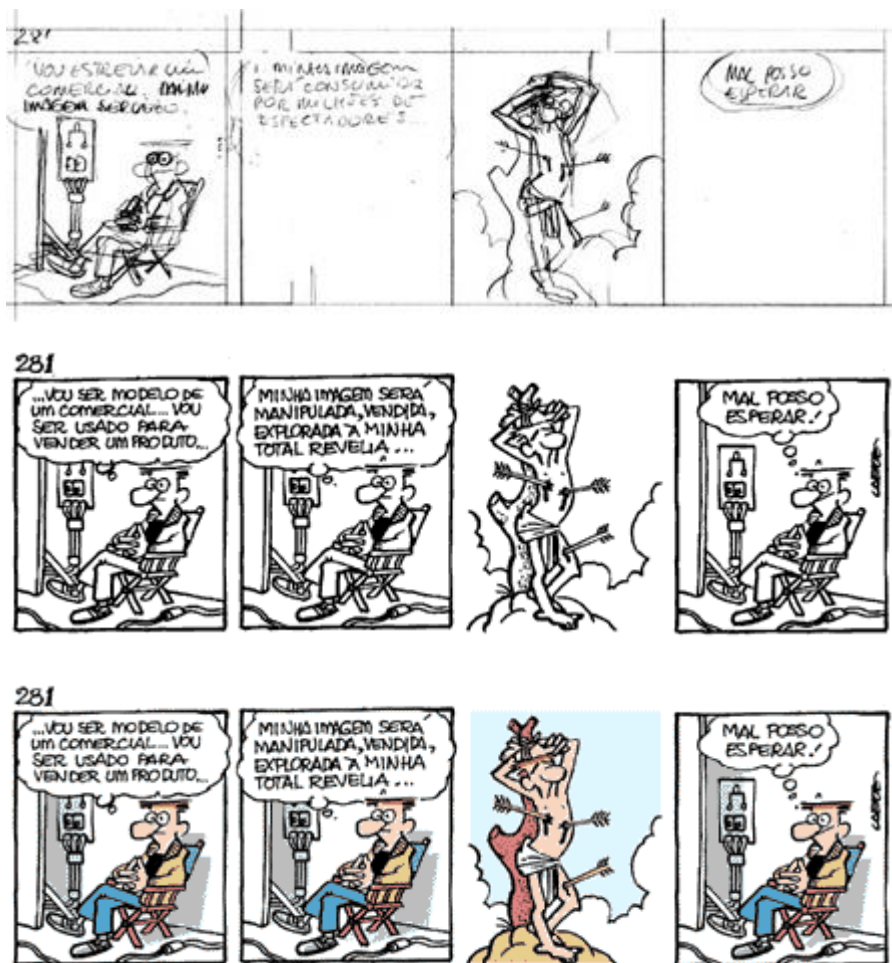


Fig. 1. Tira publicada no espaço reservado pela *Folha de S. Paulo*

Assim, quando o layout segue a divisão canônica entre tiras devidamente apartadas, a leitura das histórias em quadrinhos segue um ritmo natural, uma respiração suscitada por seu dispositivo discreto de enunciação, escalonado e tabular. Seguindo na comparação com âmbito musical, pode-se dizer que a tira é uma medida - mas uma medida irregular, já que a duração dos quadros não é constante (GROENSTEEN, 2015, p.69).

Nas séries produzidas por Laerte, a seguir, ao realizarmos uma análise técnica do que seja uma tira de histórias em quadrinhos, observamos o abandono da linguagem e seus elementos.

Série Mapas

Utilizando a linguagem da cartografia e da ilustração, Laerte realiza a série “mapas” e é publicado como uma tira, mas trata-se de uma linguagem que não apresenta células de divisão (embora estas não sejam obrigatórias nas tiras), sequências ou elementos que fazem parte da linguagem das histórias em quadrinhos.

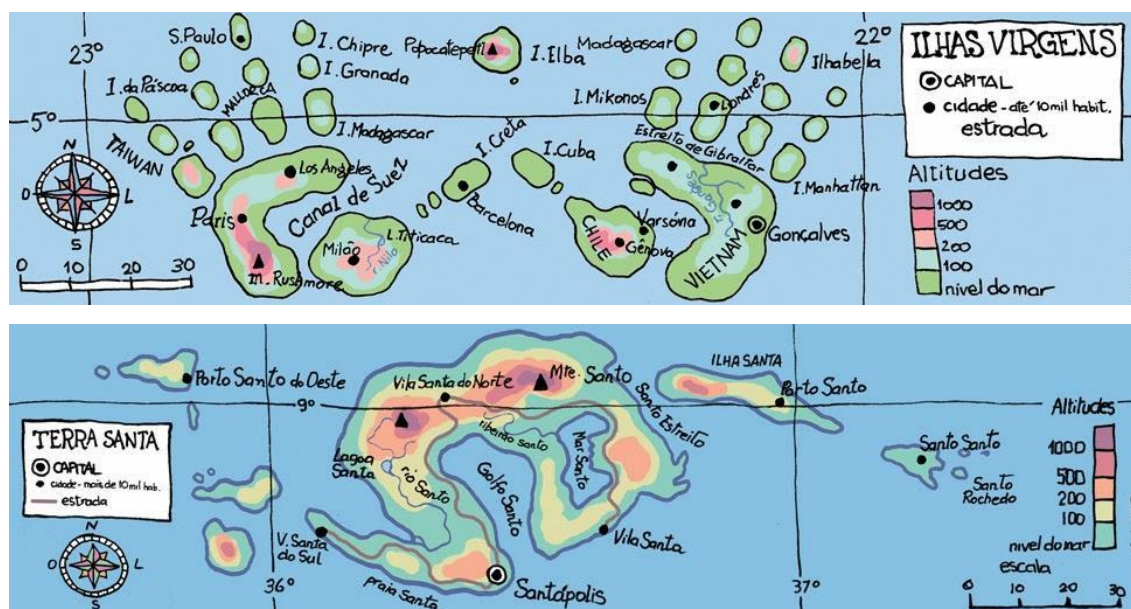


Fig. 2. Série “mapas” de Laerte, publicada pela Folha de São Paulo

Quando o layout é irregular, essa respiração é prejudicada, torna-se anárquica ou, quem sabe, desaparece por completo como fenômeno de condução de leitura (GROENSTEEN, 2015, p.69).

Série Sapatos

A série “sapatos” apresenta traços característicos da ilustração e da subversão do próprio trabalho.



Fig. 3. Série “sapatos”: ilustração ou tira?

No quadro abaixo, Laerte usa do recurso do vandalismo conceitual, ilustrando sobre uma tira antiga do autor. Este recurso é bastante semelhante ao que Marcel Duchamp realizou com a obra de Leonardo da Vinci, ao introduzir um bigode em *Monalisa*, com o diferencial que é o próprio artista que realiza a intervenção.



Fig. 4. Série “sapatos” de Laerte, publicada pela *Folha de S. Paulo*



Fig. 5. Intervenção de Marcel Duchamp na obra de Leonardo da Vinci

Para entendermos a concepção de Laerte optamos por nos afastar do viés da comunicação e nos aproximamos do escopo teórico das artes, em especial artistas que assim como Laerte subverteram a linguagem artística da qual iniciaram seus trabalhos a ponto de realizar o abandono estético e comunicacional e assim pontuando novas relações no imaginário do receptor desse trabalho.

Marcel Duchamp é o exemplo mais emblemático que podemos alinhar com Laerte. Assim como o quadrinista, o artista trabalhou inicialmente a sua poética visual com técnicas e linguagens tradicionais e com o tempo foi se desvencilhando do compromisso comunicacional de sua obra. Para Cabanne (2008, p. 10), “através de seus atos de criador, Marcel Duchamp não pretendia impor uma linguagem nova, mas propor uma atitude de espírito”.

Laerte passa a agregar em seus trabalhos técnicas de desconstrução da linguagem, que passa a se assemelhar mais ao *ready made* de Duchamp que propriamente tiras.

Série Calcaneossauro

No terceiro exemplo das séries de tiras, citamos a série “calcaneossauro”, que mais uma vez tem como característica o abandono das bases da linguagem das histórias em quadrinhos, se aproximando da linguagem conceitual e interpretações abstratas, o que

proporciona ao leitor daquela tira uma relação imaginária distinta do cotidiano de leitura diária do jornal.



Fig. 6. Série “calcançoosau” de Laerte, publicada pela Folha de S. Paulo

Ao considerar essas tiras como gênero de “tira livre”, corremos o risco de aceitar qualquer manifestação artística como tira e desconsiderar o papel comunicacional que essa linguagem possui e se propõe ao ser publicada em meio de comunicação.

O fato desse processo de criação partir dos próprios autores que por anos publicaram tiras dentro dos parâmetros da linguagem propicia abertura de novas possibilidades artísticas

às tiras, mas ao realizarmos uma simulação com outros artistas que não são autores de histórias em quadrinhos, mas que usam em suas criações elementos dessa linguagem gráfica, não consideramos o mesmo como “tira livre”.

Apresentação das tiras em quadrinhos no jornal *Folha de S. Paulo*.



Fig. 7. As tiras publicadas no espaço reservado pela *Folha de S. Paulo*

Neste exemplo temos a série de tiras publicada regularmente no espaço do caderno *Ilustrada*, da *Folha de S. Paulo*. Tanto Laerte como Angeli e Caco Galhardo apresentam propostas formalmente semelhantes ao tipo de criação destinado ao espaço.

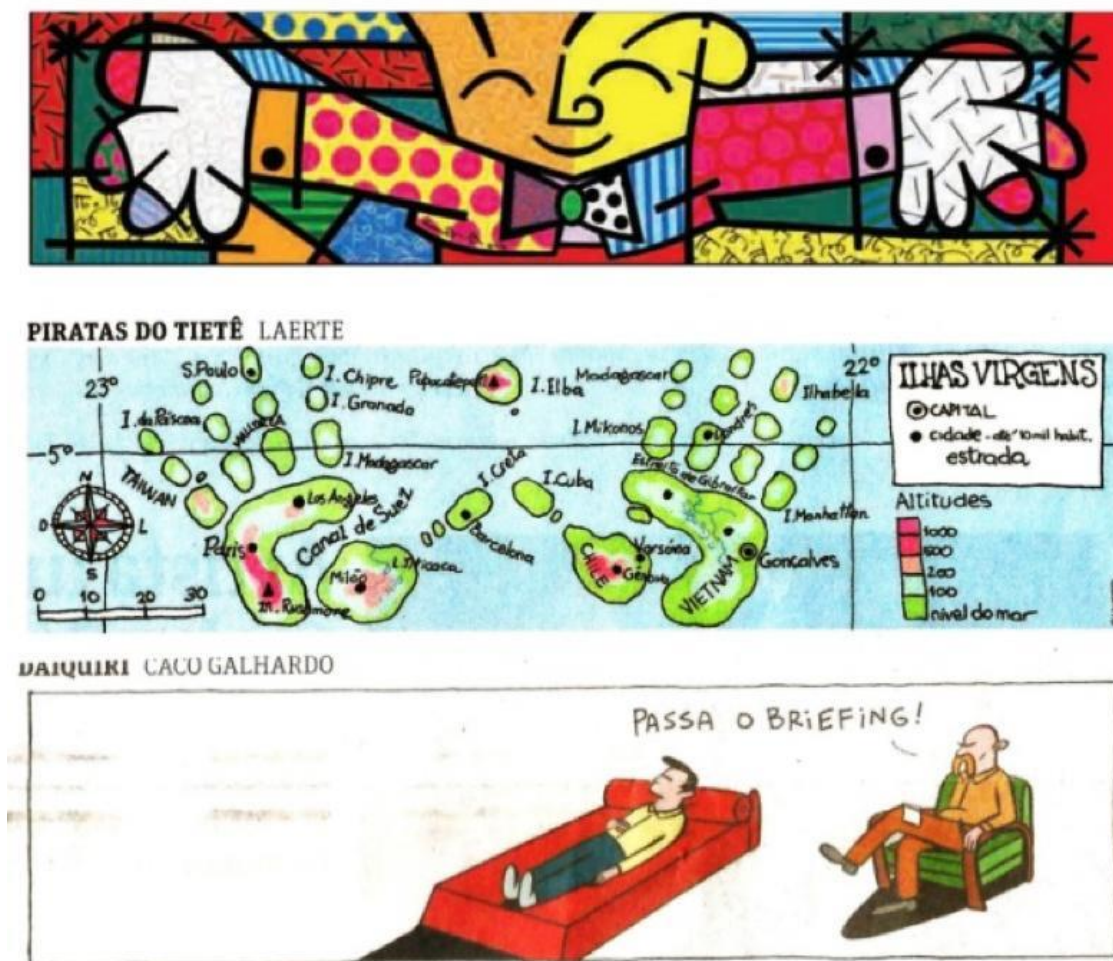


Fig. 11. Inserção do trabalho de Romero Britto ocupando o espaço reservado às tiras

Identificamos Romero Britto como um intruso dentro deste espaço. A impressão que passa é que aquele trabalho pode ser denominado como qualquer coisa, menos tira. Entretanto, dentro da concepção artística de Angeli, Laerte e Caco Galhardo, a ilustração de Romero Britto se sustenta como uma tira, uma vez que a mesma não difere tecnicamente do trabalho dos três.

Simulação 2



Fig. 12. Inserção do trabalho de Roy Lichtenstein ocupando o espaço reservado às tiras

Na segunda simulação usamos o trabalho do artista pop Roy Lichtenstein; ao aproximá-lo do trabalho como o de Laerte, o conceito de “tira livre” fica ainda mais equivocado, uma vez que Roy, apesar de utilizar elementos da linguagem das histórias em quadrinhos, não produziu o trabalho com esse intuito, mas o de debater as culturas de massa através de suas obras.

Laerte se aproxima de Duchamp novamente não apenas na concepção das tiras alinhadas ao *ready made*, mas em transformar o meio numa forma de performance artística, ou *happening*. A tira colaborativa o beijo em Laerte consiste em um quadro do qual Laerte se retrata dando um beijo e oferece o espaço do quadrinho para outro artista se retratar, dando um beijo no autor.

A ação ganhou respaldo de diversos artistas e apesar de não ter uma história ou uma sequência narrativa, esse *happening* foi publicado como tira pela Folha de S. Paulo e em redes

Em outras palavras

Não é exatamente o formato ou o espaço reservado no jornal que qualifica uma tira. Há muito tempo as tiras de aventuras ou de super-heróis não são publicadas no país, o que gerou certo entendimento quase consensual entre artistas, críticos e autores que a tira tem caráter indissociavelmente humorístico. A tradição brasileira que remonta aos anos 1970 de tiras críticas assemelhadas à charge e ao cartum reforça esse conceito de tira como expressão própria do humor.

As simulações apresentadas demonstram bem como a utilização do formato da tira por outras expressões artísticas, como esboços gráficos, pop art ou até desenhos aleatórios podem bem mais se enquadrar no campo da ilustração que da narrativa gráfica, substancial aos quadrinhos. Talvez fosse o caso de se atribuir nova denominação para esse tipo de expressão, ou algo híbrido como o fez Edgar Franco ao criar o neologismo “HQtrônicas”, para cunhar as História em Quadrinhos eletrônicas, assim como “HQforismo”, simbiose de quadrinhos com aforismo.

As ditas “tiras livres” ao descolar-se do formato e do local de veiculação certamente não se constituem em nenhuma nova expressão artística, inserindo-se apenas no campo da ilustração. Isso, contudo, não é um demérito a seus criadores, em geral quadrinistas reconhecidos, que por meio de sua obra nos mostra o amadurecimento artístico fruto de uma longa carreira na imprensa e nas artes gráficas.

Referências

CABANNE, Pierre. *Marcel Duchamp: Engenheiro do Tempo Perdido*. Coleção Debates. São Paulo: Perspectiva, 2008.

GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

MAGALHÃES, Henrique. *Humor em pílulas: a força criativa das tiras brasileiras*. Série Quiosque, 16. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2006.

MAGALHÃES, Henrique. *O bom humor das tiras brasileiras*. In *Revista Conceitos*, v. 1, n. 1. João Pessoa: ADUFPB, agosto de 2006.

MARNY, Jacques. *Sociologia das histórias aos quadradinhos*. Porto: Livraria Civilização Editora,

1970.

NICOLAU, Marcos. *Tirinha: a síntese criativa de um gênero jornalístico*. Série Quiosque, 19. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2007.

NICOLAU, Vítor. *Calvin & Haroldo: metáfora e crítica à indústria cultural*. Série Quiosque, 22. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2009.

PINHEIRO, Najara Ferrari. *A noção de gênero para a análise de textos midiáticos*. In: José Luiz Meurer; Désirée Motta-Roth (org.). *Gêneros textuais e práticas discursivas: subsídios para o ensino da linguagem*. Bauru, SP: Edusc, 2002, p. 259-290.

RAMOS, Paulo. *História em quadrinhos: gênero ou hipergênero?* In *Estudos Linguísticos*. São Paulo: Universidade Metodista de São Paulo, Umesp. http://www.gel.org.br/estudoslinguisticos/volumes/38/EL_V38N3_28.pdf

RAMOS, Paulo. *Tiras livres: um novo gênero dos quadrinhos*. Série Quiosque, 32. Paraíba: Marca de Fantasia, 2014.



AS AVENTURAS HIPER-REAIS DO CAPITÃO GRALHA

Ivan Carlo Andrade de Oliveira

Professor do curso de Jornalismo da Unifap. Doutorando do Curso de Arte e Cultura Visual da FAV-UFG. E-mail: profivancarlo@gmail.com



**Francisco
Iwerten,
Capitão Gralha,
Hiper-realidade,
Simulacro**

Resumo: Em 1997, na revista Metal Pesado Curitiba, surgiu o personagem O Gralha. Um texto de abertura afirmava que o personagem não era original, mas uma releitura de um personagem mais antigo, o Capitão Gralha, criado pelo pioneiro Francisco Iwerten na década de 1940 após uma viagem aos EUA. Ocorre que essa página era tão verossimilhante que muitas pessoas passaram a acreditar que Iwerten de fato existia, a ponto dele ser premiado e quase ser homenageado por uma escola de samba. Em 2014 o grupo de criadores fez um anúncio público, contando toda a verdade. Isso os liberou para “brincar” com a herança de Iwerten e o resultado disso foi o álbum de quadrinhos “As histórias perdidas do Capitão Gralha”, publicado em 2015. O artigo se dedica a analisar o processo de criação do álbum a partir de conceitos como verossimilhança, simulacro e hiper-realidade.

The hiper real adventure of Capitão Gralha

**Francisco
Iwerten,
Capitão Gralha,
Hiper-reality,
Simulacrum**

Abstract: In 1997, in the magazine Heavy Metal Curitiba, the character O Gralha appeared. An opening text stated that the character was not original, but a retelling of an older character, Capitão Gralha, created by the pioneer Francisco Iwerten in the 1940s after a trip to the United States. It turns out that this page was so plausible that many people came to believe that Iwerten did indeed exist, to the point that he even received an award, and was almost honored by a samba school. In 2014 the group of creators made a public announcement, telling the whole truth. This freed them up to “play” with Iwerten’s heritage and the result was the comic book “The Lost Stories of Capitão Gralha”, published in 2015. The article is dedicated to analyzing the process of creating the album from concepts such as verisimilitude, simulacrum and hyper-reality.

N
O
S

1 Introdução

Em 1997 a revista Metal Pesado Curitiba trouxe um novo personagem de quadrinhos, O Galha.

Um texto de abertura explicava que não era um herói original, mas uma releitura de um dos primeiros – senão o primeiro – super-herói nacional, o Capitão Galha, criado por Francisco Iwerten na década de 1940.

Ocorre que Iwerten era um quadrinista fake, inventado para dar verossimilhança ao personagem O Galha.

Com o tempo, no entanto, as informações daquele texto passaram a ser tidas como reais, a lenda se espalhou a ponto de ser necessário um anúncio público, 17 anos depois, de que Iwerten não existia.

A partir do anúncio, os criadores se sentiram à vontade para desenvolverem produtos com o Capitão Galha (até então o tema era proibido nas histórias do Galha). Um dos resultados disso foi o álbum As histórias perdidas do Capitão Galha, lançado pela editora Quadrinhópole no ano de 2016.

O objetivo deste artigo é analisar o processo de criação desse álbum e identificar como as estratégias de verossimilhança contribuíram para criar uma obra hiper-real.

2 O homem que sonhava com heróis

Em 1997, a Gibiteca de Curitiba, a primeira do país, completava 15 anos. Uma das ideias para comemorar a data era lançar uma revista com os principais talentos do quadrinho curitibano.

Na época existia na capital a APIQ, Associação Paranaense dos Ilustradores e Quadrinistas e, ao invés de dividir duas páginas para cada um de seus nove integrantes (como aconteceria com os demais artistas convidados), resolveram produzir uma história em conjunto com o tema super-heróis.

Segundo Danton e Eder (2016, p. 8), Tako X deu a ideia de um personagem chamado Amalgamador X, ideia que foi logo descartada em favor de algo mais local:

Com o tempo começou-se a definir nomes que giravam em torno de gralha: Super-gralha, O Gralha Azul. O veterano ilustrador Nilson Miller resolveu a questão simplificando o nome para O Gralha. Na mesma reunião que surgiu o nome, surgiu também a proposta de um concurso para escolher o uniforme do herói.

Em algum momento desse processo nasceu a ideia de dar um passado ao herói, apresentando-o como uma releitura de um personagem clássico, criado por um quadrinista que teria morrido praticamente desconhecido.

O texto publicado antes da história do Gralha na Metal Pesado Curitiba apresentava Francisco Iwerten, um homem visionário, que visitara os EUA graças à política da boa-vizinhança, conhecera o estúdio de Bob Kane, criador do Batman, e voltara de lá com a ideia de criar um herói paranaense, o que havia feito com maestria:

Completamente desconhecida do público e até da maior parte dos historiadores, a obra de Francisco Iwerten permanece desconcertante: em plena década de 40 ele criou um super-herói curitibano chamado Capitão Gralha. Publicada pela editora Eclipse, a revista do Gralha certamente teve uma vida tão curta quanto o fenômeno que dava nome à editora. Durou três números, dos quais restam atualmente poucos exemplares, a maioria deles em péssimo estado de conservação (na verdade, fala-se de um quarto número, mas até hoje ninguém encontrou um exemplar). (DANTON, 1997, p. 4)

Junto com texto foi publicada uma imagem da capa do primeiro número e uma página de quadrinhos do herói. O uniforme do Capitão Gralha havia sido criado por Edson Kohatsu, mas as imagens foram feitas por José Aguiar, que desenhava mais rápido e conseguiria cumprir o prazo apertado para a publicação.

O propósito da página era dar verossimilhança ao personagem Gralha, dotando-o de um passado nobre. Mas o texto ultrapassou tudo isso. Com o tempo as pessoas passaram a acreditar que Iwerten havia de fato existido.

Quando o personagem foi lançado no caderno *Fun*, do jornal Gazeta do Povo, o jornalista responsável por cobrir o assunto deu destaque na matéria a Iwerten e ao Capitão Gralha:

O Gralha, apesar de viver em uma cidade futurística, tem raízes bem antigas. O novo personagem foi baseado no Capitão Gralha, criado pelo desenhista paranaense Francisco Iwerten na década de 40. O super-herói curitibano passou quase despercebido naquela época. Sua revista teve apenas três

edições, apesar do pioneirismo – era o primeiro herói local em um tempo que esse tipo de personagem não era comum. Praticamente esquecido deste então, o Capitão Gralha renasceu das trevas no ano passado. (CAMARGO, 1998, p. 5)

Na mesma edição o estudioso e colecionador de quadrinhos Cláudio Rubin, em um texto sobre super-heróis brasileiros, destacou:

Talvez por causa da abundante e constante publicação de série de super-heróis americanos que vêm sendo publicados no país desde os anos 30, surgiu através do tempo uma grande quantidade de séries do gênero, com um pouco mais de originalidade ou não nas suas propostas. (...) Entre os pioneiros mais destacados encontra-se o mítico Capitão Gralha, criado em plena Segunda Guerra Mundial pelo paranaense Francisco Iwerten. Mítico porque é uma tarefa titânica achar alguma das revistas do herói, publicadas pela Editora Eclipse. (RUBIN, 1998)

Em outras palavras: um ano depois a história já começava a sair do controle e realidade e ficção já começavam a se tornarem indistinguíveis a ponto da ficção ser tida como realidade, um fenômeno que se ampliaria ainda mais ao longo dos anos. Iwerten foi citado em trabalhos acadêmicos, em matérias, em blogs e sites, ganhou o prêmio Ângelo Agostini como mestres do quadrinho nacional em 2016 e por pouco não foi homenageado por uma escola de samba.

O caso demonstra como as fronteiras entre realidade e ficção estão se tornando cada vez mais tênues.

Segundo Schabach,

A própria questão do que é, daquilo que é *verdadeiro* ou não, é colocada em jogo. E as novas tecnologias colaboraram em muito para isso. Hoje é muito fácil adulterar dados, manipular imagens e criar perfis virtuais que podem se passar perfeitamente como algo que, de fato, existe; algo real, tão real quanto a própria realidade (2014, p. 02)

Segundo Augé (apud BORGES, 2014, p. 16) o audiovisual produz “um novo regime de ficção, e esse regime se instaura afetando nossa vida social a ponto de nos fazer duvidar da realidade”.

Manuel Castells (2000, p. 399) chamou esse fenômeno de virtualidade real, “um sistema no qual a própria realidade (ou seja, a experiência simbólica/material das pessoas) é

inteiramente captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo do faz-de-conta”.

Como afirma Bauman (apud SCHABBACH, 2014, p. 3): “Para descobrir o que, no mundo real, é verdadeiro e o que é falso, tenho de tomar muitas decisões difíceis e nunca efetivamente garantidas”.

Nesse mundo em que as pessoas vivem envoltas em meios de comunicação, elas passam a ser envoltas também por mundos ficcionais e virtualizados, com comunidades virtuais, identidades virtuais, vivem esse mundo muitas vezes com maior intensidade que o assim chamado mundo real: “De algum modo, a linha entre o que é real e ficcional começa a desaparecer, ao menos quando se trata de percepção”. (SCHABBACH, 2014, p.5).

Jair Ferreira dos Santos (1994) refere a história de uma menina que era elogiada pela beleza, ao que a mãe respondeu: “Você diz isso porque ainda não viu a foto dela em cores”. A historinha remete exatamente a uma das características mais importantes do mundo contemporâneo: as imagens que nos rodeiam tornam-se hiper-realistas, simulacros, ficções sem relação com a realidade.

A noção de simulacro remonta a Platão. Segundo ele, havia o modelo original, perfeito, no mundo das ideias. Em nosso mundo encontrava-se a cópia imperfeita desse modelo original. E, por último, havia a cópia da cópia, o simulacro (WALTY, 1986). No simulacro, as imagens perdem seus referentes, são apenas signos, sem relação com o mundo.

A relação entre imagem e natureza muda, de forma radical em especial com as tecnologias digitais. A natureza é substituída por um simulacro. O objetivo não é mais representar o mundo, mas simulá-lo, ou até criá-lo:

As novas formas de criação de imagens são, de agora em diante, um meio mais eficaz de tomar o mundo e de fazê-lo funcionar sobre a forma de um modelo (o simulacro) concebido sob a forma numérica. (...) As novas imagens (digitais) não mais representam o mundo; elas digitalizam o real. (LEMOS, 2000, p. 232).

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

Nas palavras de Baudrillard (1991, p. 152) os modelos deixam de ser uma projeção do real, mas tornam-se, eles mesmos, uma antecipação do real.

O caso Francisco Iwerten – Capitão Gralha é um ótimo exemplo. Iwerten, puro modelo de quadrinista ideal, que morre por sua paixão pelos quadrinhos, torna-se mais verdadeiro e mais conhecido que quadrinistas reais.

Exemplo disso foi a decisão da escola de samba Camisa 10, de São Paulo, de homenagear Iwerten.

Em 2014, os criadores do Gralha descobriram a homenagem que seria feita ao quadrinista *fake* e entraram em contato com os organizadores da escola. Já existia até mesmo a divisão de alas e um cartaz que, embora falasse do Capitão Gralha, mostrava O Gralha e um tigre mascarado.

A descoberta fez com que o grupo de nove criadores resolvesse fazer um anúncio oficial sobre o assunto. Esse anúncio se deu através de um texto no álbum “O Gralha - tão banal quanto original” e em uma mesa redonda, na Gibicon 2¹, evento tradicional de quadrinhos de Curitiba. Consequência direta dessa revelação foi a decisão de “brincar” com a mitologia de Iwerten e do Capitão Gralha, jogando com essas instâncias – realidade, ficção, simulacro, hiper-realidade. O resultado foi o álbum “As aventuras Perdidas do Capitão Gralha” lançado em 2016 pela editora Quadrinhópole, cujo processo de criação analisaremos em seguida.

3 As histórias perdidas do Capitão Gralha

A ideia “As aventuras perdidas do Capitão Gralha” era fazer um álbum *fake*, assinado por Iwerten, que confundisse o leitor quanto ao real e ao ficcional e o levasse a crer que se tratava de um resgate de histórias antigas.

Ao longo do processo de criação, a ideia foi evoluindo de uma simples coletânea de histórias “restauradas” para um perfeito simulacro, que envolvesse o leitor num mundo ficcional hiper-real.

¹ Em 2016 o evento passou a se chamar Bienal de Quadrinhos de Curitiba, mas continuou com a numeração anterior.

O produto final incluiu histórias em quadrinhos, uma biografia fake de Iwerten e textos introdutórios antes de cada história.

Na chamada era de ouro dos super-heróis (década de 1940), os quadrinhos se caracterizavam pela experimentação gráfica (com quadros em formatos variados, inclusive redondos e ondulados) e pela ingenuidade e simplicidade dos roteiros. A ideia de seguir esse modelo nas HQs já estava presente desde as primeiras conversas sobre o álbum.

Em e-mail enviado dia 20 de maio de 2014, Leonardo Melo, co-roterista e editor do álbum, explica: “Já escrevi o primeiro roteiro para o álbum, vejam e me digam o que acham. Tive a ideia de começar como uma “splashpage”, acho que podemos adotar isso para todas as histórias. Também tentei manter aquela linguagem de época e a narrativa cheia de clichês”. (MELO, 2014)

Os chamados clichês, por serem já bastante conhecidos dos leitores de quadrinhos, muitas vezes redundarão em uma narrativa metalinguística.

Exemplo disso é a primeira página do roteiro, que faz uma referência direta à icônica capa da *Action Comics* número 1, revista que lançou o Super-homem. Além disso, há a chamada sensacionalista, típica da época: “Vire a página, curioso leitor, e se prepare para respostas... se tiver coragem!!!”.

Esse caráter metalinguístico e de diversas referências permeará todo o álbum, caracterizando uma espécie de pastiche. Segundo Débora Maria da Silva Martins e Paulo Alberto da Silva Sales (2013), o pastiche é um método inovador de inter textualizar, trazendo à tona discussões apagadas para serem olhadas com feições investigativas e paródicas. O pastiche, assim, fica entre a homenagem e a paródia.

Exemplo disso é a história “O homem mais rico do mundo”, com roteiro meu (sob o pseudônimo de Gian Danton) e arte de Giuliano Peratelli.

O processo de criação da história iniciou pela produção do roteiro, nesse caso usando o método *full script*²:

Página 1

Quadro 1 – Quadro grande, ocupando dois terços da página. Rua XV de Novembro. O Capitão está sendo preso por várias pessoas que se agrupam ao redor dele, segurando em seus braços, pernas, etc., prendendo-o. O Capitão parece assustado.

Capitão: Oh, não! A população de Curitiba parece estar tomada pela loucura da riqueza!

² No roteiro *full script*, o roteirista detalha todos os quadrinhos, páginas, textos e diálogos.

Quadro 2 – Um grupo de meninos jogando bafo (caso não saiba, bafo é uma brincadeira com figurinhas. A pessoa bate e se conseguir virar, leva a figurinha). Plano geral. Quadro maior.

Menino1: Hoje eu levo todas as figurinhas!

Menino2: Quem leva sou eu. Tem figurinha valiosa aí no meio.

Menino3: Eu que não vou perder a figurinha do Capitão Gralha!

Quadro 3– Menino 3 falando.

Menino3: Vou levar ela de volta para casa e ainda rapar as de vocês. Hoje fico rico!

Quadro 4 – Menino 1 falando.

Menino1: Guri, você nem sabe jogar bafo. Esse jogo vai ser moleza!

Há alguns elementos relevantes aí. O primeiro deles, o quadro de impacto com uma cena fora da cronologia, que antecipa o clímax da história. Esse era um expediente comum principalmente na era de prata, como forma de chamar a atenção do leitor e prendê-lo à HQ. Aqui temos uma situação bem nítida: o herói é ameaçado por pessoas das mais variadas idades, todas tomadas pela loucura da riqueza.

Esse elemento está diretamente relacionado a outro, o texto de apresentação da história. Esses textos foram pensados como elementos de verossimilhança e apresentam curiosidades sobre as histórias e detalhes sobre o processo criativo de Iwerten.

Segundo o texto que antecede a história em questão, o mote para a HQ surgiu a partir de uma piada interna da família Iwerten a respeito de um velho anarquista espanhol, que viera para o Brasil fugindo da Guerra Civil Espanhola:

Iwerten conta que o velho anarquista era uma figura alegre e divertida: “Sempre que nos visitava, trazia alegria para a casa. Uma de suas histórias mais famosas era o sonho de que o mundo seria uma utopia se não existisse dinheiro. Apesar de contado numa família de burgueses – ou talvez por isso – o chiste provocava sempre risos abertos”, disse Iwerten, em entrevista ao antológico fanzine Mundo dos Heróis, o primeiro fanzine brasileiro dedicado a resgatar os personagens da Golden Age. “Eu aproveitei essa ideia em uma das histórias do Capitão Gralha e a ampliei: e se não só o dinheiro, mas tudo de valor desaparecesse de momento para o outro?”. (EDER, DANTON, MELO, 2015, p. 58)

Quanto mais detalhes contém a história, mais chance do leitor acreditar que esta seja verdadeira. Aqui o detalhamento chega ao ponto de citar a fonte da informação, o

fanzine³Mundo dos Heróis, supostamente o primeiro dedicado a resgatar os personagens da Era de ouro dos quadrinhos americanos. Mas, se por um lado, o texto dá esses detalhes, ele não permite a verificação (não é possível saber, por exemplo, quem editava esse fanzine ou como recuperar essa informação).

Segundo o texto, Iwerten teria usado a história do velho anarquista espanhol ampliando-a para uma situação em que não só o dinheiro, mas tudo de valor desaparece.

Para mostrar isso, iniciei a história com algo banal, como um jogo de bafo entre crianças. Quando uma delas vira as figurinhas, descobrem que elas se tornaram-se papel comum. A criança procura o pai, que se encontra em um bar, e conta a história, sob risadas do progenitor, que, no entanto, descobre que o dinheiro de sua carteira virou papel em branco.

Ao pensar em valores, o leitor pensa em notas de dinheiro, em joias, mas dificilmente pensa em figurinhas. A sequência tanto serve para mostrar o nível de extensão da engenhoca do Dr. Destruição, que chega a miudezas, como roubar figurinhas, o que funciona como elemento de humor na história. Vale destacar também que, pelas falas dos garotos, a figurinha mais valiosa é justamente a do Capitão Gralha, o que introduz a metalinguagem na história e mistura ainda mais as instâncias real-ficcional.

Logo em seguida, acompanhamos um homem rico indo ao banco, onde se encontram as joias de sua esposa, só para descobrir que elas se transformaram em pedras comuns.

A sequência pula para um quadro grande da rua XV de Novembro, com pessoas espantadas com o sumiço de seus valores. Balões sem rabicho indicam: “Meu dinheiro sumiu!”; “Meu relógio de ouro”; “Meu dente de ouro!”. As falas sem rabicho indicam que alguém da multidão está falando, sem indicar de quem é essa fala. O inusitado, e portanto humorístico, fica por conta do último balão: alguém descobriu que não tem mais seu dente de ouro!

³Fanzine é uma publicação alternativa, geralmente publicada em xerox. As primeiras publicações desse tipo eram feitas por fãs, daí seu nome, que deriva das palavras *magazine* (revista, em inglês) e *fã*.



Figura 1 Textos de abertura davam um contexto "fake" da criação das histórias. Fonte: EDER, DANTON, MELO, 2015, p. 58

A terceira página da história é dedicada ao discurso do vilão, transmitido através de caixas de som nos postes:

Deveras! Aqui discursa o Doutor Destruição! Defenestrei da prisão e estou de volta! Devem ter percebido que o dinheiro e demais coisas de valor desapareceram debaixo de seus narizes. Desconhecem minha nova invenção: o destrocabilizadordeotônicodenulidificador. (EDER, DANTON, MELO, 2015, p. 62)

Vale destacar aqui uma característica da fala do vilão: a construção de frases com palavras iniciadas pela letra D. Essa estratégia (que se utiliza da figura de linguagem aliteração), caracteriza o personagem, que, na sua infância, ficou preso na Biblioteca na família na sessão dedicada aos livros cujos títulos ou autores iniciavam com a letra D. É também uma referência ao seu nome: Doutor Destruição.

Essa repetição de fonema no nome do vilão constitui mais um elemento de verossimilhança, já que esse é um recurso muito usado em quadrinhos como forma de facilitar ao leitor memorizar os nomes dos personagens (a exemplo de *Fantastic Four*, Peter Parker, *Wonder Woman*, Bruce Banner, Clark Kent e *Doctor Doom*). O leitor de quadrinhos está acostumado com esse recurso e o identifica de maneira inconsciente ou consciente.

Continuando a história o Capitão Gralha veste seu uniforme em paralelo à fala do vilão: “Com ele eu me dedicarei a desfrutar de toda a riqueza de Curitiba e do mundo. Mas tenho uma dádiva: vou dividir parte de minhas divisas para quem prender o... Capitão Gralha!”.

Ao final da fala do vilão, o herói já está vestido, em plena rua XV, espantando com as pessoas à sua volta, que o olham de maneira misteriosa: “Ei, espera! Vocês não vão obedecer esse vilão só por causa do dinheiro, vão?”.

No quadro seguinte, o herói está amarrado e um dos pedestres pergunta: “Onde é que nós entregamos ele?”.

O sentido de humor surge aqui através da elipse. A elipse ocorre na literatura quando o autor pula uma parte da frase, deixando-a subentendida (como em João gosta de maçãs, Maria de laranjas”). O quadrinista pula parte da ação. Segundo Danton (2016, p. 46), “isso, que é um recurso ocasional na literatura, é a base da linguagem dos quadrinhos”. Segundo o autor, os quadrinhos são a arte da elipse. Nos quadrinhos, a elipse ocorre entre um quadro e outro, quando o autor faz um salto, seja no espaço, seja no tempo. Saltos maiores e saltos menores têm objetivos e consequências diversas. Elipses menores, com mais detalhamento da ação, dão a impressão de algo que acontece lentamente, como uma câmera lenta. Saltos rápidos dão a impressão de uma ação rápida como no presente quadrinho do Capitão Gralha. O humor da cena surge exatamente da elipse, como se os cidadãos de Curitiba não tivessem hesitado um único segundo para prender o herói em troca de dinheiro.

O herói é então preso pelo vilão, que aparece em um helicóptero e solta dinheiro para o povo. Mas o Capitão não está derrotado: ele inicia um diálogo com o vilão sobre o que será feito com o dinheiro: “Mas isso é dinheiro roubado. Duvido que algum banco aceite e, mesmo que aceite, já pensou no que eles vão cobrar de taxas? Mesmo com os juros, logo você estará pobre...”, ao que o vilão retruca, olhar cabisbaixo: “Deveras, não tinha me dedicado a essa dúvida”. Mas a conversa tinha apenas o objetivo de distrair o vilão, enquanto o Capitão usava suas asas para cortar as cordas. No final, o doutor é derrotado com um soco, preso e história termina com o herói alçando voo e se perguntando o que deve fazer com seu dinheiro.

Há vários elementos de verossimilhança que fazem com que essa história possa ser lida como uma autêntica história da Era de ouro. A primeira delas, a caracterização do vilão, seus cacoetes e seus planos loucos. O jargão “Deveras”, repetido em mais de uma situação na história, o caracteriza imediatamente. Vale lembrar que na era de ouro, imaginava-se que o

público-alvo dos quadrinhos eram apenas crianças, por isso a necessidade de uma caracterização visual e expressiva muito clara. Não há tons de cinza ou maiores complexidades na história ou na caracterização do vilão. Ele é facilmente reconhecível pelo uso do jargão “Deveras” e pela insistência em falar com o uso da aliteração, usando preferencialmente palavras com a letra D.

Essa simplicidade se reflete também na história, no humor e principalmente na solução fácil para o conflito, como se espera de uma leitura rápida, voltada para crianças. O discurso sobre o que fazer com o dinheiro surge como um elemento estranho, que se torna humor exatamente pela estranheza, por ser alienígena ao contexto, caracterizando o pastiche.

Além das histórias em quadrinhos e textos de abertura, o álbum traz também uma biografia fake de Iwerten. Vale lembrar que a proposta é que o leitor visse o álbum como um resgate de histórias antigas, que ele se sentisse imerso numa experiência hiper-real. E para isso a biografia de Iwerten é fundamental.

Essa biografia, aliás, foi construída com elementos de verossimilhança. O primeiro deles é o foco inicial: ao invés de contar os acontecimentos de forma cronológica, o texto inicia por uma suposta polêmica: porque Iwerten, alguém com nome germânico, foi escolhido para fazer parte da política da boa-vizinhança, um projeto norte-americano que tinha como objetivo afastar o Brasil do Eixo?

O texto explica que

Embora a vida de Francisco Iwerten seja quase desconhecida, há um certo consenso de que ele nasceu em Curitiba, filho de uma família de negociantes. Seu pai era o proprietário de uma pequena loja de móveis, que com o tempo se tornou uma das principais da cidade. (EDER, DANTON, MELO, 2015, p. 106)

Mas, continua o texto, essa biografia mais conhecida de Iwerten, estaria errada. Iwerten seria na verdade um imigrante judeu cuja família foi morta pelos nazistas e que foi adotado pelos tios, já naturalizados brasileiros.

A estratégia de verossimilhança é clara. Ao iniciar com uma suposta polêmica a respeito de Iwerten, ele força o leitor a acreditar na existência do quadrinista. Afinal, Iwerten é tão real que há mesmo erros em sua biografia oficial.

A vida de Iwerten é, portanto, tão interessante, tão repleta de detalhes, que fica quase impossível não acreditar nela.

Os detalhes chegam a minúcias, como o time de futebol que o quadrinista torcia (Clube Atlético Ferroviário). Esse detalhe é relevante: o Capitão Gralha usa um uniforme com gola polo, um detalhe totalmente original que surgiu por um engano.

Quando pesquisava uniformes da era de ouro para compor o uniforme do vigilante das araucárias, Edson Kohatsu deparou-se com uma imagem em baixa resolução do Lanterna Verde da Era de Ouro e achou que ele usava uma gola polo, quando na verdade era um prolongamento da capa.

O texto da biografia fake, publicado no álbum, justifica a escolha desse item pouco usual entre super-heróis não só como uma homenagem ao time do coração de Iwerten, mas também como uma estratégia de marketing: “Provavelmente havia um outro fator de identificação que Iwerten deve ter considerado: na época eram comuns os álbuns de figurinhas de jogadores e a maioria dos uniformes trazia as tais golas polo. Assim, esse adereço, já familiar aos garotos, poderia facilitar a identificação com o Capitão Gralha” (EDER, DANTON, MELO, 2015, p. 114).

Embora seja pouco conhecido, o Ferroviário realmente existiu, e sua existência colabora para a verossimilhança da história.

Outro fato real introduzido na biografia de Iwerten é suas leituras de infância, incluindo os livros em quadrinhos *Die SteichedesaltenHerrn* (As Aprontações do Velho Senhor) de autoria de Fritz Winters e publicado pela tipografia João Haupt em 1935 e *Fred und Fritze*, de Onkel Oskar. Essa edição foi impressa pela Impressora Paranaense, fundada no bairro do Batel em 1910 por Max Schrappe. Pode parecer inusitado que fossem publicados quadrinhos alemães em Curitiba, mas essa informação é real (essas obras eram destinadas à colônia alemã). Ao acreditar na pouco provável existência desses livros, o leitor acredita também na existência de quem os leu. No caso, Francisco Iwerten.

Mas há outros elementos de verossimilhança. Um deles está diretamente relacionado à noção de simulacro de André Lemos, já referenciada aqui, como um signo que não tem referente, que é puro modelo. Nesse caso, trata-se das fotos de Iwerten e matérias de jornais com ele.

A imagem digital do quadrinista foi criada por JJ Marreiro a partir de três matrizes: Walt Disney, Charles Schulz (criador da tira Peanuts), o sambista Roberto Paiva e o cantor de tango Roberto Goyeneche. Da junção das imagens de todas essas pessoas surgiu um

simulacro, alguém que não tem existência no mundo concreto, mas cuja biografia é repleta de imagens.

Uma dessas fotos é apresentada no recorte de jornal Bate-bola com Francisco Iwerten. O recorte simula a ortografia da época (Curitiba, por exemplo, era escrita Curytiba) e foi tratado com ruídos que dão a entender que se trata de uma publicação antiga. As perguntas são fúteis, como a cor predileta do “cartunista” (forma como se chamava quem fazia quadrinhos antes de surgir o termo quadrinista). Mas duas perguntas são relevantes: a comida preferida e o que levaria para uma ilha deserta. Ambas as respostas cruzam com outras partes da biografia do desenhista, dando verossimilhança interna para a mitologia do mesmo.



Figura 2 - Matérias de jornal da época ajudam a criar o clima de hiper-realidade pretendido pelo álbum. Fonte: EDER, DANTON, MELO, 2015 p. 109,112.

A resposta sobre comida predileta é pinhão, o que casa com a história “O Pinhão bicéfalo”, publicada no mesmo álbum. O texto de apresentação dessa história afirma: “A escolha aí foi provavelmente gastronômica: o criador do Capitão Galha era fanático por pinhões. Pessoas que o visitaram no estúdio contam que era muito comum vê-lo comendo-os entre a produção de uma história e outra”(EDER, DANTON, MELO, 2015, p. 90).

Quanto ao que levar para uma ilha deserta, Iwerten responde: “Toda a obra de Monteiro Lobato”. Essa informação reforça a ideia de que o quadrinista criou o Capitão Galha

baseando-se na lenda de Ícaro, que lera nos livros de Lobato. No texto introdutório da história “A vingança do Dr. Destruição” é dito que

A lenda de Ícaro sempre fascinou Francisco Iwerten, desde que leu o livro O minotauro, de Monteiro Lobato. Em meio às aventuras dos meninos do sítio, Lobato conta a história de Ícaro, que escapou do labirinto do minotauro fabricando asas, mas aproximou-se muito do sol e a cera que grudava as penas aos seus braços derreteu, levando-o à morte. É possível que essa história tenha servido de inspiração para o surgimento do Capitão Gralha (assim como as tiras de Flash Gordon), mas certamente são uma bela metáfora da própria trajetória do criador. (EDER, DANTON, MELO, 2015, p. 98)

Essa coerência interna estabelece na cabeça do leitor a certeza de que está lendo algo real (ou, no caso, hiper-real).

O texto da biografia inclui mais dois recortes. Em um deles, Iwerten é chamado de pé-de-valsas, um dançarino que “tem encantado a toda a fina flor da sociedade curytibana com seu dom para dansa” (detalhe aqui para o texto, que imita a ortografia da época: “curytibana”, “dansa”).

O álbum finaliza com a biografia dos colaboradores de Iwerten no seu estúdio (alguns muito detalhados, como o caso do faxineiro-quadrinista Biribinha) e só final traz um texto esclarecendo o que de fato é o álbum e dando os créditos reais.

Conclusão

Pablo Picasso dizia que a arte é uma mentira que revela a realidade. O uso do fake na arte cumpre essa função. Ao produzir uma ficção que se confunde com a realidade, o artista nos leva a pensar sobre o real, a contestar o senso comum a respeito.

Francisco Iwerten, o quadrinista que nunca existiu, e seu personagem nunca publicado, mas mesmo assim famoso, são exemplos de como isso é possível, de como a ficção pode se sobrepor ao real.

A produção do álbum “As histórias perdidas do Capitão Gralha” buscou criar esse clima hiper-real, produzindo uma obra, que, apesar de assumidamente fictícia, conforme crédito ao final do volume, se faz passar um resgate de histórias antigas.

Obras como essa, por sua verossimilhança, nos fazem refletir sobre a realidade, sobre o que consideramos falso e o que consideramos verdadeiro. Uma reflexão cada vez mais importante na sociedade atual.

Bibliografia

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d'água, 1991.

BORGES, Rosane da Silva. *Ficção e realidade: as tramas discursivas dos programas de TV*. Tese apresentada ao programa de pós-graduação em Ciências da Comunicação da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27153/tde-15072009-223157/pt-br.php>. Acesso em: 21 abr. 2014.

CAMARGO, Fabiano. Herói curitibano. *Gazeta do Povo*, Caderno Fun, Curitiba, p. 5, 18 set. 1998.

CASTELLS, Manuel. *Sociedade da informação*. São Paulo: Paz e terra, 2000.

DANTON, Gian. *Como escrever quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2015.

DANTON, Gian. Francisco Iwerten: o homem que sonhava com heróis. *Metal Pesado Curitiba*. Curitiba: Metal Pesado, 1997.

DANTON, Gian; EDER, Antônio. *Francisco Iwerten: biografia de uma lenda*. Curitiba: Quadrinhópole, 2016.

DUARTE JÚNIOR, João Francisco. *O que é realidade*. São Paulo: Brasiliense, 1989.

ECO, Umberto. *Viagem na irrealidade cotidiana*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

EDER, Antônio; DANTON, Gian; MELO, Leonardo. *As histórias perdidas do Capitão Gralha*. Curitiba: Quadrinhópole, 2015.

GONZALES, Rod. Capitão Gralha. Os primeiros super-heróis do mundo. Disponível em: <http://primeirossuperherois.blogspot.com.br/2014/06/a-data-certa-de-criacao-do-capitao.html>. Acesso em 29 ago. 2016^a.

GONZALES, Rod. Em defesa do capitão gralha e franciscoiwerten... esse desconhecido. Disponível em: <http://primeirossuperherois.blogspot.com.br/2015/01/em-defesa-do-capitao-gralha-e-francisco.html>. Acesso em 01 fev. 2015.

LEMOS, André. Arte eletrônica e cibercultura. In: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado da Silva. *Para navegar no século XXI*. Porto Alegre: Sulina, 2000, p. 225-243.

MARTINS, Débora da Silva; SALES, Paulo Alberto da Silva. **O pós-modernismo:** (Des) continuidades estéticas. Disponível em: <http://www.slmb.ueg.br/iconeletras/artigos/volume7/primeirasletras/posmodernismo.pdf>. Acesso em: 15 set. 2013.

MELO, Leonardo et al. **O Gralha:** Artbook. Curitiba: Quadrinhópole, 2015.

MELO, Leonardo. Capitão Gralha – Origem. (mensagem pessoal). Mensagem recebida em: 20 maio 2014.

RUBIN, Cláudio. Super-heróis brasileiros. *Gazeta do Povo*, Caderno Fun, Curitiba, p. 6, 18 set. 1998.

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

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

SCHABBACH, Leonardo. *Ficção e mídia na pós-modernidade: a busca por um processo reflexivo*. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Disponível em: http://www.pos.eco.ufrj.br/publicacoes/mestrado/dissertacoes_2011.html. Acesso em: 13 jun. 2014.

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

DR. ESTRANHO: PARA UMA LEITURA IMAGÉTICA EMBEVECIDA DOS DESENHOS, ESTILOS E VARIAÇÕES DAS HQS MÍSTICO/ESOTÉRICAS DESSE DISTINTO PERSONAGEM DO ROL DOS SUPER-SERES!

Gazy Andraus

Doutor em Ciências da Comunicação pela ECA - Universidade
de São Paulo, SP E-mail: yzagandraus@gmail.com



**Desenho,
alfabetização
icônica,
neuroplasticidade,
HQ, Dr. Estranho**

Resumo: Esse artigo intenta trazer a importância do imagético como alfabetização icônica numa maneira distinta e renovada de se contemplar imagens, com desenhos de histórias em quadrinhos (HQs), apreendendo diferenças de estilos de desenhos, usando-se como estudo de caso as variações do mesmo tema das HQs da personagem Dr. Estranho, diferenciado do rol dos super-heróis, por lidar com conhecimentos esotéricos, de magia e misticismo para manter o planeta e seus habitantes livres de perigos ocultos. A ideia é usar imagens (*slides*) desfilando-os com algumas informações pertinentes dos desenhos de vários autores, para que a mente neuroplástica do leitor/visualizador se embeveça de seu potencial hemisferial direito cerebral de absorção, expandindo-se e compreendendo melhor as artes e os desenhos (GROENSTEEN), através da confluência com o hemisfério cerebral esquerdo racional que codifica os significados elementares dos desenhos autorais (ANDRAUS).

**Drawing, Iconic
literacy,
neuroplasticity,
Comics, Dr.
Strange.**

Dr. Strange: for an imaginative reading of the drawings, styles and variations of the mystical/esoteric comics of this distinguished character in the role of super-beings!

Abstract: This article attempts to bring the importance of imagery as iconic literacy into a distinct and renewed way of viewing images, with comics drawings, by apprehending differences in styles of drawings, using as case study the variations of the same theme to comic of Dr. Strange character, different from the role of superheroes, dealing with esoteric knowledge, magic and mysticism to keep the planet and its inhabitants free of hidden dangers. The idea is to use images (*slides*) by parading them with some pertinent information from the drawings of various authors, so that the reader/viewer's neuroplastic mind can be enraptured from its right cerebral hemispherical potential of absorption, expanding and better understanding the arts and the drawings (GROENSTEEN), through the confluence with the rational left cerebral hemisphere that codifies the elementary meanings of the personal drawings (ANDRAUS).



Nem só de força física resplandece o rol dos titãs criados no universo da arte quadrinhística norte-americana; alguns deles são distintos, não usam colantes em todo o corpo, não têm máscaras, embora voem (com auxílios de mantos), e aplicam conhecimentos antiquíssimos e esotéricos, como a figura criada por Steve Ditko e Stan Lee¹, Dr. Estranho, criado numa HQ de 5 páginas "tapa-buraco" para a revista "Strange Tales"². De 1963 para agora, o personagem passou pelas mãos de diversos roteiristas e desenhistas e emplacou num filme recente mais fiel aos quadrinhos (não sem antes ter tido um piloto razoável no final da década de 1970 para uma série televisiva não realizada), com algumas diferenças conquanto a origem, personagens e detalhes para os quadrinhos³.

Ditko é um autor recluso que não dá uma entrevista formal⁴ desde 1968 e professa uma filosofia de vida ímpar, adepto do "Objetivismo", doutrina filosófica de vida desenvolvida pela autora russo-americana Ayn Rand que defende valores à luz da razão, enfatizando o individualismo, a auto sustentação e o capitalismo (SADOVSKI, 2016), porém paradoxalmente à criação do próprio Ditko, *Objetivistas não acreditam em coisas sobrenaturais, em espíritos que vagam por aí, na possibilidade de que algo possa existir fora da existência ou do universo*⁵.

De toda maneira, a tônica desse artigo/imagético é demonstrar por imagens, através principalmente de páginas das Histórias em Quadrinhos (HQs) feitas com o personagem Dr. Estranho, as variações e mudanças de estilos assinadas por distintos desenhistas que desfilaram por suas HQs. A base e justificativa é minha própria teoria elaborada como tese de doutoramento em que a imagem (no caso, o desenho), impacta sobremaneira na mente do leitor/visualizador alterando sua conformação cerebral pois que dá mais empuxo (na visualização das artes) às atividades relacionadas com a tônica ao hemisfério cerebral direito (que é o criativo, artístico, religioso) impulsionando a mente neuroplástica (ANDRAUS, 2006), já que a interpretação desta "retroalimentação" imagética se dá pelo hemisfério esquerdo cerebral nalguns pontos, embora, obviamente ambos trabalhem em conjunto. A intenção é que seja um artigo acadêmico mas eivado de uma conotação distinta e de experimentação

¹ Criado por Stan Lee e Steve Ditko (cocriador do Homem-Aranha, em 1962), o Doutor Stephen Vincent Strange surgiu em 1963 com a HQ Strange Tales #110, teve algumas edições solo e depois emplacou em revista com título próprio (PASCHALIS, 2016).

² FRADE, 2016.

³ DOUTOR ESTRANHO/50 ANOS. s/d.

⁴ O'Hara, 2016.

⁵ Rachewsky, 2017.

em que o leitor vai sendo apresentado às narrativas parciais das HQs, mas perceba com as imagens desenhadas as diferenças de estilos das artes, já que em Dr. Estranho, muitos desenhistas⁶ perpassaram por suas páginas. É mister lembrar que há diferenças nos desenhos



Fig. 1: note a figura do anjo à esquerda - seus traços caricaturais denotam olhos, nariz e boca mais distantes de uma representação realista que a do diabo, à direita, cujas feições e mãos são mais próximas do realismo representativo figurativo. Fonte: Cebolinha, n. 75, ed. Abril, 1979, p.28.

tidos como caricaturais e naturalistas (realistas) em que nesta segunda categoria é que se enquadram desenhos de histórias em quadrinhos de super-heróis, e no caso, as do Dr. Estranho, cujos traços orientados pelos diversos desenhistas simulam o realismo baseado na figura humana de proporções acadêmicas e/ou naturalistas (**Fig. 1**), embora, obviamente, possa haver certos exageros (distorções) mas que não se caracterizem como traços caricaturais de exageros para o humor, e sim, a depender da vontade do desenhista e seu estilo desenvolvido pessoal/autorial (tal qual há na direção cinematográfica: o público nem sempre percebe isto, bem como desconhece

que há estilos de traços e desenhos distintos nas HQs, tal qual há nos músicos e suas elaborações e *performances*). Ainda assim, haverá algumas mínimas explicações fonéticas nos rodapés dos *slides*, para tornar mais compreensível ao entendimento racional, alguns elementos e explicações, deixando o restante como experimentação imagética a fim de tornar a mente (neuroplástica) do visualizador, também mais atinente à sua alfabetização icônica como afirma Groensteen (2004) ao elencar quatro itens (principalmente o quarto) que colaborariam a uma necessária pedagogia de reconhecimento e potencialidade das histórias em quadrinhos, sua conjugação com o textual, e seus desenhos:

1º. verificar a linguagem das histórias em quadrinhos, separando suas especificidades únicas: por exemplo, das nomenclaturas que são usadas pelos cinemas e emprestadas aos quadrinhos. Thierry esclarece que alguns procedimentos atribuídos às bandas desenhadas, como sons, movimentos ou composição de página não têm equivalente nas telas e por isso precisam ser reconhecidos e estudados;

⁶ Não se denigre em hipótese alguma o valor do roteirista, porém, o foco neste trabalho é exclusivamente a visualização de alguns dos diferentes estilos de desenhos nas HQs de Dr. Estranho, desde a década de 1960 ao primeiro decanato de 2000.

2º. ter cuidado com os lugares-comuns ao se analisarem as relações entre texto e imagem, pois nos quadrinhos a situação tem outra complexidade, visto que as páginas “lidas” são interação entre a imagem e o texto, ambos num jogo interativo *pan-visual*;

3º. considerar as histórias em quadrinhos como uma disciplina artística, tal qual a disciplina de história de arte ou a de música: se para se compreender a arte atual e a música faz-se necessária uma incursão total pela história, Thierry defende que para se compreender e dar o real significado à linguagem gráfica sequencial, precisa-se saber o seu histórico evolutivo;

4º. colocar as histórias em quadrinhos em prioridade e pé de igualdade como elementos de estudos estéticos. A gama de estilos é imensa e vai desde os traços de caricaturas infantis e animais antropomorfizados a traços distintos de gêneros como terror, ficção científica, *western*, e muitos outros, sendo que em cada gênero há uma gama variada de artistas, estilos e técnicas que compõe um excelente e riquíssimo painel da arte dos traços até agora negligenciados pelas escolas de arte em geral.

Tais elucidações reforçam a teoria do cérebro triádico, que, segundo De Gregori (1999), o lado esquerdo cerebral, racional, tornou a vida pensada e atuada por base em particularizações e lógicas cartesianas, em que se excluiu ou se manteve em última instância o funcionamento intuitivo e criativo do hemisfério direito (que foi impulsionado na antiguidade e as mitologias diversas), impedindo uma comunhão triádica cerebral (pelo cérebro central, o réptil, que é pragmático), privilegiando-se algumas instâncias em detrimento a outras, mas que, como se vê na fig. 2, deveria ser utilizado em proporcionalidade (o que afetou o ensino, erradicando a importância de se estudar as artes e o desenho). Assim, a ideia aqui é que as imagens, neste estudo de caso escolhido para a área das histórias em quadrinhos que está em ascensão (e tem sua contraparte no cinema), podem muito bem servirem de exemplo de como se resgata e se situa esse "ensinamento" icônico defendido por Groensteen (2004) e Andraus (2006).

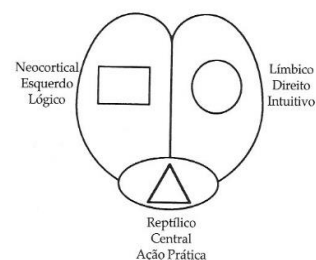


Fig. 2: cérebro triádico. Fonte: De Gregori, 1999, p.24.

A seguir, afinal, elencam-se as imagens oriundas das HQs do Dr. Estranho⁷:

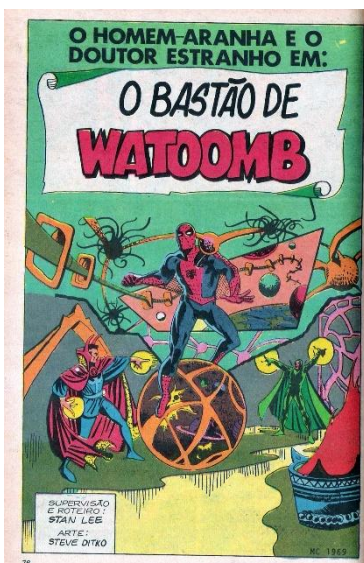


Fig.4: e aqui, mais realismo no traço de Dan Green (vide os contrastes de luz e sombra). Fonte: Almanaque Marvel-n2-RGE-jun.1979, pp58-59.

Figs.3 e 3a: A arte de Steve Ditko. (Fontes- fig. 3: <http://stevedoescomics.blogspot.com.br/2013/06/OriginDrStrange.html> e fig. 3a: Almanaque Marvel-n6-RGE-fev.1980, p.76).



Figs.5, 5a (fonte: Heróis da TV n.68, Abril, fev.1985, p.p.42-43): idem para a arte do filipino Rudy Nebres e a arte de traço elegante de Barry W. Smith nas figs. 6 e 6a (fonte: Superaventuras Marvel, n.2, Abril, ago1982,pp.14-15).



Figs.7e 7a: Gene Colan e movimentos e hachuras (alguma influência do mangá). Fonte: Superaventuras Marvel. n.19.

⁷ Devido à questão de espaço, aqui aparecem apenas algumas imagens em tamanho maior (figs. 3 a 17a), e todo o restante no tamanho reduzido no anexo. Mas este trabalho pretende depois ser rerepresentado em algum evento acadêmico para que as imagens possam ser mostradas e projetadas para fazer jus ao objetivo deste artigo.



Fig. 8 (Fonte: Superaventuras Marvel, n.44. Abril, fev.1986, p.42): arte "dura" de A. Kuperberg...



Figs. 9e9a: ...em contraste com camaração cinematográfica de Carl Potts. Fonte: Superaventuras Marvel, n.81. Abril, mar.1989, pp40-41.



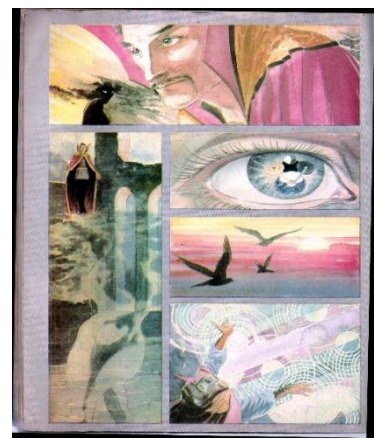
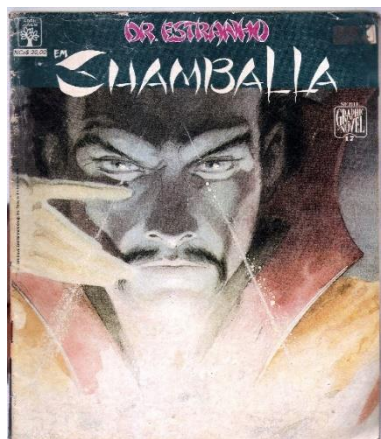
Figs.10 e 10a: capa de desenho dinâmico de Gil Kane, em contraste com a HQ de traços estáticos de Don Perlin. Fonte: Defenders. n. 97. MCG, jul1981.



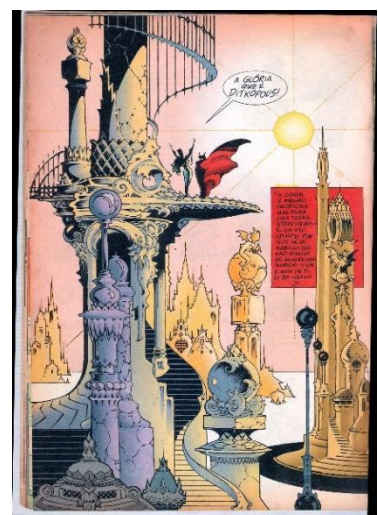
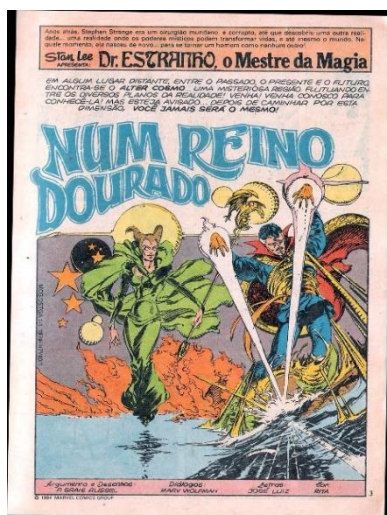
Fig.11: preto e branco de Jim Starlin. Fonte: Marvel Luz & Sombras. Mythos ed. 1999.



Fig.12: Frank Brunner e a sofisticação, tanto nos traços como na anatomia humana. Fonte: Superaventuras Marvel, n. 6. Abril. dez.1982, pp.22-23.



Figs.13,13a e 13b: Dan Green e aquarela e HQ poética com roteiro de J.M. DeMatteis. Fonte: Dr. Estranho-Shamballa. Série Graphic Marvel, n. 17. Abril. nov.1989.



Figs.14,14a e 14b: a arte com elementos de art nouveau e art déco de P. Craig Russell. Fontes: 14: Heróis da TV. n. 60. Abril. jun1984, p.3. Figs 14a e 14b: Doutor Estranho: O que é que está te perturbando, Stephen? Metal Pesado. Década de 1990.



Figs.15 e 15b: arte complexa de estilo bem pessoal de Michael Golden (com arte-finalização de Terry Austin). **Fonte:** *Heróis da TV*, n. 97. Abril. jul.1987, pp.44-45.

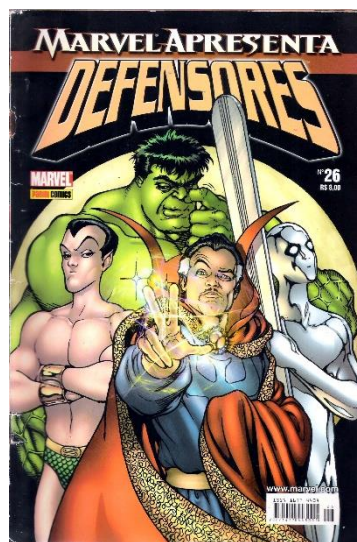


Fig. 16 com arte realista do inglês Alan Davis e excelentes expressões faciais do desenhista Kevin McGuire nas **figs. 17 e 17a** (inclusive, na capa dessa "Defensores" há um pouco de caricaturização nas faces). **Fontes:** **fig. 16:** *Marvel Apresenta* n. 31. **As incríveis aventuras de Stan Lee.** Panini Comics. ago.2007. **Figs. 17 e 17a:** *Marvel Apresenta*. n.26. *Defensores*. Panini Comics. out.2006.

E assim, com esse desfile de imagens retirados de algumas das HQs do personagem Dr. Estranho de Steve Ditko e Stan Lee, pertencente à editora norte-americana *Marvel Comics*, em que muitas de suas histórias vêm sendo publicadas no Brasil desde décadas, contendo páginas de HQs de autorias variadas de desenhistas cujos estilos podem se mostrar os mais variados possíveis (indo do traço mais "duro" ao mais "elegante" e ao mais hachuriado e que simula movimentação), pretende-se que o público perceba os desenhos, seus estilos (há estilos mais sofisticados e mais simplórios, conforme se demonstra na seleção de imagens e na possível amostragem por projeção), bem como suas diferenças. Com isso, quer-se que tal público, a contento e de acordo com as colocações de Groensteen (2004) e Andraus (2006), seja introduzido numa espécie de aprendizado icônico (uma espécie de alfabetização imagética), para saber apreciar, embevecer-se de desenhos, amplificando sua mente neurológica, ao

retroalimentar com imagens seu hemisfério direito cerebral (que absorve artes) conjugado ao esquerdo que delibera e codifica tais desenhos (tais artes). A importância de ter-se escolhido e usado as HQs do personagem Dr. Estranho se justifica pela atualidade de um filme lançado homônimo e pela versatilidade que se encontra em suas HQs no tocante à variedade de artistas que têm perpassado por suas páginas, conforme se viu nesse artigo/imagético.

Referências

ANDRAUS, Gazy. *As Histórias em Quadrinhos como Informação imagética*. 2006. 304 pgs. Tese de doutorado - Escola de Comunicações e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP).

CARDIM, Thiago. Abre o olho, Agamotto! Doutor Estranho é um ótimo filme menor da Marvel. 28/10/2016. *JUDAO.COM.BR* <<http://judao.com.br/doutor-estranho-um-otimo-filme-menor-da-marvel/>> Acesso em 08/01/2017.

DE GREGORI, WALDEMAR. *Os poderes dos seus três cérebros*. São Paulo: Pancast, 1999.

DOUTOR ESTRANHO/50 ANOS. s/d. *Omelete*. <<https://omelete.uol.com.br/doutor-estranho/>> Acesso em 07/10/2017.

EMEGE, Lucas. Doutor Estranho | Diretor Diz Que Fase De Stan Lee E Steve Ditko É A Principal Influência Visual Do Filme. 11/09/2016. *O Vício*. <<http://ovicio.com.br/doutor-estranho-diretor-diz-que-fase-de-stan-lee-e-steve-ditko-e-principal-influencia-visual-do-filme/>> Acesso em 08/01/2017.

FLAIBAM, Denise. Resenha [filme]: Doutor Estranho. s/d. *QUERIA ESTAR LENDO*. <<http://www.queriaestarlendo.com.br/2016/11/resenha-filme-doutor-estranho.html>> Acesso em 07/01/2017.

FRADE, Renan Martins. PRO DOUTOR FICAR MENOS ESTRANHO PRA VOCÊ ;) HQs para ler DEPOIS de ver Doutor Estranho. 08/11/2016. *JUDAO.COM.BR* <<http://judao.com.br/hqs-para-ler-depois-de-ver-doutor-estranho/#.WHRmJKDQc1Y>> Acesso em 08/01/2017.

GROENSTEEN, Thierry. *História em Quadrinhos: essa desconhecida arte popular*. Col. Quiosque 1. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

MANZOCHI, Vitor. Doutor Estranho: o filme - 2016 (resenha). 06/11/2016. *CANTO DOS CLÁSSICOS: DO CULT AO HYPE*. <<http://www.cantodosclassicos.com/doutor-estranho-o-filme-2016-resenha/>> Acesso em 08/01/2017.

NETO, Elydio dos Santos, Ditko e Franco... dois tempos, duas poéticas visuais e um mesmo problema: a dor e o sofrimento na condição humana. In: *Visualidades - Revista do programa de mestrado em Cultura visual*. FAV-UFG, v.8, n.1, jan/jun de 2010, pp.: 138-159.

O' HARA, Helen. Doctor Strange creator Steve Ditko: the reclusive 'square' who made Marvel weird, then disappeared. 25/10/2016. *The Telegraph*. <<http://www.telegraph.co.uk/films/2016/10/14/steve-ditko-the-reclusive-comic-book-legend-who-created-doctor-s/>> Acesso em 08/01/2017.

PASCHALIS, Jean. Senhor, Doutor! O Doutor Estranho de Stan Lee e Steve Ditko. 07/11/2016. *Dinosio-Arte*. < <http://www.dionisioarte.com.br/senhor-doutor-o-doutor-estranho-de-stan-lee-e-steve-ditko/>> Acesso em 08/01/2017.

RACHEWSKY; Roberto. O Objetivo De Ayn Rand. s/d. *Libertarianismo*. <<http://www.libertarianismo.org/index.php/artigos/objetivismo-ayn-rand/>> Acesso em 08/01/2017.

SADOVSKI, Roberto. A estranha vida do criador do Doutor Estranho. *Blog do Sadvoski*. 18/11/2016. <<http://robertosadovski.blogosfera.uol.com.br/2016/11/18/a-estranha-vida-do-criador-do-doutor-estranho/>> Acesso em 20/11/2016.

Anexos



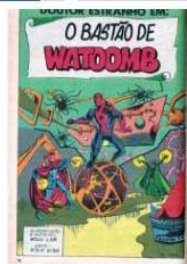
1-strange tales 115 dr strange origin splash-Ditko



2-Strange.jpeg



3-Heróis da TV-n100-Steve Ditko-pp10-11



4-Almanaque Marvel-n6-Steve Ditko-pp76-77



5-Almanaque Marvel-n6-Steve Ditko-pp92-93



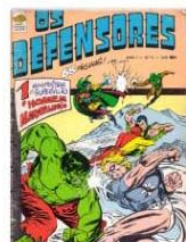
6-Almanaque Marvel-n1-Sal Buscema-p3



7-Almanaque Marvel-n1-Sal Buscema-p8



8-Almanaque Marvel-n2-Dan Adkins-pp58-59



n5-Sal Buscema-pp 48-49



11-Heróis da TV-n62-Alfredo Alcalá-pp46-47



12-Heróis da TV-n68-Rudy Nebres-pp42-43



13-Heróis da TV-n100-Bret Blevins-pp12-13



14-Heróis da TV-n106-Kevin Nowlan-p3



15-Heróis da TV-n106-Kevin Nowlan-pp18-19



16-Heróis da TV-n107-Dan Green-pp22-23



17-Superaventuras-n2-Barry Smith-p2



18-Superaventuras-n2-Barry Smith-p14-15



19-Superaventuras-n2-Barry Smith-pp22-23



20-Superaventuras-n4-Irv Wesley-pp46-47



21-Superaventuras-n6-Frank Brunner-pp22-23



22-Superaventuras-n6-Frank Brunner-pp24-25



35-Doctor Strange-n52DC-Marshal Rogers



36-Doctor Strange-n52DC-Marshal Rogers-p3



37-Doctor Strange-n52DC-Marshal Rogers-p18



38-Doctor Strange-n79-DC-Chris Warner



39-Doctor Strange-n79-DC-Chris Warner-p3



40-Doctor Strange-n79-DC-Chris Warner-pg interna



41-Dr Estranho-Shamballa-Graphic Marvel-n17-Abril-DeMatis-Dan Green



42-Dr Estranho-Shamballa-Graphic Marvel-n17-Abril-DeMatis-Dan Green-p3



43-Dr Estranho-Shamballa-Graphic Marvel-n17-Abril-DeMatis-Dan Green-pinterna



44-Dr Estranho-Shamballa-Graphic Marvel-n17-Abril-DeMatis-Dan Green-pinterna1



45-Heróis da TV-n60-Craig Russel-p3



46-Heróis da TV-n60-Craig Russel-pp28-29



47-Doctor Strange-Craig Russel-Metal Pesado



48-Doctor Strange-Craig Russel-Metal Pesado-interno



49-Doctor Strange-Craig Russel-Metal Pesado-interno1



50-Doctor Strange-Craig Russel-Metal Pesado-interno2



51-Heróis da TV-n97-Michael Golden-pp42-43-



52-Heróis da TV-n97-Michael Golden-pp44-45



53-Heróis da TV-n97-Michael Golden-pp46-47



54-Heróis da TV-n97-Michael Golden-p55



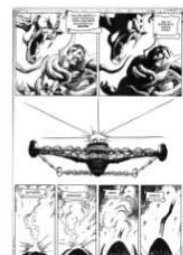
55-Heróis da TV-n97-Michael Golden-pp60-61



56-Heróis da TV-n97-Michael Golden-pp42-43



58-Marvel Luz e Sombras-n2-Jim Starlin-a-Mithos Editora



59-Marvel Luz e Sombras-n2-Jim Starlin-fim-Mithos Editora



23-Superaventuras-n19-Gene Colan-pp40-41



24-Superaventuras-n19-Gene Colan-pp46-47



25-Superaventuras-n44-Alan Kuperberg-pp26-27



26-Superaventuras-n44-Alan Kuperberg-p42



27-Superaventuras-n69-Paul Smith-pp50-51



28-Superaventuras-n81-Carl Potts-pp26-27



29-Superaventuras-n81-Carl Potts-pp40-41



30-The Defenders-n97-Gil Kane-capa



31a-The Defenders-n97-Don Perlin-p1



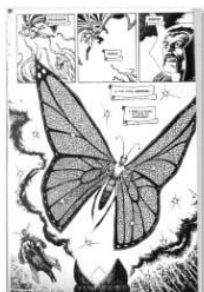
32b-The Defenders-n97-Don Perlin-p18



33-X-Men-n1-abril-Steve Leialoha-pp24-25



34-X-Men-n1-abril-Steve Leialoha-pp34-35



59-Marvel Luz e Sombras-n2-Jim Starlin-fim-Mithos Editora



60-Marvel Apresenta-as incríveis avent de Stan Lee-Alan Davis-p25



61-Marvel Apresenta-as incríveis avent de Stan Lee-Alan Davis-p31



62-Marvel apresenta Defensores-n26-capa



63-Marvel apresenta Defensores-Kevin McGuire-n26-p52 e trecho p36



64-Marvel apresenta Defensores-Kevin McGuire-n26-p52 e trecho p53

COLEÇÃO PATETA FAZ HISTÓRIA: UMA ANÁLISE

Lígia Maria de Carvalho

Mestre em história, e doutoranda pela Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás – FAV/UFG, Goiânia, Goiás, Brasil, endereço eletrônico: ligiasun2@gmail.com



**Disney, Pateta
Faz História,
Herói.**

Resumo: Com reedições que ultrapassaram a marca de quatro décadas, as cinquenta e duas HQs que compõem a coleção *Pateta Faz História* se tornaram um clássico sucesso das produções disneyanas. Inovadora na arte dos desenhos, bem como na originalidade dos roteiros, pois, fazem do Pateta o protagonista e intérprete de personalidades honoráveis da cultura ocidental, a série se torna um permanente e aberto convite ao estudo. Portanto, o presente trabalho visa analisar o conjunto da obra, partindo da concepção de herói, que pode ser considerada o fio condutor dos argumentos dessas histórias quadrinhos.

Colección *Pateta faz história*: um análisis

**Disney, Pateta
Faz História,
Héroe.**

Resumen: Con reediciones que superaron la marca de cuatro décadas y con cincuenta y dos historietas que componen la colección, *Pateta Faz História* se convirtió en un éxito clásico de producciones de los estudios Disney. Innovador en los dibujos, así como en la originalidad de guiones, porque hacen de Tribilín el protagonista e intérprete de personalidades honorables de la cultura occidental, la serie se convierte en una invitación permanente y abierta a la investigación, en cuyo caso, este estudio tiene como objetivo analizar la colección en su totalidad, a partir del concepto del héroe, que puede ser considerado como el hilo conductor de los argumentos de esos cómics.

“Não se sabe quem povoa as abóbadas subterrâneas. As covas são muito numerosas, e algumas, sem dúvida, contêm os restos de homens que não esperavam ser esquecidos tão cedo” (JOHNSON, 2008)

O título do presente artigo faz referência à coleção quadrinística: *Pateta Faz História*, que é considerada por muitos como uma preciosidade no universo disneyano. Mas, o que a torna tão especial?

Diferentemente das demais aparições do Pateta, que sempre é retratado como o simplório coadjuvante do Mickey, seja nos curtas-metragens, nas Histórias em Quadrinhos, e filmes para TV, a referida coletânea, por sua vez, o apresenta como protagonista das aventuras invertendo, assim, os papéis. Isto cria uma situação interessante, porque, mesmo fazendo parte das produções *mainstream*, sendo, portanto, um produto da cultura de massa, a série consegue ser suficientemente criativa para extrapolar os padrões estabelecidos pelos Estúdios Disney e apresentar algo inovador, não somente no que se refere à proposta, mas, também, à estética da diagramação.

Marcelo Alencar, um dos responsáveis pelos textos introdutórios e explicativos da compilação, comenta que o *Disney Studio* encomendou os serviços do animador argentino Jaime Díaz, com a finalidade de criar uma “série de sátiras históricas estreladas pelo Pateta”. Tal série deveria apresentar o trapalhão interpretando personagens históricas, sem a utilização do típico recurso do sonho ou das viagens em máquinas do tempo. Alencar ainda esclarece que a contratação da equipe argentina só foi possível devido ao fato de a *Western Publishing*, “editora então licenciada nos EUA para desenvolver, imprimir e exportar” as histórias das personagens Disney, não ter conseguido suprir o mercado internacional. O comentarista ainda acrescenta que as HQs com a nova proposta, chegaram ao Brasil em publicações esparsas nas revistas de linha, sendo que, as primeiras histórias, ganharam reedição em forma de série nos anos de 1981 e 1985 (a título de curiosidade, os interessados podem encontrar exemplares antigos na Gibiteca Henfil, coordenada por Hugo Abud, situada no Centro Cultural de São Paulo).

A reunião das histórias em sua completude, só veio a lume, em solo pátrio, na data de 2011, cabendo ao vigésimo e último volume, prestar uma homenagem à série que lhe serviu de inspiração, a saber, *Teatro Disney*, que foi publicada nos EUA, no início de 1965.

Ainda de acordo com Alencar, *Teatro* detém, igualmente, as honrarias de ser uma das primeiras séries de quadrinhos planejadas como tal e a primeira a apresentar os “heróis e os vilões Disney como atores, interpretando o papel de personagens famosos da literatura”, o que proporcionou “encontros inusitados entre as figuras Disney de universos diferentes”. Porém, é importante notar que as quatorze histórias em quadrinhos que compõem *Teatro*, publicadas no biênio 1965/1966, com roteiros de Paul Murry e de Tony Strobl, não seguem o mesmo tom anárquico e irreverente do restante da coleção, guardando em comum somente a interpretação das personagens históricas em épocas passadas.

Outra observação relevante pode ser percebida em um dos muitos artigos publicados à época do lançamento da coleção, artigo este, intitulado: *Pateta Faz História: as coleções*, de E. Rodrigues e Rivaldo Ribeiro, postado no site: Planeta Gibi, pois, de certa forma, oferece um contraponto aos comentários feitos por Alencar. De acordo com a dupla de autores, o “embrião da série” *Pateta Faz História*, pode ser encontrado na revista estadunidense: *Disney Magazine*, que começou a ser editada, com apenas doze páginas, em meados de 1970, para ser oferecida como brinde aos consumidores dos produtos de uma grande “indústria do ramo de higiene e limpeza”. A revista teve duração de apenas dois anos.

Se a informação procede, a revista seria do tipo tiragem especial e avulsa, não estando, portanto, tão presa aos protocolos exigidos pela marca, caso em que, poderia inovar nos roteiros e designer. E no que diz respeito à receptividade, parece ter havido uma boa aceitação pelo público, uma vez que, pouco tempo depois, as revistas já lançadas ganhavam, não apenas reedição em quarenta e quatro páginas, mas, também, novas aventuras a serem acrescentadas gradualmente.

Instigante, também, é a contratação dos talentosos e afamados Cal Howard (Calvin Howard) e Carl Fallberg, os responsáveis pela grande maioria dos roteiros da coleção. No que diz respeito a Howard (o principal roteirista da série com treze histórias), trata-se de um experiente escritor, ator, cartunista, animador e roteirista de séries televisivas de sucesso, trazendo na bagagem o *know-how* obtido em grandes estúdios como Walter Lantz, Max Fleischer e Warner Bros., sem contar com o próprio estúdio Disney. E, tão versátil e talentoso quanto o colega, Fallberg ainda traz no currículo a experiência com filmes educacionais, e propaganda. Em comum, também havia o fato de ambos serem experimentados roteiristas de HQs disneyanas, principalmente, as dirigidas ao mercado internacional, a saber, as de

caráter mais genérico e com temáticas mais universais. Assim sendo, conquanto Alencar atribua todos os méritos obtidos pela coleção a Jaime Díaz e seu staff, verdade é que o trabalho de Howard e Fallberg pode ser considerado a alma da coleção, haja vista, ocorrer alteração na qualidade após outros roteiristas assumirem a empreitada. E isto acontece mesmo que as HQs tenham sido desenhadas pelos inventivos Héctor Adolfo de Urtiaga e Anibal Uzál, responsáveis por 90% da arte, aproximadamente.

Satisfatórias ou não, as informações parecem apontar para algumas possibilidades instigantes, sendo a primeira delas, a de um grande esforço e enorme investimento, por parte da empresa Disney, no sentido de criar histórias hilárias e inovadoras, que fossem capazes de reviver antigas personagens dando-lhes fôlego para continuarem a chamar a atenção do público. Outra possibilidade é a de que, tais alterações de percurso, teriam sido uma estratégia do Estúdio com o intuito de executar novas experimentações, sem correr o risco de comprometer seriamente a personagem cristalizada nos quadrinhos das revistas de linha. E, por último, questionar se essa novidade experimental tinha a intenção de encontrar uma saída para minimizar os danos estruturais causados pela contracultura que, à época, solapava a fórmula de se produzir histórias em quadrinhos, causando instabilidade nas publicações até então consagradas.

Mas, seja como for, as cinquenta e duas histórias que compõem a última compilação feita em 2011, estão distribuídas e arrançadas em vinte volumes, dos quais, dezenove apresentam um duo de homenageados e o vigésimo que agrega quatorze historinhas. Recheada de pseudo biografias e de referências às icônicas personagens literárias, o Pateta transita pelo mundo da ficção, privilegiando os seres talentosos e suas mentes brilhantes, os visionários e os destemidos conquistadores, os inventores criativos e os benfeitores da humanidade, todos eles heróis cultuados pela memória ocidental. Criaturas, como Ulisses, Hércules e Aníbal dividem espaço com Rei Arthur, Genghis Khan, Isaac Newton, Beethoven, Cristóvão Colombo, Don Quixote e o fabuloso Capitão Nemo, de 20.000 Léguas Submarinas. E caso esses seres retratados fossem discriminados por território, os agrupamentos, em uma panorâmica, ficariam assim distribuídos: 04 personagens gregas (sendo 03 mitológicas e 01 histórica); 03 personagens norte-africanas (todas históricas); 05 germânicas (históricas também); 06 italianas (históricas); 01 asiática (histórica); 01 portuguesa (histórica); 01 espanhola (literária); 15 britânicas (02 históricas e 13 literárias); 06 francesas

(02 históricas e 04 literárias); 06 estadunidenses (03 históricas e 03 literárias); 04 franco/orientais (literárias). E após a primeira impressão, de que se trata de uma confusa e patética miscelânea aleatória, o olhar vai sendo refinado no sentido de perceber uma lógica interna que serve de critério para selecionar e valorizar os vultos, históricos e literários, que contribuíram para a afirmação e engrandecimento da história e da cultura ocidental: ainda que tal afirmação venha da performance do maior trapalhão de todos os tempos.

REFAZENDO A HISTÓRIA SOB A MAESTRIA DO PATETA

Quanto ao caráter performático do Pateta, o próprio título da coleção já se propõe a anunciar, pois, ou aparece informando “*Pateta Faz História como...*” (publicada em 1981) ou “*Pateta Faz História interpretando...*” (editada em 1985), o que indica a atuação do atrapalhado na “pele” de heróis consagrados pela história ou pela literatura. Porém, antes de entrar no mérito das considerações sobre a atuação do atrapalhado como herói, necessário se faz oferecer algumas informações “biográficas” a respeito desse ídolo da cultura pop.



Imagens 1 e 2: capas da coleção *Pateta Faz História*, publicadas nos anos de 1981 e 1985, respectivamente. Ambas disponíveis em: < <https://mutantexis.wordpress.com/2011/07/15/pateta-fazendo-historia-ha-30-anos-nas-bancas/> >. Acesso em: 12 dez. 2016.

Criado em 25 de março de 1932, em uma animação estrelada por Mickey, intitulada: *Mickey's Revue*, o cão desengonçado e dono de uma risada estranhamente

divertida (dublado por Pinto Colvig), ganhou espaço e se tornou o coadjuvante inseparável do camundongo. No ano seguinte acompanhou o ratinho em sua estreia nas tiras de jornais, inicialmente desenhadas pelo próprio Disney que, posteriormente, delegou a função a Floyd Gottfredson.



Imagem 3: A estreia do Pateta foi no curta-metragem *Mickey's Revue*, dirigido por Wilfred Jackson, em 1932. Neste filme, o anônimo trapalhão é um tolo caipira sem o mínimo traquejo social. Interessante, também, é o fato de, ao longo da carreira, ganhar vários nomes, figurinos e fisionomias, até consolidar as características definitivas na animação *Goofy and Wilbur*, sob a direção de Dick Heumer, em 1939.

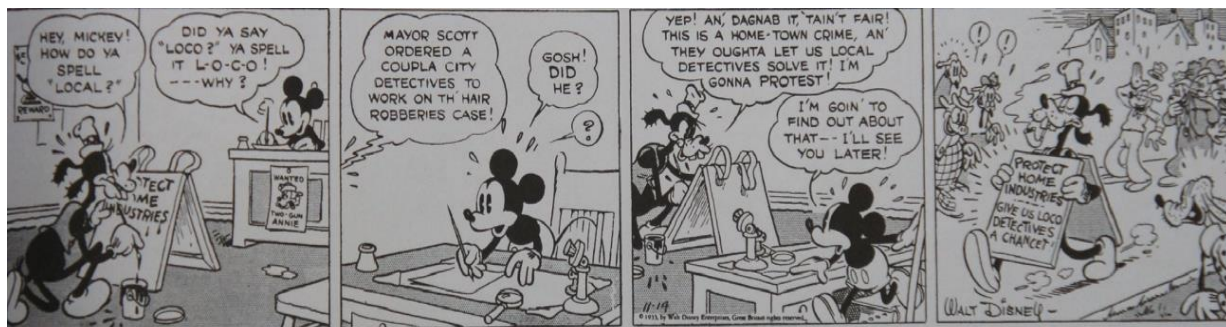


Imagem 4: A tirinha acima é um fragmento da afamada história em quadrinhos intitulada: *The crazy crime wave*, que traz uma das primeiras aparições do Pateta nesse tipo de suporte. Foi publicada, originalmente, no período de 09/10/1933 a 09/01/1934 e reeditada por David Gerstein e Gary Groth, em 2011, na coleção *Walt Disney's Mickey Mouse, by Floyd Gottfredson*, que homenageia o talentoso artista, responsável por desenhar as aventuras do rato nas tirinhas por quarenta e cinco anos. Diz a lenda que foi Gottfredson quem “batizou” o Pateta dando-lhe o primeiro nome de Dippy Dowg.

Concebido para atuar como “escada”, que na linguagem circense, corresponde ao *clown*, ou seja, o palhaço mais pueril e desafortunado da dupla, cujas estultices servem para gerar situações de riso e a promoção do parceiro mais esperto (BOLOGNESI, 2003), o desengonçado *partner* do Mickey, carinhosa e divertidamente, acabou se tornando o

referencial de tolice e insensatez. Após a manifesta empatia com o público, a partir de 1939, ganha seriados próprios, caso em que, segue o caminho da sátira sobre a sociedade estadunidense ao assumir a vida de um trabalhador de classe média, pai de família e morador do subúrbio, em uma cidade repleta de trapalhões com raciocínio lento.

Se uma palavra pudesse definir o Pateta, ela seria subversão, pois, mesmo em uma sociedade normativa e disciplinadora, ele é o idiota que provoca o riso por viver em descompasso com o mundo que o cerca (BERGSON, 2011), e ainda que sofra as consequências de sua estultice ele consegue superar as desventuras, rir de si próprio e concluir satisfatoriamente as peripécias. Assim, os heróis interpretados pelo Pateta se constituem no avesso desses semideuses e seres iluminados, uma vez que, destituídos do caráter pragmático e moralizante, perdem a força simbólica e se tornam motivo de riso e descrédito. E é justamente isso que torna a coleção tão hilária e preciosa, ainda que Mickey, rebaixado do posto de protagonista, possa discordar.

Assim, ao partir dessa ótica de subversão, é possível analisar as criativas e engraçadíssimas performances do ícone da indústria do entretenimento, mantendo um diálogo com essa ideia de herói que é tão valorada entre os ocidentais.

AS MIL FACES DOS HERÓIS

Conforme esclarece Joseph Campbell, o renomado estudioso de mitologia e religiões comparadas, os seres míticos são recorrentes e possuem tantas faces quanto os povos que lhes dão origem, porém, todos guardam em comum o que denomina de *a jornada do herói*. Trata-se, portanto, do percurso cheio de desafios e provações que o herói deve trilhar, com a finalidade de superá-los e, assim, cumprir a incumbência para a qual foi escolhido e comissionado pela divindade. Tal missão pode ser resumida no processo de aquisição do conhecimento de si mesmo, bem como, do consequente retorno ao seio de sua comunidade de origem, uma vez que, sendo o agraciado, está apto a instruí-la e protegê-la.

De acordo com Lurker (2003, p. 311-12), a palavra herói (*Held*) tem origem indo-germânica, designando, inicialmente, apenas o condutor de alimárias no campo. Como esse pastor dos tempos primitivos necessitava defender seu rebanho valorosamente, inclusive com risco de sua própria vida, a palavra tornou-se designativa de lutador corajoso e cômico de seu

dever. Daí surgir, para o herói, o “valor simbólico genérico de um lutador pela ordem contra as forças do caos de qualquer natureza, que podiam ser representadas por dragões, gigantes, demônios ou simplesmente invasores” que ameaçassem a “existência e a cultura”. Assim, modificada para *hérós*, a palavra herói passou a significar: “protetor do país e da cultura”.

Entretanto, vale observar que tal significado sofreu algumas alterações. A característica de paladino, ou seja, de guardião dos princípios morais, éticos, religiosos e socioculturais, conquanto tenha perdurado por muito tempo sem sofrer substanciais transformações, se viu abalada com o advento da Revolução Francesa, com o culto do *made-self man*, ou seja, do homem feito por si mesmo, mormente com a sagração de Napoleão Bonaparte, sobretudo após sua morte. A partir de então, a ideia de herói, ganhou novo foco, passando a ser o que Johnson (2008) chama de “indivíduo heroico”, a saber, “qualquer um encarado ampla e entusiasticamente, e por muito tempo, como heroico por uma pessoa racional, ou mesmo irracional” (p. VI). Isto quer dizer que, qualquer indivíduo que, possuindo “absoluta independência mental” e de “ação”, se decida a atuar com “coragem pessoal”, independentemente, das consequências e resultados obtidos, bem como, das opiniões proferidas pelos meios de comunicação, tal pessoa pode ser considerada como herói, seja ele benfeitor da humanidade ou não.

O problema é que, se o único critério que define o herói for agir com independência, até as pessoas com ações monstruosas podem ser assim consideradas, bastando apenas contarem com o favor de quem as eleja e as sustente como tal. A isto ainda se agrega a questão temporal, que faz as opiniões mudarem de acordo com os ventos dos interesses. Porém, se no caso da vida cotidiana isto se constitui em problema, nas aventuras do Pateta se torna um deleite, o que permite a compreensão do porquê de “anti-heróis” e não europeus, como Aníbal e Genghis Khan, tenham sido inseridos na coleção.

Se o ponto de partida for o pressuposto de que *Pateta Faz História* é uma reunião de HQs que exalta as personagens emblemáticas da cultura ocidental, a presença daqueles dois grandes guerreiros, comandantes e estrategistas, pode parecer contraditória e estar equivocada. Porém, se for observado que a arrogância do Aníbal histórico, ao tentar invadir Roma, terminou em desastre para a sua tropa e a consequente humilhação para si próprio, após por ter falhado no intento, a inserção do Pateta Aníbal na série, demonstra que sua participação tem a função e ressaltar a superioridade das raízes latinas sobre a dos demais

povos. E é hilária a maneira como o trapalhão apresenta a questão, uma vez que destrói o orgulho do grande general ao fazê-lo escorregar em uma casca de banana. Além disso, a licença poética brinca com deslocamentos, fazendo a personagem Pateta Aníbal se dirigir a Roma, não para conquista-la, mas, sim, para tornar-se palhaço no *Circus Maximus*, caso em que, leva o derrotado vilão da história, Bafo-de-Onça, o bárbaro, como palhaço coadjuvante.



Imagem 5: Ao escorregar em uma casca de banana, Pateta vivencia a queda do orgulhoso e arrogante Aníbal em *Pateta Faz História*, volume 10.

Quanto a Genghis Khan, o guerreiro tribal da Mongólia que espalhou terror por onde passou, encontra seu lugar entre os memoráveis da história ocidental devido ao fato de ser ele o responsável pela abertura de caminhos para a comunicação entre Oriente e Ocidente, consolidando as rotas comerciais. E conquanto o Pateta Genghis Khan tenha devastado o mundo para se vingar do roubo de seu ursinho de pelúcia, a fúria do conquistador se aplacou quando, ardilosamente enganado, recebeu outro brinquedo comprado, por Mickey, no Japão, a terra que pretendia conquistar. E, o comentarista Rivaldo Ribeiro

esclarece que a piada se torna mais engraçada ao saber que, em 1984, ano de criação da HQ, o Japão era o “centro mundial da produção de brinquedos”.

Outra coisa interessante que permeia toda a série são as metalinguagens e os anacronismos. No que se fere às primeiras, além de extrapolar os limites interpretativos do próprio texto, bem como, da inserção de referências a ícones da cultura pop e de símbolos mundialmente identificáveis, ainda existem algumas HQs que brincam com as personagens, no sentido de fazê-las ter um lampejo de “consciência” de si próprias enquanto atores, simulando erros de atuação e o rompimento da Quarta Parede, permitindo aos leitores participar da performance como convidados.



Imagem 6: O Pateta, interpretando Ulisses, o herói grego associado à astúcia e à sagacidade, ironicamente, se mostra incapaz de decorar suas falas contidas no script. Volume 10.

Quanto aos anacronismos, é importante esclarecer que, para fins da presente análise, será considerada a teorização feita por Jacques Rancière no texto: *O conceito de anacronismo*, em que afirma ser “a regulação do tempo” um problema a ser resolvido

“poeticamente”, uma vez que o anacronismo “concerne à verdade na poesia antes de ligar-se à verdade do cientista”. Daí a coleção *Pateta faz História*, longe de se preocupar com a verdade de seus biografados, criativamente, devolver ao domínio da poética e, mais especificamente, da ironia, a forma de se apropriar do tempo passado para criar tipos hilários em inverossímeis histórias de vida, subvertendo a aura construída em torno das personalidades inseridas nos anais da memória Ocidental.



Imagem 7: Pateta colocando em prática as licenças poéticas ainda na pré-história. Pateta como Dom Quixote, volume 7.

Por fim, boa parte dos biografados pelo engraçado cabeça-oca são, inicialmente, apresentados ainda na fase infantil, recurso este, utilizado com a intenção de, não apenas, ressaltar o brilhantismo da renomada personalidade desde sua mais tenra existência, mas também, conforme explica Marcelo Alencar, “para contextualizar datas, locais e ambientes” preparando, assim, o leitor para a sátira a ser encenada. Tal recurso tem resultados interessantes, uma vez que oferece ao biografado uma persistente retidão de caráter e de propósitos irrepreensíveis. Isto significa que, apesar de o infante ter suas opiniões e descobertas criticadas e recusadas pelos mais velhos, a criança não se intimida nem tampouco desiste de suas convicções, consolidando a questão da eleição, em seu chamado heroico, para cumprir a missão à qual foi destinado desde menino. Outro resultado digno de nota é a pilhéria feita com a ideia de que, sendo o Pateta mais sábio quando criança, por conseguinte,

ele seria mais instruído do que seus ancestrais, o que deixaria no ar a pergunta: o pateta quando adulto emburreceu?

A título de exemplificação, engraçadíssima é a interpretação da pueril estrela disneyana na “epiderme” de Cristóvão Colombo, uma vez que, obsedado por formas redondas como almôndegas e balões de gás, jamais se rende às chacotas ao afirmar a esfericidade do globo terrestre, o que lhe garantiria a segurança de navegar pelos mares infinitos sem o risco de despencar pelas bordas.



Imagem 8: Pateta, em sua fase infantil, sendo ridicularizado pela crença e afirmação de ser o mundo redondo. Pateta como Cristóvão Colombo, volume 2.

Piadas à parte, a questão de a infância ser mais douda que a geração de seus pais, de certa forma, estabelece um paralelo com a máxima cristã que afirma serem os “puros de coração” mais propensos a um contato com a divindade e, portanto, com o sobrenatural, estando, dessa forma, mais habilitados a conhecerem coisas que os demais ignoram. Isto pode

ser observado na HQ Pateta Beethoven, cujo primeiro choro foi executado em “si bemol” e que, de acordo com seu pai ele já tinha “ouvido para a música”; ou ainda, em Pateta Newton que, com poucos dias de vida, eructou a equação $2x-z+yz=0$, e cuja iniciação no mundo da fala gerou: “caí para baixo”, em uma alusão ao tombo sofrido ao tentar sair do berço.

Diante do exposto, fica fácil observar as imensas possibilidades de análises oferecidas pela coleção, que além da contextualização histórica das personagens e das mazelas criadas pela interpretação do Pateta, ainda poderia ser estudada, tanto a questão da imagem em si quando de sua produção. Mas isto fica para outra oportunidade.

Considerações Finais

Em se tratando de heróis, o mais aclamado desde os tempos imemoriais, na cultura ocidental, tem sido Aquiles, a despeito de, não por acaso, o Pateta ter preferido dramatizar as peripécias do igualmente heroico Ulisses, considerado o “astucioso”, “engenhoso” e “fecundo em ardis”. E mesmo que o semideus acérrimo, de pés ligeiros e força invejável venha encantando céus e terra desde há muito, não foram apenas as suas qualidades inigualáveis, herdadas de sua divina progenitora, que o tornam inesquecível, mas, sim, a junção de tais feitos à dramática consciência de sua perecível natureza humana e, portanto, mortal. Ciente de que estava “fadado à morte como termo”, restavam-lhe apenas duas opções: continuar lutando contra os troianos e obter a consequente eternização de seus feitos na memória dos povos, ou abandonar a batalha, se conformando com a pacata vida de agricultor, que teria ao retornar ao lar, até o final de seus dias. E assim, ao optar por ser imortalizado no Canto das Musas, ainda que inscrito na frágil memória dos morrediços, Aquiles deixou estabelecido o protótipo de herói nas terras do poente.

Mas, por se tratar de processo histórico, a necessidade de se fazer eternizar deu origem, não apenas a uma plêiade de possibilidades de suportes para tais registros como o caso das HQs, mas também, à forma pela qual se inseriram no imaginário das gentes, pois, muitas vezes o que era considerado heroico antes acabou sendo motivo de ridicularização depois. Sob esse aspecto, o século XX serviu de fértil campo para as novas experimentações, uma vez que, conforme enfatiza Hobsbawm (1995), nas últimas décadas o “mundo perdeu suas referências” resvalando para a instabilidade e a crise. E, como não poderia deixar de ser,

as histórias em quadrinhos, enquanto arte nascente, serviram de cenário às inovações e contestações, oferecendo novas formas de se traduzir as idiossincrasias do mundo, marcando presença nesse processo de desconstrução/construção de referenciais.

Criando, de certa forma, histórias marginais que se tornaram *hits* de sucesso, a coleção *Pateta Faz História* também influenciou outras personagens disneanas, convidando-as a arrumar as malas para darem um passeio em outras paragens e outros tempos. O segredo de tal vitalidade, mantida a mais de quarenta anos? Quem sabe, esteja na capacidade de reinventar as origens da humanidade, sob forma de paródia, e da qual, ele próprio é a pilhéria. Ou talvez, seja o carisma da tola personagem representando o criador, como em um jogo de espelhos. E seja como for, a coleção é diversão garantida.

Referências

BOLOGNESI, Mário Fernando. *Palhaços*. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

BERGSON, Henry. *La Risa: Ensayo sobre el significado de la comicidad*. Buenos Aires: Ediciones Godot, 2011.

CAMPOS, Haroldo de. *Ilíada de Homero*. Vol. 1 e 2. São Paulo: Arx, 2003.

GERSTEIN, David; GROTH, Gary. *Walt Disney's Mickey Mouse, by Floyd Gottfredson*. Seattle: Fantagraphics, 2011. v.1.

HOMERO. *Odisseia*. Tradução: Trajano Vieira. São Paulo: Ed. 34, 2011.

HOBBSAWM, E. *Era dos Extremos: o breve século XX: 1914-1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

JOHNSON, Paul. *Os Heróis: de Alexandre o grande e Júlio César a Churchill e João Paulo II*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.

LURKER, Manfred. *Dicionário de simbologia*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

RANCIÈRE, Jacques. O conceito de anacronismo. In: SALOMON, M. (org.). *História, verdade e tempo*. Chapecó, SC: Argos, 2011.

RODRIGUES, E; RIBEIRO, R. *Pateta Faz História: as coleções*. Planeta Gibi: 2011. Disponível em: <[http://www.planetagibi.com.br/search?q=PATETA+FAZ+HIST%C3%93RIA%3A+as+cole%C3%A7%C3%B5es+](http://www.planetagibi.com.br/search?q=PATETA+FAZ+HIST%C3%93RIA%3A+as+cole%C3%A7%C3%B5es+>)>. Acesso em 02 dez 2016.

ARTES GRÁFICAS E SEQUENCIAIS: ARMADILHAS CONCEITUAIS

Paula Mastroberti

Professora Adjunta do Depto. de Artes Visuais do Instituto de Artes
da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Email:
paulamastroberti@g_mail.com



**Artes gráficas e
sequenciais, artes
gráficas teoria e
conceitos,
ilustração, zine e
quadrinhos,
animações e jogos
eletrônicos, artes
gráficas e plásticas.**

Resumo: Este ensaio tem por objetivo propor, sem esgotar, uma reflexão sobre aquilo que se define por artes gráficas ou artes sequenciais e os objetos categorizados sob essa denominação, ou seja, objetos culturais relacionados a ilustrações, quadrinhos, *zines*, animações e jogos eletrônicos. Minha intenção, além de localizá-los no interior do sistema de artes, é, ao mesmo tempo, apontar para uma dificuldade em estabelecer limites entre as diversas modalidades quanto maior é a aproximação do pesquisador. Para produzir este trabalho, recorri a uma grade teórica multidisciplinar, advinda das artes visuais, da história e teoria crítica da arte, dos estudos culturais midiáticos, do design, entre outros. Contudo, este ensaio resulta também da minha experiência como ministrante dos cursos de extensão Quadrinhos e Artes Sequenciais e Ilustração e Livro-arte, ofertados na UFRGS entre 2015 e 2016, além de uma observação atenta às produções gráficas realizadas nas principais cidades brasileiras e algumas capitais da Europa. A partir disso, procuro acompanhar os rumos que essas modalidades e seus estudos acadêmicos vêm tomando nos últimos anos. Para mim está claro que, para além da abordagem teórica, a categorização de uma obra como arte gráfica e/ou arte sequencial, bem como a qualificação de seus valores poéticos, implica uma avaliação crítica dos processos e contextos de sua produção e de sua publicização, avaliação esta ainda dependente de um local acadêmico específico para a consagração das artes gráficas e sequenciais e sua sistematização.

GRAPHIC AND SEQUENTIAL ARTS: CONCEPTUAL TRAPS

**Graphic and
sequential arts,
graphic arts,
theory and
conception,
illustration, zines
and comics,
cartoon movies
and games art,
graphic and fine
arts.**

Abstract: This essay proposes, without exhausting, a reflection about the definitions of graphic and sequential arts and their objects — like comics, illustrations, zines, cartoons and electronic games. My intention is to point to a difficulty to establish boundaries among that modalities, besides to situate this pieces into the art system. To produce this work, I've resorted to an extensive bibliography, came from visual arts, arts history and theory, design and media culture. However, this essay mainly results from my experience as a minister of two seminaries about comics and illustration at UFRGS in 2015 and 2016, and from an attentive observation of the graphic productions in Brazil and Europe. I've been trying to follow, as well, the directions that modalities and its academic studies have been taking on the last years. It's clear to me that, beyond the theoretical approaching, the categorization of a piece as graphic art or as sequential art, as well the qualifications of their poetic values simply a critical valuation of the processes and contexts of its production and its propagation. This valuation is still depending on a specific academic place to promote the graphic and sequential arts or to systematizethem

1. [Des]construindo [pré]conceitos

Para fins exclusivos de inserção no sistema disciplinar, este que custa a abolir as fronteiras entre os diversos saberes e modalidades, chamo de artes gráficas aquelas compreensivas de toda produção artística categorizada como quadrinhos, *zines*¹, ilustrações, animações, jogos eletrônicos se suas derivações², destinadas à reprodução em larga ou pequena escala, em geral vinculadas explicitamente a um discurso ou enunciado verbal e/ou sonoro.

As artes gráficas podem também ser referidas sob a denominação de artes aplicadas ou artes de ofício, expressões que evitarei, pois implicam, historicamente, uma conotação pejorativa com relação à produção operária e anônima, destinada à mera decoração, serialização ou à ampla veiculação midiática na sóciocultura. Tais noções, como sabemos, têm repercutido não apenas no valor que lhes destina a pesquisa acadêmica, como no próprio ensino de artes, da escola à universidade, cujas diretrizes e programas custam a reconhecê-las em suas qualidades estéticas e poéticas. As artes gráficas, assim, se diferenciariam daqueles artefatos cuja publicização ocorreria exclusivamente por via de exposições em galerias ou espaços consagradores tais como museus, fundações e instituições culturais.

Alguns poderão confundi-las também como parte das atribuições aferidas pelas disciplinas inseridas no Design Gráfico; de fato, o limite entre ambas é tênue — na verdade, tanto para o designer quanto para o artista, eu diria que uma complementação profissional mínima em ambas as formações seria imprescindível, até para o reconhecimento de suas respectivas especificidades. Talvez seja interessante nos determos por um momento nessas profissões, na expectativa de contribuir para esclarecer suas bases e pontos de partida.

Philip B. Meggs e Alston W. Purvis (2009) preferem incluir, dentro de uma perspectiva histórica do design, já as primeiras comunicações coletivas (pinturas em cavernas, murais e outros), passando, por fim, pela invenção da escrita e da gravura até o desenvolvimento da indústria gráfica moderna e contemporânea. Através dos capítulos da conhecida obra *História do design gráfico*, percebe-se o reconhecimento de uma origem em comum com a literatura

¹ Usarei a expressão *zines*, conhecida popularmente, para me referir aos impressos independentes, em geral de baixo custo, não limitados apenas aos tradicionais *fanzines* (publicações temáticas realizadas por fãs de algum produto cultural de entretenimento), mas que têm por conteúdo quadrinhos, ilustrações, poesias e outros.

² Em virtude das tecnologias eletrônico-digitais, há que se pensar nas web-comics, no gif-art, memes e toda a produção gráfica disseminada online.

e as artes, e a paulatina diferenciação entre elas a partir do século XX, com a sectarização dos processos de produção de livros, material decorativo e publicitário. É quando o profissional do design assume a função de interpretar e modular elementos gráficos previamente dados — entre eles as ilustrações, gravuras, fotografias, textos e tipografias — combinando-os e aplicando-os em materiais que os substanciarão em uma dada ambiência estética, buscando valorizá-los em suas próprias qualidades.

Assim, é possível depreender que o designer gráfico será aquele que ficará mais atento aos suportes ou interfaces para comunicação de conteúdo, como um maestro em regência de uma sinfonia executada por uma orquestra composta de instrumentos variados em timbres e tessituras, onde cada integrante contribuirá com sua própria linha melódica. Temos, dentro da área de regência do Design Gráfico, o designer de impressos — livros, revistas, cartazes e outros —; o designer de jogos e o web-designer. Nas animações, o diretor de arte assume a função de coordenar e planejar os animadores e cenaristas em torno de um projeto geral — sua função pode ser comparada, em certa medida, ao do designer. Já ao artista gráfico exerce a função do instrumentista, cuja linha melódica alimenta o sistema sinfônico a partir de certos paradigmas formais — uma regência — que lhe serão fornecidos.

Cito, por exemplo, o conto criado por mim chamado *Adormecida*: cem anos para sempre (8Inverso, 2012), uma produção em quadrinhos realizada em técnica de nanquim e ecoline sobre aproximadamente 35 folhas de papel soltas. Esses originais foram organizados pela designer Martina Schreiner³ em um objeto estético e narrativo que incluiu uma edição das artes, escolha da tipografia, projeto da arte de capa e outros detalhes que resultaram no álbum impresso, os quais, sem dúvida, enriqueceram e qualificaram o meu trabalho e, por conseguinte, o objeto editorial comercializado.

Contudo, ao buscar uma possível distinção entre a profissão de artista gráfico e a profissão de designer em suas respectivas competências para cada função, verifico que, na prática, o artista também pode ser ou atuar como designer, ou vice-versa —muitos assim o fazem, incluindo eu mesma, que passei boa parte de minha vida projetando meus próprios livros, além de escrevê-los e ilustrá-los; da mesma forma, Martina Schreiner atua também

³ Martina Schreiner é de Lajeado, RS, estudou Desenho Industrial na UFSM e atua como ilustradora e designer editorial.

como ilustradora. Reconheço, ainda assim, o quanto pode ser enriquecedor para ambos o trabalho à quatro mãos, quando ocorre a troca de ideias a partir dos respectivos olhares.

Prosseguindo um pouco mais, vou me deter diante do artista gráfico em sua posição/função diante do artista plástico⁴, na medida em que os princípios criativos formais para a abordagem dos materiais de uso são os mesmos. A diferenciação entre ambos poderia, quem sabe, ser encontrada em seus objetivos ou suas finalidades. O artista plástico tem por ponto de partida majoritário uma ideia ou impulso criativo particular, podendo interromper o seu processo a qualquer momento, dando a obra por acabada; o artista gráfico parte em geral de uma ideia anterior ou com ele compartilhada, ao qual o seu processo se agrega e não se interrompe ao dar por finalizado o trabalho, mas prossegue na etapa posterior em que entram o designer e os sistemas de editoração, reprodução e midiatização. O estímulo inicial de um artista gráfico advirá, portanto, de um discurso gerador qualquer, como um texto literário, um roteiro, ou até mesmo uma música. E tal estímulo, com frequência, não deriva de uma opção particular do artista gráfico (embora isso também possa ocorrer) mas é um desafio que lhe é proposto (ou imposto); a partir daí esse artista desenvolve suas criações. É claro que nada impede o artista plástico de produzir uma obra a partir de um discurso gerador; contudo, esse discurso dificilmente será integrado efetivamente à obra final ou nela evidenciado, a não ser por deliberação do artista, que o incorpora como um elemento constituinte da própria obra. Para o artista gráfico, é menos provável que isso ocorra.

Mas é preciso recorrer às exceções: para citar o meu próprio caso, quase sempre trabalhei como ilustradora ou quadrinista a partir ou em concomitância à produção dos meus próprios textos; outros ilustradores, por iniciativa própria, elaboram ilustrações para textos de domínio público, como Rui de Oliveira, em *A tempestade* (Cia das Letrinhas, 2000). Ainda assim, haverá um momento em que somos obrigados a abrir mão do controle sobre o resultado final da obra: é quando ela passa para as mãos da equipe de produção editorial ou para as mãos dos técnicos de impressão e acabamento. De qualquer maneira, o trabalho de

⁴ As diferenças entre ambas as definições provêm muito mais do modo como cada profissional se posiciona diante das diversas instâncias do mercado, ou pelas funções que lhe são atribuídas por uma dada sociocultura, como veremos, do que pelos materiais ou mídias que utilizam. Atribuir ao artista gráfico habilidades restritas ao desenho ou pintura em papel também me parece limitante, tendo em vista a diversidade de materiais e técnicas utilizados pelo profissional dessa modalidade, como fotografia, colagens e outros, analógicos ou digitais; da mesma forma, prefiro artista *plástico* e não artista *visual*, em atendimento às propriedades hápticas, sonoras, cinéticas e até mesmo olfativas que constituem os artefatos artísticos da contemporaneidade, como pertinentemente aponta W. T. J. Mitchell (2009).

um artista gráfico deve, necessariamente e em algum momento, retornar ao discurso gerador, de modo a fazer-lhe referência explícita. O intertexto resultante seria, em tese, mais evidente aqui do que o de um artefato inserido no contexto das plásticas.

Ainda no que diz respeito às finalidades, também é possível verificar alguns encaminhamentos diversos para obras plásticas e obras gráficas: o artista plástico até pode, tal como o artista gráfico, trabalhar dentro dos critérios de reprodução, porém todas as instâncias da reprodução fazem parte de um processo pessoal, onde não entram outros critérios que não os aprovados ou reunidos em torno de sua autoria. Já o artista gráfico trabalha pensando o seu produto como parte de um processo coletivo, além de levar em consideração a multiplicação de cópias e uma dimensão comunicativa, pois trabalha tendo em vista satisfazer os conceitos que lhe são antecipados pelo designer, editor ou diretor, que por sua vez têm em vista o público que desejam atingir. Assim, desde o princípio, o artista gráfico está ciente de que sua participação é colaborativa, coautoral.

Mais uma vez, porém, é meu dever contrapor e observar: essas normas não são rígidas, se pensarmos no aumento de propostas colaborativas em arte contemporânea, incluindo as propostas relacionais que necessitam da participação do público (BOURRIAUD, 2009a), assim como é preciso ter em vista a produção gráfica independente, de cunho absolutamente autoral, em que o artista gráfico controla e retém para si todos os processos, da criação ao da veiculação, sem outra preocupação que a de expressar ideias próprias (fenômeno que se verifica na produção de zines e de livros-arte). Esse é um comportamento cada vez mais frequente, em virtude não só das facilidades de produção, finalização e de divulgação via mídias eletrônico-digitais, seus dispositivos, aplicativos e redes de comunicação, mas também de uma opção deliberada pela recuperação de antigos processos de montagem de clichês e de processos de impressão, como fazemos grupos O Homem do Saco⁵, de Lisboa, ou Miolo Frito⁶, de São Paulo, ou de Rodrigo Okuyama⁷, também de São Paulo, ou ainda artistas como o casal Anna Hellsgard e Christian Gfeller⁸, de Berlin.

Da mesma forma — e cada vez mais —, os artistas gráficos têm penetrado em espaços de publicização em geral associados às artes plásticas, expondo originais ou cópias assinadas

⁵<http://sacoman.tumblr.com/>

⁶<http://cargocollective.com/thiagoams/REVISTA-MIOLO-FRITO>

⁷https://www.flickr.com/photos/rodrigo_okuyama/

⁸<http://www.gfellerhellsgard.com/>

para apreciação de aficcionados e colecionadores. Alguns espaços se especializaram nesse sentido, oferecendo-se não apenas para a venda de livros, álbuns ou material gráfico independente, mas também para exibição de obras gráficas. Cito, nesse caso, a Livraria e Galeria Hipotética⁹, em Porto Alegre, a Livraria e Espaço Cultural Ugra¹⁰, de São Paulo ou, no exterior, a Re:Surgo¹¹, de Berlin. Há também todo um comportamento museológico, mais recente, vinculado a crescente valorização do design gráfico como expressão cultural de valor histórico, preocupado em montar um acervo de artes gráficas originais criadas para fins diversos, tais como cartazes, capas e miolo de livros, quadrinhos, *storyboards* e *concepts*¹². Só no Brasil, a edição de obras sobre teoria e história do design e da ilustração editorial vêm aumentando desde o final dos anos 1990, constando nos catálogos de editoras como a extinta Cosacnaify, a Rosari e a Verso Brasil. Da mesma forma, curadorias ocupadas com a organização de mostras dentro da temática acabam por contribuir para com a valorização da modalidade e do artista gráfico como autor¹³. As animações e os jogos eletrônicos também têm se imiscuído no espaço de exibições destinados às demais modalidades contemporâneas, surgindo ao lado de instalações, pinturas, esculturas, videoarte, entre outros; basta, para fins de verificação, acompanhar, dentro do Brasil, as edições mais recentes das bienais internacionais de arte. O Festival Internacional de Arte Eletrônica — FILE — tem trazido, a cada ano, propostas inovadoras em artes gráficas estáticas ou cinéticas para suportes eletrônico-digitais¹⁴.

Ainda sobre as autorias, aponto que as obras gráficas, tais como livros ilustrados ou filmes de animação, integram vários profissionais trabalhando em regime de cooperação mútua, creditados sob o título e a mídia que as reúne: o escritor ou roteirista, o músico, o ilustrador, o animador, o cenarista, o designer ou o diretor de arte, entre outros. Entretanto,

⁹<https://hipotetica.com.br/>

¹⁰<https://ugrapress.wordpress.com/>

¹¹<http://www.resurgo-berlin.com/>

¹²*Storyboards* são estudos gráficos produzidos para planejamento de roteiro e cenas de filmes, jogos e animações; *concepts* seriam estudos artísticos para composição de dossiês de personagens e cenários tendo em vista a aplicação em filmes, jogos e animações.

¹³ Além de exposições nas galerias já aqui nomeadas, cito a Feira Gráfica sediada no MARGS — Museu de Arte do Rio Grande do Sul — em 2016, concomitante a exposição Página Viva!, que exibiu inúmeros livros-arte, livros-objeto, cadernos de artista e outras modalidades sequenciais.

¹⁴ Objetos como web-comics, gif-art, game-art, jogos e animações produzidos em 2D ou 3D (com ou sem uso de óculos *rift*), além de instalações, objetos e esculturas animados ou interativos, fazem usualmente parte dos trabalhos selecionados pelo Festival que acontece anualmente em São Paulo, Rio de Janeiro, Curitiba e Belo Horizonte. Mais sobre o FILE: <http://file.org.br/?lang=pt>

na arte moderna e contemporânea, trabalhos coletivos têm surgido, seguindo os mesmos procedimentos, embora a assinatura individual ainda seja a opção de preferência dos artistas plásticos. Em contraponto, em virtude do acesso às tecnologias digitais, produzir um livro inteiro ou uma animação pode constituir-se perfeitamente tarefa de um único autor; as mesmas tecnologias têm favorecido trabalhos plásticos cooperativos para publicização em exposições físicas ou mediante acesso online, sobretudo quando pensamos nas modalidades de web-arte, game-arte e instalações em arte eletrônica, que inclusive agregam profissionais de áreas humanas e exatas em regime interdisciplinar.

Antes de concluir minhas divagações sobre o que seriam artes gráficas ou como poderíamos diferenciá-las em relação às demais produções artísticas, uma outra questão emerge ao delimitá-las como *corpus* de investigação: a inclusão ou não da fotografia e da gravura. Ambas as modalidades costumam compor as grades curriculares dos cursos de artes plásticas e têm sido consagradas mediante os mesmos meios de publicização. Sem entrar na própria história da indústria gráfica, cuja origem nos levaria à xilogravura já conhecida pelos chineses desde o século VI, até os procedimentos de replicação por via de fotolitos e cromos de impressão, reconheço que a fotografia e a gravura, a depender igualmente da função e das atribuições conferidas por seu autor, pode atuar, sim, como arte gráfica. Essa afirmação tem por base a produção de *zines*, fotonovelas, ilustrações fotográficas ou histórias em quadrinhos que se valem, eventualmente, decolagens, fotocópias e outros meios de impressão doméstica, às vezes mesclados ao desenho ou à pintura, sendo eu mesma um exemplo a ser citado como uma artista que se vale de alguns desses processos¹⁵. Também é preciso contar com o uso deliberado de matrizes e tipografias antigas de impressão, incluindo tipos de madeira ou metálicos.

Entre as modalidades de gravura, haveria ainda que se pensar naquela gerada a partir de matriz digital, de difícil aceitação pelo mercado de arte mais tradicional, preocupado com uma suposta facilidade de reproduzir, falsificar ou editar originais. Acredito, porém, que isso se deve muito mais a um desconhecimento gerado pela ausência de uma formação e atitude profissionais para os cuidados de produção, registro e arquivamento dos arquivos-matrizes do que propriamente à desqualificação dos recursos e suas ferramentas.

¹⁵ Sugiro, para verificação, uma visita ao meu site: <http://www.mastroberti.art.br>

Resta agora discorrer sobre o que se chama arte sequencial. A princípio, poderíamos atribuir essa definição a qualquer produção cujas partes ou elementos minimamente reconhecidos como tal estejam integrados em torno de uma temática discursiva, seja ela poética ou prosaica, ou cuja ocupação espacial implique uma dimensão de tempo. Em termos de artes gráficas, tal proposição ajudaria, em princípio, a diferenciá-las de qualquer outra unidade avulsa, como um desenho, fotografia, gravura ou pintura emoldurados, por exemplo. O caráter sequencial de uma obra artística, contudo, não impede sua publicização nos espaços de galerias, instituições e eventos expositivos; basta observarmos a presença, entre outras, de obras em vídeo ou animadas, ou ainda a web-art interativa. De modo que a expressão “arte sequencial” parece não dizer muita coisa— ou pelo menos não poderia restringir-se ao universo das artes gráficas, ou a um sinônimo de histórias em quadrinhos, mas incluir todas as modalidades que trabalham com sistemas cuja *poiesis* se oferece em uma linha de tempo, em que as unidades constituam uma série narrativa visível.

2. O que ou a quem importa essa discussão, afinal?

Se caio na armadilha de tentar definir o que são artes gráficas e sequenciais, como linguagem, modalidade ou objeto cultural, é porque tenho em vista justamente a eliminação das diferenças e de alguns preconceitos residuais e persistentes. O fato é que, ao nos depararmos com uma obra ilustrada ou um zine, uma história em quadrinhos, uma animação ou um jogo, em geral os identificamos de imediato.

Assim, parece-me claro que as definições das modalidades artísticas dependem muito mais de uma postura por parte dos autores diante do trabalho artístico, do seu endereçamento ou, ainda, de um reconhecimento social, do que de uma conceituação externa, puramente teórica. Poderíamos então estabelecer que serão os critérios de autoria e de propriedade, bem como de finalidades, ou funções, como observa Gérard Genette (2001), tais como os modos de relacionamento com os sistemas de publicização e de socialização de uma dada obra, os determinantes na hora de atribuir diferenças, se é que as há, entre um artista/obra gráficos e um artista/obra plásticos. Contudo, embora as práticas artísticas comprovem a diluição dos limites de atuação profissional, é preciso realçar que, em instância teórica, perseveram as categorizações hierárquicas, diminutivas dos valores das

artes voltadas para serialização e veiculação em larga escala, bem como a linha divisória que as separam da chamada “grande arte”. Assim, falta ainda eliminar os resquícios de um pensamento anterior sobre o qual essas categorizações foram erguidas — apoiadas, sobretudo, em pensadores como Adorno e Horkheimer — e que hoje já não fazem mais sentido, como evidencia, por exemplo, Johanna Drucker (2010) em seu artigo *Art*¹⁶. Isso viria a aumentar não apenas a formação para a criação, mas o estudo teórico sediado nos cursos de graduação ou de pós-graduação de Artes Plásticas sobre quadrinhos, ilustrações e animações, atualmente advindos em grande parte da Comunicação ou Design, da Educação e das Letras, entre outras áreas, humanas ou exatas¹⁷. Sem desmerecer essas abordagens, a raridade de olhares especializados sobre os aspectos artísticos das artes gráficas me preocupa no sentido em que a lacuna repercute na formação profissional do artista gráfico, preterida em favor de um interesse estritamente voltado para as publicizações da produção artística via galerias, museus e instituições culturais.

Infelizmente, os mesmos pressupostos que subestimam o valor poético dos objetos criados pela indústria cultural — sobretudo a de entretenimento — apoiam uma visão pedagógica de que a cultura midiática (cujo campo abriga, senão toda, a grande maioria da produção gráfica) é um objeto de investigação válido apenas quando serve de “escada” para acesso à “grande arte”, devendo ser descartada logo em seguida, em nome da inserção dos jovens e crianças na “alta cultura” avalizada por museus e demais instituições artístico-culturais. Da mesma forma, a apropriação das artes gráficas como objeto de estudo de áreas não especializadas em poéticas plásticas contribui, direta ou indiretamente, para que essa modalidade só apareça como apêndice didático ou paradidático das disciplinas de línguas, como ilustração de conhecimentos científicos humanos e naturais ou como elemento constituinte das mídias publicitárias e jornalísticas. Na Educação, veremos a introdução dos

¹⁶ O artigo está publicado na obra *Critical terms for media studies*, obra organizada por William J. T. Mitchell e Mark B. N. Hansen.

¹⁷ Em virtude de não possuírem um campo próprio de estudo, os pesquisadores que se debruçam sobre as artes gráficas e sequenciais valem-se de bases teóricas advindas de diversas áreas. Quase todos dispõem das artes gráficas como um *corpus* transparente, ponto de partida para tratar de outras temáticas, ou seja, raros trabalhos voltam-se para o objeto exclusivamente, analisando-o em suas qualidades culturais e estéticas próprias. Independente da área, é importante ressaltar uma preocupação recorrente e comum em investigar aspectos pedagógicos, tendo em vista as relações entre jovens e crianças com a cultura midiática dita visual e que inclui animações, jogos, livros ilustrados e quadrinhos.

quadrinhos, por exemplo, apenas para servir aos propósitos de leitura literária adaptada, ou como mediação lúdica de transmissão de conteúdos informativos. Desenhos animados serão projetados na educação infantil com vistas a preencher um intervalo de tempo recreativo, sem nenhuma reflexão crítica; jogos eletrônicos serão vistos com desprezo quando não com desconfiança; e até mesmo os livros ilustrados serão preteridos após a alfabetização completa, tendo em vista a prioridade da leitura de textos mais longos e sem figuras.

É em atenção a esses equívocos que prosseguirei definindo o campo das artes gráficas e sequenciais como o lugar das artes plásticas onde o profissional artista atuará tendo em vista os mercados editoriais e publicitário, a indústria gráfica, cultural e de entretenimento (que inclui jogos e o cinema de animação).

Assim, voltando à artilosa apresentação desse trabalho e sua tentativa de definir a área maior à qual ele se integra: eu diria que as Artes Gráficas, agora pensadas em maiúsculas, como o nome próprio de uma categoria artística específica e integradora de atividades relacionadas à produção, pesquisa, leitura e educação de histórias em quadrinhos, *zines*, ilustração, animação e jogos eletrônicos, poderia, em si mesma e em virtude da complexidade e especificidades já apontadas, constituir uma habilitação universitária desde o nível de graduação, tal como já ocorre com o Design. Defendo essa ideia com base nas seguintes justificativas: primeiro, elas se diferenciam por obedecer ao regime da replicação industrial; em segundo, e por decorrência, também é diferente o modo como se relacionam com o mercado de trabalho e com as mídias socioculturais; terceiro, elas exigem um comportamento profissional diverso do artista de exposição.

Sobretudo e, principalmente, as Artes Gráficas demandam conhecimentos interdisciplinares. Os interessados necessitam, entre outras, desenvolver competências na escrita criativa para roteirização e na leitura exegética de textos alheios e em técnicas que envolvem desde a produção artística de matrizes ou originais até conhecimentos da área de edição, pós-produção e encaminhamentos para fins de reprodução industrial. Tal formação requisita um corpo docente de educadores especialistas advindos não apenas das artes plásticas e do design, mas da literatura e da linguística, da semiótica e da comunicação social; assim, a formação do artista gráfico, a partir de um curso de graduação que preparasse o futuro profissional para as artes gráficas, seja para fins de criação, de produção crítica e teórica ou de educação, viria de encontro à satisfação de um desejo que sinto não ser somente meu,

mas de muitos brasileiros artistas, autores e educadores que trabalham para a promoção das artes concebidas para reprodução midiática. Enquanto as Artes Gráficas e seus derivados usarem por empréstimo as moradas da Comunicação, das Letras, do Design e das Artes Plásticas ou Visuais, prosseguirão diminuídas como objeto de estudo e prosseguirão oferecendo resultados parciais em termos educativos e de profissionalização.

Nesse sentido, as metodologias que eu tenho desenvolvido para o ensino de artes gráficas e sequenciais através da minha linha de pesquisa¹⁸ e da extensão universitária onde atuo como professora lotada no Departamento de Artes Visuais — principalmente aquelas em atendimento às duas das modalidades mais populares (quadrinhos e ilustração)¹⁹ — comprovam a necessidade de se pensar um lugar para sua formação na universidade. Sem desmerecer a extensão como prática ou oportunidade, as ações já oferecidas atenderam apenas parcialmente, em virtude de sua sazonalidade e extradisciplinaridade, os interesses da comunidade artística da área gráfica, que deseja ser reconhecida formalmente em sua diferenciação do artista plástico ou visual. Em especial, saliento a observada dificuldade de se colocar os quadrinhos como tema de cursos extensivos, em virtude da densidade de conteúdos teóricos e práticos, os quais requisitariam a composição de um programa estruturado com ajuda de coordenadores auxiliares.

Por outro lado, verifiquei que a comunidade artística é grande e faminta por formações acadêmicas extensivas, como comprovam o número de inscrições recebidas em ambos os cursos e as avaliações dos alunos cujos portfólios foram selecionados²⁰. As cartas de intenção — igualmente requisitadas no ato de inscrição — transparecem o desejo pela formalização ou pelo aprofundamento de conhecimentos adquiridos muitas vezes de forma autônoma, uma grande necessidade de discutir seus processos e percursos, uma necessidade de apoio mútuo, para realização de projetos comuns.

Minha experiência em coordenar, sozinha, ambos os cursos de extensão, ofereceu-me a oportunidade de confirmar a necessidade de entrelaçar especialistas em outros

¹⁸ A linha de pesquisa é individual e chama-se Artes Gráficas e Sequenciais: Produção, Leitura e Ensino.

¹⁹ Refiro-me aos cursos de extensão Quadrinhos e Artes Sequenciais e Ilustração e Livro-arte, ministrados entre 2015 e 2016 na UFRGS, abertos à comunidade artística.

²⁰ O Curso de Quadrinhos e Artes Sequenciais recebeu 54 inscrições; o Curso de Ilustração e Livro-arte recebeu 47. Em ambos os cursos, foram requisitados uma carta de intenção e um portfólio para preenchimento de 24 vagas. Os cursos foram avaliados pelos alunos participantes por via de um questionário elaborado para este fim, onde verifiquei com clareza a necessidade de um maior oferecimento de ações dessa espécie.

conhecimentos para compor um curso em artes gráficas eficiente. E, embora eu mesma tenha competência interdisciplinar, pois sou graduada em Artes (em subárea do Desenho) e pós-graduada em Letras (na linha de pesquisa Teoria da Literatura), penso que, ao reoferecer essas ações, eu certamente convidaria colegas das áreas afins para colaborar e coordenar comigo próximos projetos. Assim, colegas das áreas da Comunicação, do Design Gráfico e das Letras seriam parceiros ideais para compor uma equipe de extensão voltada para a formação continuada em quadrinhos e em ilustração, principalmente a ilustração literária, cuja especificidade exige uma abordagem diferenciada da ilustração publicitária.

Decorrente disso, a constatação já assinalada retorna e se impõe em relação às demais submodalidades formativas para produção e estudo de animações e jogos. Ainda que tenham as artes como principal local de referência, seu aprendizado necessita ser complementado por teorias da comunicação, programação e tecnologias de informação, design, análise discursiva, teoria da narrativa, escrita criativa, entre outros. Seja para a educação, seja para a produção, ou tendo em vista a leitura e a elaboração de uma teoria crítica, as artes gráficas, compreendidas como uma especialidade distinta das artes plásticas ou visuais e do design, necessitam de um espaço próprio para desenvolver-se como conhecimento no interior da Universidade; elas não se contentam e mal cabem no lugar da extensão, pelos seguintes motivos:

- a) Demandam tempo para o aprofundamento de sua narrativa cursiva; introduzi-las em tópicos avulsos (no caso do formato em extensão) dificulta a vinculação necessária entre as suas diversas modalidades, prejudicando uma formação mais ampla;
- b) O vínculo entre as diversas abordagens em artes gráficas possibilitaria a formação de turmas regulares, cujos alunos receberiam uma formação forçosamente mais abrangente e não apenas em um ou dois tópicos elencados;
- c) Uma vez em formato independente, constituída como um núcleo, um curso ou uma especialização, se abriria a possibilidade de buscar recursos humanos, financeiros e estruturais para implementação de estudos teóricos e práticos, além de permitir a promoção de eventos e publicações dentro dos temas de interesse, entre outras produções em pesquisa, extensão e educação;
- d) A oficialização das artes gráficas como um local de pesquisa e estudo, como área

ou especialidade de ensino universitário contribuiria para oficializar e promover também a profissão do artista gráfico, ainda mal regulamentada, bem como valorizá-la como saber, tanto para a profissionalização, quanto como conteúdo educacional e tema de investigação teórica.

Um curso especializado em artes gráficas (e sequenciais) implicaria, por fim, a qualificação conceitual e investigativa das próprias produções voltadas para essa área, pois ao ser objeto de ensino, pesquisa e aprofundamento crítico e teórico em um local acadêmico específico, ela estaria livre para ser abordada em seus valores poéticos próprias. Tal abordagem potencializaria uma produção mais ousada e experimental em termos estéticos, para além dos atuais critérios comunicativos, puramente informativos, ou discursivos literários aos quais ela atualmente se submete em grande parte das vezes, com vistas a satisfazer as demandas do mercado.

3. *O universo gráfico, sua potência e amplitude*

O universo que compreende as artes gráficas e sequenciais associadas às linguagens cinéticas, sonoras e verbais apresenta-se em contínua expansão. Explorá-lo ao máximo, por via da pesquisa e da educação universitária, é minha meta. Nada se conhece ou se expressa sem mediação do signo. A ciência e o pensamento realizam-se na e através da linguagem e suas mídias, sejam elas em meio analógico ou eletrônico-digitais. E a linguagem, aqui entendida como um sistema heterogêneo, diversificado, vai muito além dos paradigmas lógicos e racionalistas que instituem o verbo como forma exclusiva de comunicação e expressão do pensamento e das nossas emoções; a linguagem inclui corpos vivos, interativos entre si e com o mundo ao redor, toda uma sensorialidade cuja sabedoria é abraçada pela estética e pela poética. É papel das artes relativizarem e desconstruírem doxas e paradigmas já obsoletos por via do linguístico e do semiótico. Tanto na escrita, quanto nas formas plásticas, a ficção, a imaginação e a poesia virtualizam novos saberes, abrem as portas para uma nova apreensão do universo e dos fenômenos nele abrigados.

Temos vivido, pelo menos no ocidente, uma cultura que coloca sobre a palavra e o livro, seu suporte maior, um peso excessivo; desprezamos, durante muito tempo e em nome de uma ideologia logocentrada, as demais modalidades discursivas e midiáticas. Com

desconfiança, vimos assumir em nossa cultura os meios de comunicação que abandonam o verbo em favor da imagem, e pouco se cogita a hipótese de valorizar os sentidos hápticos, os olfativos e os gustativos como contribuintes do conhecimento. Presos ainda a uma concepção cartesiana, prosseguimos em muitas instâncias apartando a mente do corpo sensório. A contemporaneidade plurimidiática, promovida pelas tecnologias de informação e de comunicação vêm apontando, porém, para uma crise do discurso científico que sacraliza o verbo — e o codex — como única via de comunicação de discursos informativos e estéticos. Tais mudanças têm retroagido sobre os sistemas pensamentais, influenciando na crise das instituições educacionais e na sua resistência em reconhecer novos paradigmas (VASCONCELLOS, 2013). Isso não quer dizer que a palavra deva ser desvalorizada como invenção humana; prossigo acreditando na potência das línguas — orais e verbais — para registro e tráfego dos saberes. Contudo, é preciso relativizar a importância da palavra como principal referente e mais do que isso, introduzir e valorizar outros códigos, mídias e meios de expressão e de cognição, especialmente quando temos em vista o reconhecimento e a valorização da pluralidade sociocultural.

Os responsáveis pelas reinvenções do signo são aqueles sujeitos que, em contravenção às doxas, desestabilizam a substância semiótica, invadindo seus diversos domínios e reprogramando as tecnologias midiáticas de comunicação e de informação: conforme a área bibliográfica, podemos denominá-los, na antropologia, de *inventores* (WAGNER, 2010); na teoria da arte, de *semionautas* (BOURRIAUD, 2009b); na cibernética ou na informática, de *hackers*. Por que não chamá-los todos de *artistas*? Por *artistas*, entendo todos aqueles que se apropriam das linguagens, discursos e formas para desviá-los do seu caminho de hábito, afastando-os da banalização que os desvitaliza e os degenera. Ao reciclar o signo, o artista impede o seu esgotamento. Não é para a arte e para o artista que se voltam os linguistas e os semiólogos, quando necessitam verificar os fenômenos evolutivos da ecologia midiática?

Ao trazer, por via deste trabalho, uma discussão que visa sobretudo destacar o valor poético das artes gráficas e sequenciais junto às demais modalidades artísticas, acredito estar contribuindo para com a valorização da diversidade dos modos de pensar e de produzir o conhecimento. Pois, para além de acreditar no potencial poético das modalidades aqui tratadas, acredito também na sua validade como discurso científico e acadêmico, ainda tão circunscrito ao uso do verbo. Facilmente adaptáveis às diferentes mídias e flexíveis à

replicação infinita, reunidas às linguagens escritas ou sonoras, sequencializadas via páginas impressas ou via *frames* animados, as artes gráficas surgem imbuídas de valores qualitativos quanto às possibilidades de invenção e de documentação da vida humana. Enxergo, por exemplo, na bricolagem espontânea que emerge, seja em meios digitais ou nas pequenas gráficas independentes, uma apropriação ebulitiva da cultura, em que textos, sons e imagens estáticas ou cinéticas reúnem-se e convivem de forma pacífica. Aí prossigo vislumbrando uma promissora área de investigação, seja ela voltada para fins educativos e produtivos ou para propósitos de elaboração teórica.

REFERÊNCIAS

BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. São Paulo: Martins Fontes, 2009a.

BOURRIAUD, Nicolas. *Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. São Paulo: Martins Fontes, 2009b.

DERRIDA, Jacques. *Gramatologia*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

DERRIDA, Jacques. *Memoirs of the blind: the self-portrait and other ruins*. London/Chicago: University of Chicago, 2007.

GENETTE, Gérard. *A obra de arte — imanência e transcendência*, vol. 1. São Paulo: Littera Mundi, 2001.

MASTROBERTI, Paula. *Adormecida: cem anos para sempre*. Porto Alegre: 8Inverso, 2012.

MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. *História do design gráfico*. São Paulo: Cosacnaify, 2009.

DRUCKER, Johanna. Art. In: MITCHELL, W. J. T; HANSEN, Mark B. N. *Critical terms for media studies*. Chicago: University of Chicago, 2010.

MITCHELL, W. J. T. Não existem mídias visuais. In: DOMIGUES, Diana (Org). *Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios*. São Paulo: Unesp, 2009, pp 167-177.

SHAKESPEARE, William. *A tempestade*. Ilustrado por Rui de Oliveira. São Paulo: Cia das Letrinhas, 2000.

VASCONCELLOS, Maria José Esteves de. *Pensamento sistêmico: o novo paradigma da ciência*. Campinas: Papirus, 2013.

WAGNER, Roy. *A invenção da cultura*. São Paulo: Cosacnaify, 2010.

ARTE DOS SONHOS DE RICK VEITCH

Matheus Moura Silva

PPGACV-FAV UFG



**Quadrinhos
visionários,
sonhos,
processo
criativo, visões**

Resumo: A proposta do presente artigo é analisar o processo criativo do quadrinhista estadunidense Rick Veitch. Principalmente no tocante aos quadrinhos baseados em sonhos, chamados de *DreamArt* pelo autor, e que se configuram para ele como o trabalho mais importante que produz. Para isso, é realizado um levantamento biográfico do autor para buscar compreender a relação dele com as HQs oníricas. Ao todo são analisados nove sonhos. A escolha de alguns deles foi aleatória, outros, porém, foram escolhidos devido ao significado que possuem para o autor. Como por exemplo, *Subtleman*, uma série de “sonhos xamânicos” de Veitch. Por meio de aproximações e interpretações/análises de símbolos presentes nas histórias selecionadas, são feitas correlações entre os quadrinhos baseados em sonhos do autor com a Arte Visionária. Enquanto resultado, apesar de haver muito ainda a ser analisado na obra de Veitch, é possível adiantar que o intuito em representar sonhos e a maneira como faz, colocam o trabalho de Rick Veitch como um dos mais prolíficos e importantes do quadrinho visionário.

Rick Veitch's Dream Art

**Visionary
comics, dreams,
creative
process, visions**

Abstract: The purpose of this paper is to analyze the creative process of the American comic book artist Rick Veitch. Particularly with regard to comics based on dreams, called *DreamArt* by the author, and are configured for him as the most important work he produces. For this, it is carried out a biographical survey of the author to seek to understand his relationship with the oniric comics. Altogether there are nine analyzed dreams. Some of them were picked randomly, others, however, were chosen because of the meaning they have for the author. As an example, *Subtleman*, a series of "shamanic dreams" of Veitch. Through approaches and interpretations/analysis of symbols present on selected stories, correlations are made between the comics based on the author's dreams with the Visionary Art. As a result, although there is still a lot to be seen in the work of Veitch, you can anticipate that in order to represent dreams the way he does, puts the work of Rick Veitch as one of the most prolific and important of the visionary comic.

N
S

Vida e obra

No mundo dos quadrinhos estadunidenses existem, basicamente, três caminhos que o artista pode seguir. Um é o chamado *mainstream*, ou grande mercado, o qual o autor se submete aos ditames das editoras e se adéqua a elas. O outro é a auto publicação, também chamado de quadrinho independente (ou *underground*), em que o autor é dono da própria arte e, na maioria dos casos, está fadado a um público restrito. Por último há aqueles que conseguem seguir no limiar entre os dois caminhos anteriores, mantendo sua independência artística ao mesmo tempo que se inserirem (e se mantêm) no mercado comercial. Esse último é o caso de Rick Veitch.

Nascido em Bellow Falls, Vermont, EUA, no ano de 1951 como Richard Veitch, se tornou conhecido principalmente pelo trabalho desenvolvido na Saga Monstro do Pântano roteirizada pelo escritor inglês Alan Moore. A série foi publicada originalmente durante a década de 1980, quando parte do universo dos super-heróis da DC Comics passava por reformulações significativas, tanto editoriais quanto estruturais. Após a saída de Moore¹ dos roteiros, Veitch assumiu tanto os desenhos quanto o texto da série até a edição de número 87, quando foi censurado (proibiram uma história em que o Monstro do Pântano encontra Jesus) pela editora levando-o a romper relações com esta.

Antes disso a história de Rick Veitch como quadrinhista se inicia ainda na infância. De acordo com ele (VEITCH, 2013, s/p), desde pequeno sabia que seria um artista dos quadrinhos – apesar da falta de estímulo dos pais e da escola. Suas leituras, nessa idade, como a maioria das crianças, se restringiam a séries consagradas de super-heróis, como *The Flash* e o Quarteto Fantástico dentre outros, com preferência aos trabalhos de Jack Kirby. Com cerca de 10 anos de idade começou a produzir suas próprias histórias em quadrinhos. Todas, invariavelmente, eram voltadas ao universo dos super-heróis. Foi, justamente, essa experiência que despertou nele o ímpeto pela auto publicação ao criar o selo *Sun Comics* (VEITCH, 2013, s/p) – que mais tarde seria fundamental para ele enquanto artista autoral.

1 Em janeiro de 1984 Alan Moore estreava no roteiro de *Swamp Thing*, edição 20, em parceria com Stephen Bissette e John Totleben. Ao todo foram 44 números escritos por Moore (da # 20 a # 64). Com a saída do roteirista, Rick Veitch – que já desenhava as histórias de Moore –, assume o título por mais 24 números (da #65 a # 87). Veitch abandona a revista por ter tido uma história do Monstro do Pântano censurada pela DC editora. Nela o Monstro se encontraria com Jesus, mas o presidente da editora vetou a impressão de última hora.

No começo da vida adulta desenvolveu, por influência do irmão, Tom Veitch, uma história em quadrinhos chamada *Two-Fisted Zombies*, publicada na revista *All new underground Comix #5*, da editora *Last Gasp*. Foi o irmão de Rick, Tom, que abriu caminho para ele publicar *Two-Fisted Zombies*, uma vez que este estava em San Francisco e começava a se envolver com o cenário dos quadrinhos independentes. Nessa época, meados dos anos 1970, nos Estados Unidos, surgiu uma lei que proibia qualquer tipo de material com cenas obscenas ou de “gosto duvidoso” de ser exposto ao público. Foi então que os quadrinhos *underground* passaram a ser retirados das lojas o que acabou por restringir as vendas desse tipo de material (VEITCH, 2013). Com isso, o mercado para tais publicações declinou, o que não permitia mais o desenvolvimento financeiro dos novos autores. Veitch foi um dos que sofreu a influência dessa nova diretriz mercadológica no país.

Ainda na década de 1970, sob influência do irmão, Rick Veitch decidiu se mudar para San Francisco a fim de investir na carreira de quadrinhista. Na cidade precisou trabalhar com várias outras atividades para se manter, deixando os quadrinhos em segundo plano. Pressionado pelo rumo que a vida lhe impunha, cansou de trabalhar com o que não lhe dava prazer e decidiu se dedicar integralmente aos quadrinhos. Mas para isso ele precisaria aprender a desenhar de verdade e passou a procurar por escolas de artes.



Ilustração 1: Capa de uma das série da *Sun Comics*, de Rick Veitch.

Em 1976, o quadrinhista Joe Kubert acabara de abrir em Dover, New Jersey, a *Joe Kubert School of Cartoons and Graphic Arts*. A primeira turma começaria em setembro

daquele ano. Para ser aceito na escola o candidato deveria apresentar um portfólio. A revista com *Two-Fisted Zombies* serviu como o passe para Veitch ser aceito no curso. De acordo com autor, Joe Kubert após ver o material impresso disse: *“You’ re just the kind of person I want in this school!”* (VEITCH, 2013, s/p). No entanto, havia ainda um outro problema: Veitch estava completamente sem dinheiro e não haveria como arcar com as despesas do curso. Para sua felicidade, o governo estadunidense naquele ano acabara por criar um programa de incentivo à profissionalização chamado *CETA – Comprehensive Employment Training Act*. Dentro do escopo do programa havia o financiamento e bolsas de estudos para artistas. Veitch se inscreveu e conseguiu o financiamento e a bolsa de estudos para cursar os dois anos de aulas no *Joe Kubert School of Cartoons and Graphic Arts*.

De acordo com Rick Veitch (2013), os dois anos de cursos foram mais do que simplesmente de aprendizado no desenho. Foi uma imersão completa no mundo dos quadrinhos.

The emotions ran high a lot of the time — which I actually think is a really good environment for learning. It’s almost like a cauldron that you willingly get tossed into and you come out harder and sharper than you were before. We had a great bunch: Bissette was there and Tom Yeates was there that first year, and a whole bunch of other really interesting people. I learned a lot from that experience. We were at it night and day, day and night, comics, comics, comics! (VEITCH, 2013, s/p)

Na escola de Joe Kubert foi onde Veitch conheceu três de seus principais parceiros nos quadrinhos: Steve Bissette, John Totleben e Tom Yeates. Os três, mais tarde, aliados a Veitch trabalhariam na Saga do Monstro do Pântano roteirizada por Alan Moore. Coincidentemente Bissette e Yeates também eram de Vermont, estado natal de Veitch. A identificação com eles foi imediata, principalmente com Bissette. *“I can remember the first day we met: It was like meeting my long-lost brother. He is that kind of guy. I didn’t get his name, even though we shook hands — I was stoned or something — but he did hand me a copy of his comic, Abyss, which I brought home that night and flipped through”* (VEITCH, 2013).

Nesse período, Joe Kubert trabalhava para DC Comic e editava a revista *Sgt. Rock* – um título voltado às aventuras de guerra – e acabou por fazer um acordo com a editora: ele selecionaria uma página por mês de um dos seus alunos para publicar na revista. Esse trabalho ficou conhecido entre os estudantes como *“back-up stories”* (VEITCH, 2013) por serem

histórias curtas, de três a cinco páginas, publicadas ao final do título. Eram experiências profissionais em quadrinhos (com remuneração) com a edição sob a tutela de Kubert. Veitch, então, passou a se dedicar cada vez mais a esse projeto, apesar de não haver nenhum vínculo direto com a editora. Tais experiências, apesar de indiretas, começaram a delinear na cabeça de Veitch como é a relação de trabalho entre autor/editora (especificamente no caso de uma grande editora como a DC Comics).

*It was all tied up in the hideous DC politics which Joe and every other artist has been suffering through for decades. **My whole life I had imagined how great it would be to work for DC Comics, and you go up there and it's just horrible**, everybody's bummed out and projecting these negative job-sweat vibes, everybody hates the work they're doing. The other weird thing about that time, for those of us on a student level who were totally into comics and really loved them, was a lot of the professionals we were beginning to meet were telling us that comics were dead. (VEITCH, 2013 – grifos nossos)*

De acordo com Veitch (2013), os autores que trabalhavam para a DC Comics na época diziam que os quadrinhos como se conhecia estavam fadados aos fracasso. Principalmente devido ao modo de distribuição a que eram atrelados. Nos Estados Unidos a rede de distribuição de revistas não funcionava como no Brasil, por meio de consignação de impressos. Lá o ponto de venda precisava comprar o título que deseja revender e isso estava por afundar as lojas em dividas impossíveis de serem pagas – por conta da baixa venda de determinados títulos que acabavam encalhados. No meio alternativo começou a surgir conversas paralelas que incentivavam um novo modo de distribuição de revistas: o mercado direto (a venda sob assinaturas ou em eventos).

Tal perspectiva de ação abriu novas possibilidades de atuação como autor para Veitch. Logo ele passou, juntamente com Bissette, a colaborar para a revista alternativa *Dr. Wertham's Comics and Stories*, editada por Cliff Neal. Para este título eles publicaram a série *The Tell-Tale Fart*. Não demorou e a dupla se auto-publicou lançando a revista *Manticore*, feita totalmente de modo artesanal.

Após o termino dos dois anos de curso, em 1978, Veitch, Totleben, Bissette e Yeates, decidiram abrir um estúdio de ilustração chamado *Flying Dutchman Studios*. A ideia central era trabalhar com foco nos quadrinhos – principalmente para a DC Comics. Porém, devido a crise do mercado das HQs nos Estados Unidos, diversos títulos haviam sido cancelados. Como

não conseguiram penetração nas grandes editoras foram obrigados a trabalhar com o que surgisse. O primeiro título a que Veitch se dedicou foi *Beaver*, uma revista pornográfica. No entanto, apesar da crise editorial que os quadrinhos atravessavam, acabaram por conseguir trabalho na Marvel Comics – concorrente direta da DC – por intermédio de Rick Marshall.

Foi também por meio de Marshall que ouviram falar do intuito da Marvel em lançar algo na linha da revista *Metal Hurlant* – publicação revolucionária de quadrinhos franceses – que resultou na revista *Epic Illustrated* (1982-1994) – posteriormente se tornou um selo da *Marvel Comics*. Veitch ilustrou centenas de páginas estilo *Metal Hurlant* para a *Epic*. Nessa época ele dividia o tempo entre o trabalho com a *Epic* e criação de logotipos e cenários para cartazes de filmes. O primeiro logotipo que fez foi para o filme *The Empire Strikes Back*, da série *StarWars*, de George Lucas. Ainda nesse mesmo período Veitch criou a HQ *Abraxas and the Earthman*, que possui um total de 80 páginas e é formado de histórias curtas. Pela primeira vez um material editado por uma grande editora – no caso a Marvel – mantinha os direitos autorais para o autor e não para a empresa. Veitch, mais tarde, reeditou *Abraxas and the Earthman* em formato álbum pela sua própria editora alternativa chamada *King Hell Press*.

Nesse período, meados da década de 1970 para início de 1980, Veitch começou a realizar um auto-tratamento psicológico a fim de sanar o período de depressão em que vivia. Por influência do irmão, decidiu criar um tipo de diário de sonhos, como diz, “*a Dream Journal*” (VEITCH, 2013). Nele, o autor se dedicava a anotar, com o máximo de detalhes possíveis, os sonhos que havia tido durante o sono. Esse diário serviu como base para a auto avaliação dos sonhos que realizava posteriormente. A proposta era buscar significados ocultos por trás dos sonhos e, assim, procurar entender melhor a própria psiquê e o que tanto lhe atormentava no inconsciente. Os referenciais teóricos usados eram os escritos de Carl G. Jung – que passou a estudar por acaso, ao ganhar uma coletânea de artigos do psicanalista. O diário, mais tarde, seria usado como matéria-prima para a criação de histórias em quadrinhos, compiladas sob o título de *Rare Bit Fiends*² (1995-2004) – algumas delas serão melhor analisadas mais adiante.

Os principais trabalhos de Rick Veitch incluem: *1941 – The Illustrated Story* (1979), adaptação do filme homônimo dirigido por Steven Spielberg; *The One* (1986-89), uma história

2 A série *Rare Bit Fiends* surge por acaso. Por convite do quadrinhista e pesquisador Scott McCloud, Veitch participou da primeira edição do evento *24 hours Comics*, realizada em 1992 (VEITCH, 1995, p. 11). A proposta consistia em fazer quadrinhos de 24 páginas em 24 horas seguidas. Sem ideias, Veitch decidiu transformar em quadrinhos alguns sonhos que havia tido e se lembrava. A partir de então a arte dos sonhos entra na vida do autor.

de super-heróis que critica esse tipo de vigilantismo perpetrado pelas HQs; *Miracleman* (1986), histórias roteirizadas por Alan Moore que reformulam o personagem; *BratPack* (1992), outra crítica aos super-heróis; *The Maximortal* (1996), também uma crítica ao vigilantismo; *Greyshirt: Indigo Sunset* (2002), história de super-heróis roteirizada por Alan Moore; *Supreme* (2002-2003), mais uma história de super-heróis com roteiro de Alan Moore; *Can't Get No* (2006), história escrita e ilustrada por Veitch com referência aos atentados de 11 de setembro de 2001 nos EUA; *Army@Love* (2007-2008), também de autoria individual, a trama é dividida em dois volumes e é focada na crítica à guerra e ao poder de influência bélica na política. Rick Veitch trabalhou ainda em vários outros projetos como *Aquaman* (DC Comics), Tartarugas Ninjas (*Tundra Press*), Liga da Justiça (DC), Jonah Hex (DC), Capitão América (*Marvel Comics*) dentre muitos outros.

Sonhar

Para entendermos melhor o trabalho de sonhos realizado por Rick Veitch na série *Rare Bit Fiends*, primeiro é necessário compreender o que são os sonhos, tanto para o autor quanto para a ciência. Obviamente, para Veitch, os sonhos são visões e/ou vivências imagéticas durante o sono – algo experienciado por todos, mesmo por aqueles que dizem não sonhar (por não se lembrarem) – mas não só. Para a neurociência, por exemplo, os sonhos são o resultado de uma sucessão de impulsos elétricos, chamados de ondas lentas, ocorridos no cérebro durante o estado de sono. Essa atividade neuronal ativaria áreas específicas no cérebro liberando, como efeito colateral, as imagens em que o sonhador se insere (RIBEIRO; MOTA-ROLIM, 2012). Isso justificaria o fato de ser comum parte dos sonhos diários se relacionarem com acontecimentos do dia anterior, sendo essas seriam memórias recentes de fácil estimulação das ondas cerebrais durante o sono.

Para o neurocientista brasileiro e pesquisador de sonhos, Sidarta Ribeiro (UFRN) e seu orientando Sérgio Arthuro Mota-Rolim, tal aspecto onírico pode possuir caráter evolutivo para os vertebrados – devido aos sonhos estarem presentes em aves, mamíferos e crocodilos. Essa evolução seria relativa a apreensão de memórias pelos sonhadores, em outras palavras: aprendizado. Durante o sono, por meio dos sonhos, se rememoraria as vivências do dia anterior para melhor fixação da experiência vivida. Outro tipo comum de sonho, e que se

relaciona com a evolução descrita por Ribeiro e Mota-Rolim (2012), seriam os pesadelos – que envolvem sentimentos negativos como de medo, perigo iminente, sensação de fuga, conflitos e assim por diante. Tais sonhos teriam, então, a função de treinar o sonhador para vivenciar no ambiente seguro do sono experiências traumáticas. Um coelho, por exemplo, ao sonhar pode (re)viver a situação de fuga de um predador e desenvolver ali novas formas de evitar ser apanhado (RIBEIRO; MOTA-ROLIM, 2012). O mesmo ocorre com o ser humano, mas dentro do contexto cultural/social em que está inserido. Uma pessoa do período paleolítico (40 a 35 mil anos atrás) provavelmente sonhava muito mais com fuga de predadores do que uma pessoa do século 21, urbanizada vivendo num ambiente em que os principais predadores são as próprias pessoas.

Sidarta chega a essa conclusão a partir da observação do aumento da presença do gene *zif-268* no cérebro do sonhador. Como ele explica:

A proteína codificada pelo gene *zif-268* tem a capacidade de regular centenas de genes diferentes, tendo sido demonstrado o seu papel ativador da expressão das sinapsinas, as proteínas constituintes mais abundantes nas sinapses. Além disso, demonstrou-se que o GI *zif-268* é necessário para a formação de novas memórias e para a indicação de potenciação de longo prazo (LTP), o principal modelo neurofisiológico de plasticidade sináptica. Portanto, a reativação cerebral de *zif-268* durante o sono REM³ representa uma ligação consistente entre a reativação neuronal durante o sono REM e a plasticidade celular requerida para a consolidação de memórias. (RIBEIRO, 2003, p. 60-61)

Apesar do resultado laboratorial obtido pelo pesquisador, desde a década de 1970 já se sabia dos prejuízos à memória causados pela falta de sono (RIBEIRO, 2003). Uma explicação científica tão técnica tende, pelo que frisa Ribeiro e Mota-Rolim (2012), a criar teorias neurobiológicas antifreudianas que buscam relegar os sonhos a simples “estímulos cerebrais profundos enviados aleatoriamente para o neocórtex, evocando uma sucessão de padrões de disparos neuronais que correspondem a fragmentos de memórias concatenados ao acaso.” (RIBEIRO; MOTA-ROLIM, 2012, p. 202). Ou seja, retiram da psicologia analítica qualquer embasamento clínico quanto a eficácia de seus métodos, uma vez que os sonhos deixariam

3 REM, sigla em inglês para *Rapid Eye Movement*, em português: Movimentos Oculares Rápidos – MOR. São movimentos dos olhos realizados durante o sono enquanto se experimenta os sonhos. Pesquisas (MOTA-ROLIM, 2012) sugerem que este é o momento em que ocorrem os sonhos mais significativos para o sonhador, apesar dos sonhos estarem presentes também em estados de sono em que não são registrados REM.

de ser espelhos/oráculos do inconsciente para se transformarem apenas em impulsos nervosos no cérebro.

No entanto, para Ribeiro e Mota-Rolim (2012), é possível sim haver um entrelaçamento entre a teoria de Freud e Jung com a neurociência. Para eles, a perspectiva dos sonhos apenas como impulsos elétricos aleatórios não se sustenta por haverem casos, não raros, de sonhos recorrentes – o que invalidaria a aleatoriedade dos impulsos no cérebro como a causa da fragmentação onírica. Sonhos como esses são comuns, principalmente em pessoas que passaram por momentos traumáticos, a exemplo, soldados e acidentados. Por outro lado, há “ampla evidência de que a reativação neural durante o sono provoca o processamento neurofisiológico e gênico das memórias recentes, explicando o papel central do sono e sobretudo dos sonhos no aprendizado (...) [assim] corroboram claramente para a noção Freudiana de 'restos dos dias'" (RIBEIRO, 2003, p. 61). Para Ribeiro e Mota-Rolim, então, é preciso considerar as perspectivas tanto analíticas quanto neurobiológicas para se chegar a um entendimento dos sonhos, suas funções e natureza.

Rare Bit Fiends – Sonhos como arte

De modo geral, para a dupla de pesquisadores (2012), existem nove tipos característicos de experiências com sonhos:

1. Percepções alucinatórias, principalmente de cunho visual ou motor, mas que ocasionalmente podem envolver outras modalidades sensoriais
2. Imagens que podem mudar rapidamente e que são frequentemente bizarras mas que também podem ter conteúdo cotidiano.
3. Delírio, pois somos constantemente levados a acreditar no que acontece durante o sonho como se fosse verdade, por mais bizarro que seja o conteúdo onírico.
4. Nenhuma ou pouca reflexão racional durante o sonho, que geralmente só ocorre a posteriori e com explicações fracas para eventos improváveis ou impossíveis da cena onírica.
5. Falta de estabilidade na orientação, incongruência e descontinuidade de tempo, lugar e pessoas.
6. Narrativa confabulatória e história com lacunas preenchidas sem sentido.
7. Emoções intensas, principalmente de medo e ansiedade, que parecem integrar o conteúdo bizarro ou até mesmo moldar o processo narrativo. Apesar de a maioria dos estudos mostrar um predomínio de emoções negativas, outros trabalhos têm observado uma presença importante de emoções positivas.

8. Incorporação de comportamentos instintivos (especialmente luta ou fuga), que também podem atuar como indutores da narrativa.
9. Controle volitivo bastante atenuado, pois o sonhador raramente considera a possibilidade de controlar o fluxo do sonho. (RIBEIRO; MOTA-ROLIM, 2012, p. 211)

Características estas, de certa forma, encontradas em *Rare Bit Field*, de Rick Veitch. Seja em maior ou menor grau. Por exemplo, a página abaixo, extraída da coletânea *Rabid Eye – The Dream Art of Rick Veitch* (1995). Ela começa com a indicação: “Eu no quadrinho de Mark Schultz”; e mostra Veitch de carona com o quadrinhista Frank Frazetta. Frazetta, que guia o veículo joga as chaves fora e diz: “Não iremos precisar disso”. Por onde eles andam há um dinossauro a espreita ou a persegui-los. Mas isso não importa. No quarto corte a dupla chega ao estúdio de Frazetta e então o diálogo. Frazetta: “Este é meu estúdio! Nada como por uma música e me perder desenhando”. Veitch responde: “Uau! Pra mim também!”. O bizarro, pode-se dizer, começa com a ideia dele já se ver dentro de uma história em quadrinhos. O delírio fica por conta do motorista jogar a chave fora e o sonhador agir com naturalidade. Como o conteúdo cotidiano, há o prazer por desenhar, a visita ao estúdio e a companhia do também autor de quadrinhos Frank Frazetta – o qual poderia ter feito parte do contexto diário do mundo desperto por aqueles dias.



Ilustração 2: Fonte: *RABID EYE*, pg. 40. Pena e nanquim, 1994.

Para Veitch, porém, existem outras explicações para o funcionamento dos sonhos. Basicamente, ele bebe da fonte teórica de Carl G. Jung, o que o leva a compreender os sonhos como um arcabouço simbólico repleto de significados a serem decifrados pelo sonhador atento. Quem se dedicar a ler as mensagens oníricas, passa a ter a capacidade de se auto-analisar melhor – foi assim que ele conseguiu superar a depressão que viveu em meados da década de 1970. Veitch parte de Jung com a proposta de um inconsciente coletivo criado a partir de símbolos arquetípicos, e vai além.

Enquanto para a psicologia analítica os símbolos encontrados nos sonhos fazem parte da mente coletiva, para Veitch eles compõem a linguagem da 5ª dimensão (VEITCH, 1995). Os sonhos seriam uma realidade a parte da realidade ordinária, acessível diariamente. Seriam, de certa forma, o mesmo terreno ao qual os xamãs adentram para realizarem suas curas. Pois,

para Veitch (2004), os sonhos são uma prática quase mística, que serve para se compreender a si mesmo e o ambiente em que se vive. Ele diz que em 30 anos com trabalhos com sonhos o fizeram acreditar nisso. Para ele, o sonho envolve um processo organizacional no inconsciente, que é a fonte de todo sonho, com capacidade de gerar algo além do tempo e do espaço (VEITCH, 2004) – abrir um canal de interação com O Grande Mistério (*The Great Mystery* – como os índios Lakota se referem ao Deus supremo).

Sonhos, coincidências e ENOC

A própria figura do xamã é cara para Veitch. No volume *Crypto Zoo* (2004), há destaque para uma história chamada *Three Dreams and a Coincidence* (em tradução livre: Três Sonhos e uma Coincidência). Tamanha importância tem para a vida do autor essa história que no volume ela é a única colorida e com título. Antes de comentar a HQ em si, é bom frisar o quão significativo é para autor as coincidências, sincronias e previsões oníricas. Isso porque, como adiantado acima, ele percebe os sonhos como uma realidade extrassensorial. A consciência, então, toma caráter de fenômeno dimensional com possibilidades além do tempo e espaço.

Three Dreams and a Coincidence se encontra ao final do livro e é precedida de um texto introdutório. Nele Veitch explica um pouco sobre os processos criativos de se criar “dream art” (VEITCH, 2004, p. 140) e como os sonhos passaram a dialogar com sua vida desperta – em especial os que compõem a trama supracitada. Destaque para as imagens rupestres que são a base visual da narrativa. Para o autor, os sonhos com cenários recorrentes formam o que ele chamou de Paisagens Sagradas, no caso de Veitch são: A Ponte, O Rio e A Montanha. Todos locais que existem mesmo e estão tanto na cidade natal, Bellows Falls, quanto na região ao redor – como é o caso das pedras com figuras rupestres, que se encontram próximo d'O Rio onírico (ou não).

Para ficar claro, segue a descrição da história: ao todo são oito páginas. A primeira é aberta com um texto introdutório sobre o autor e sua obra, além de apresentar a proposta da história em ser a representação de três sonhos. O primeiro sonho retratado começa com Alan Moore caminhando por um cenário campestre, a beira de um rio ou lago. Logo atrás de Moore, a segui-lo, há um homem coberto de cinzas. Ele usa uma tiara com pequenos chifres. É claramente um xamã. Na página seguinte, esse xamã (em postura de cortesia) aponta para

um local no cenário que forma uma espécie de “túnel místico de energia” (VEITCH, 2004, p.146). Já desperto, no dia posterior ao sonho, Veitch se depara lendo o livro *A voz do Fogo*, de Alan Moore, o qual na capa há um xamã com chifres como o do sonho.

Instigado pela coincidência, Veitch pela primeira vez pensou na relação entre as pinturas rupestres, que ainda existem na região de Bellow Falls, com xamanismo (VEITCH, 2004). A partir daí ele passou a pesquisar sobre o assunto. Alan Moore sugeriu que fosse a biblioteca local. Lá encontrou informações a respeito dos nativos da região, os Abenaki, e suas práticas ritualísticas. “(...) *The books provide scholarly analysis of the petroglyphs and both come to the same conclusion: that the rock art in Bellow Falls was created by Abenaki shamans.*” (VEITCH, 2004, p. 142).



Ilustração 3: *Three Dreams and a Coincidence*, páginas 145-146. Fonte VEITCH, Rick. *Crypto Zoo*, 2004.

Em suas leituras Veitch encontrou mais coincidências com seus sonhos. No livro *Picture rocks, American Indians Rock Art in the Northeast Woodland*, de Edward J. Lenik (2002), são descritos alguns pontos principais das práticas religiosas dos Abenaki. Dentre elas um aspecto presente em praticamente todos os mitos de povos com bases xamânicas: os túneis de acesso ao mundo espiritual. “*Algonkians consisted of levels above the earth and below the earth.*

These levels were connect by holes through which the soul of the dead and the spirits os shamans passed from one world to the other” (LENIK, apud VEITCH, 2004) No sonho de Veitch o xamã coberto de cinzas aponta para o que o artista identificou como sendo um desses túneis.

A forma como o túnel está representado na HQ é de uma grande espiral de fumaça vermelha. Não por acaso. Espirais, assim como vórtices e labirintos, são comuns de serem vistos durante Estados Não Ordinários de Consciência (ENOC). Em 2009, o pesquisador e artista José E. Mikosz, defendeu um doutorado dedicado justamente à pesquisa da ocorrência de espirais e vórtices durante o uso da bebida indígena chamada Ayahuasca⁴. O trabalho intitulado *A Arte Visionária e a Ayahuasca: Representações Visuais de Espirais e Vórtices Inspiradas nos Estados Não Ordinários de Consciência (ENOC)*, foi defendido no Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas da Universidade Federal de Santa Catarina e faz um amplo relato da ocorrência desses padrões em diversos aspectos.

É possível encontra-los em toda natureza. No corpo humano são bem perceptíveis nos chamados redemoinhos de pelos. O Labirinto, região do ouvido interno, possui formato de caracol, ou seja, de espiral. Até mesmo as estruturas cerebrais e as conexões entre a retina e o córtex visual teriam como base espirais (MIKOSZ, 2014, p.75). Não é raro encontrar nuvens em formato espiralado. Tornados são vórtices. A água quando corre por um ralo gira a formar um vórtice. O reino vegetal é repleto do padrão. É possível encontrá-lo em flores (rosas, dentre tantas outras), frutas, galhos, sementes etc. Ou seja, são bastante comuns e estamos cotidianamente em contato com esta forma geométrica.

Enquanto símbolo, geralmente é relacionado a questões de fertilidade, sexualidade, feminilidade, criação e destruição (MIKOSZ, 2014). O Dicionário de Símbolos (LEXIKON, 1990) reforça isso e complementa ao falar da espiral dupla. Tida como representação do “movimento de involução e evolução de todo o cosmo” (LEXIKON, 1990, p. 89) é muita das vezes ligada à noção de labirinto. Dentro do mesmo contexto de sexualidade, mas por um viés

4 Bebida indígena composta da mistura básica de duas plantas: o arbusto Chacrona (*Psychotria viridis*) e o cipó chamado de Jagube (*Banisteriopsis caapi*). Os principais alcaloides presentes na mistura são o IMAO – inibidor da enzima endógena monoamino-oxidase (abreviada MAO) –, e DMT (N,N-dimetiltriptamina).

específico, os índios Tukano⁵, do noroeste da Amazônia, têm as espirais como símbolo ligado ao incesto e as mulheres proibidas (COELHO, 1976, p. 86).

Tanto para Mikosz quanto para o antropólogo sul-africano David Lewis-Williams (2005), espirais e vórtices se relacionam com aspectos biológicos – principalmente com as formas geométricas das estruturas do sistema nervoso (MIKOSZ, 2009, p. 35). Seria essa uma explicação para a ocorrência do fenômeno. Porém, espirais e vórtices costumam ter um significado especial para os xamãs em geral. Como aponta Lewis-Williams & Pearce (2005), vórtices são vistos também como um momento de transição entre a realidade ordinária e a realidade extrassensorial promovida pela expansão da consciência. Após adentrar o vórtice, o xamã é encaminhado para o mundo subterrâneo ou para os céus. Na imagem abaixo é possível compreender melhor o proposto pelos antropólogos. De acordo com Lewis-Williams (2005), existem três tipos de estágios para se experienciar ENOC. No primeiro são visões de formas geométricas. No segundo, animais e objetos mais complexos. No terceiro estágio há a transformação em animais e onde comumente se tem experiências místicas. No caso de Veitch e seu sonho, o portal espiralado que o xamã lhe mostra parece, sim, ter sido um recado para que ele adentre cada vez mais nessa outra realidade.

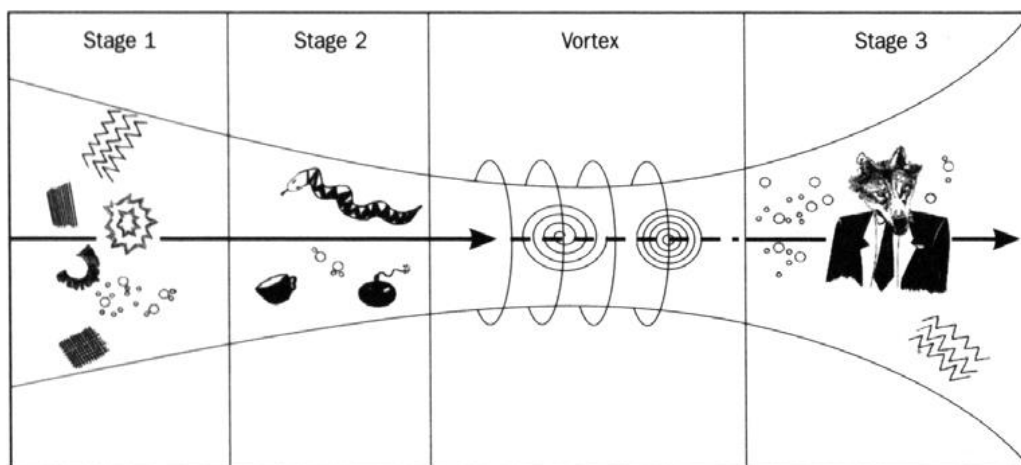


Ilustração 4: Os três estágios de consciência intensificada e o vórtice. LEWIS-WILLIAMS; PEARCE 2005, 48.

Os dois sonhos seguintes (o dois e o três), descritos na história, deturpam o conceito freudiano de “restos do dia” (MOTA ROLIM, 2012) – tido por Rolim como a principal

⁵ Na cultura deste povo o incesto, em especial, é um assunto relevante e constante no dia a dia (COELHO, 1976, p. 86). Os Tukanos são importantes enquanto exemplo por serem um povo que ainda mantém suas tradições xamânicas, faz uso constante de ayahuasca e produz arte derivadas das visões obtidas.

contribuição de Freud para o estudo dos sonhos. Na teoria, como dito antes, o restos do dia é fenômeno de se sonhar com algo específico ocorrido no dia anterior. Porém, principalmente no sonho dois, Veitch sonha com algo que o leva a pesquisar sobre um assunto – tendo contato posterior com a matéria – e não o contrário como postula Freud no livro *A interpretação dos Sonhos* (1900). Já dentro das características dos sonhos proposta por Ribeiro e Rolim (2012), é possível perceber a atuação dos itens 5) Incongruência e descontinuidade de tempo, lugar e pessoas; 6) Narrativa confabulatória e história com lacunas preenchidas sem sentido; 7) Emoções intensas, principalmente de medo e ansiedade, que parecem integrar o conteúdo bizarro; e 8) Incorporação de comportamentos instintivos (especialmente luta ou fuga), do total dos nove listados.

A segunda história/sonho começa no mesmo local do anterior: nas proximidades d'O Rio, que faz parte das Paisagens Sagradas de Veitch. Ele caminha e vê algumas pessoas em aparente fuga. Ele questiona o que estão a fazer e uma delas responde que logo ele verá. Na sequência aparece um caçador, vestido com uma capa verde e roupas rústicas (roupas aborígenes, diz Veitch [2004]). O caçador não possui uma cabeça normal, no lugar há uma abóbora. A arma que carrega, um arco e flechas, possui um aspecto mágico, com a flechas vermelhas e brilhantes. Veitch percebe que o caçador está a lhe caçar. Na página seguinte ele diz que o perigo é real, mas não tem medo. Ele se esconde atrás de um muro de pedras. O caçador logo é despistado e Veitch o ataca sorrateiramente, jogando-o no chão e batendo na cabeça de abóbora com outra abóbora encontrada no chão. Com a derrota, o caçador se torna aliado de Veitch e juntos vão até a margem d'O Rio, onde está a pedra com os petrogrifos que levaram o artista a fazer relação com as imagens gravadas na pedra e práticas xamanicas. Mais tarde, já desperto, Veitch vai à biblioteca ler a respeito das rochas desenhadas e os xamãs Abenaki.



Ilustração 5: *Three Dreams and a Coincidence*, páginas 147 e 149. Abertura dos sonhos dois e três. Fonte VEITCH, Rick. *Crypto Zoo*, 2004.

O terceiro e último sonho da sequência começa com o autor a voar por dentro de uma enorme abóbora. Ele, então, alcança a parte superior do espaço e lá adentra a uma câmara ainda em construção. Na parede há um quadro que lhe chama atenção. Na pintura há o xamã do sonho anterior, com a mesma roupa e mesmo arco. Mas desta vez sem a abóbora na cabeça sendo possível ver claramente o rosto e a feição da personagem. A imagem fica na cabeça de Veitch, justamente por ele saber que a pintura no sonho diz respeito a um personagem já encontrado em outro sonho. O próprio local onde a xamã está na pintura é uma repetição do sonho anterior: as pinturas rupestres próximas d'O Rio – uma das Paisagens Sagradas do autor.

Após o sonho, Veitch passa a refletir sobre os sonhos que envolvem suas Paisagens Sagradas e como elas podem se relacionar com a própria vida. Motivado pelo sentimento suscitando pelos sonhos e pelas novas descobertas, resolve visitar as pinturas rupestres. Ao chegar no local onde se encontram as imagens à beira do rio, o autor pensa na beleza da paisagem, passando, assim, a compreender os motivos que levaram os xamãs Abenaki a fazerem suas *vision quest* (tradução livre: busca de visão) em tal ambiente. Nesse ponto ele

chega a cogitar a ideia de realizar por si próprio uma busca de visão. Na saída da beira d'O Rio físico ele percebe a depredação humana: esgoto, poluição e a mudança na paisagem. Até que, no último instante algo lhe chama a atenção e ele retorna para ver o que é.



Ilustração 6: *Three Dreams and a Coincidence*, páginas 151 e 152. Desenrolar do sonho três e a coincidência. Fonte VEITCH, Rick. *Crypto Zoo*, 2004.

Veitch, então, se depara com a coincidência: em meio ao lixo ele encontra uma bola alaranjada, murcha e com um “rosto inesquecível” (VEITCH, 2004, p.152). Um rosto se não similar, exatamente igual ao do xamã visto em sonho. Durante o sonho, o autor pega uma abóbora no local e com ela bater no rosto do xamã, sendo essa também uma coincidência – pois, desperto, ele pega uma bola alaranjada jogada ao chão com o mesmo rosto visto no sonho.

No artigo que antecede a história, Veitch (2004, p. 143) questiona: o que tudo isso quer dizer? Seriam simples coincidências? A mente do autor, em determinada época, passaria a disparar durante o sono sonhos de cura, usando locais específicos da região em que mora e um, em especial, as pedras com imagens rupestres, seriam ainda um local de práticas xamanicas ancestrais, por pura “coincidência”? Para ele, aceitar os eventos descritos como mais do que coincidência é perceber como o mundo sobrenatural do xamanismo pode ser acessível a todos (VEITCH, 2004, p.143). E conclui:

But just as the interplay between this world and the next is the realm of the shaman, so the dialogue between consciousness and unconsciousness is the goal of both artist and dream-worker. These days, I try to approach everything that happens, both awake and asleep, with the intuitive logic of dreamwork. Dreams have taught me that coincidence is the raw material of synchronicity. And that the collective unconscious can be mapped and explored (VEITCH, 2004, p. 143).

Ou seja, Veitch acredita transitar entre o mundo dos xamãs por meio dos sonhos – um estado não ordinário de consciência (ENOC) – e percebe que a criação artística trazendo à tona os sonhos reforça o diálogo entre a consciência e o inconsciente, daí a cura. Mais do que se conhecer melhor e se auto-curar por meio dos sonhos, Veitch decidiu explorar e mapear o ambiente onírico. A motivação cresceu ao perceber a inexistência de publicações nesses moldes, com o propósito de cartografar as paisagens oníricas. Tal prática ele alcunhou de *Archetopography* (VEITCH, 2004, p. 5), sendo ela possível apenas por meio da arte, seja cinema, poesia, pintura ou quadrinhos, etc., uma vez que não existem meios para se gravar os sonhos (VEITCH, 1996, p. 111).

Outra coincidência relevante merecedora de ser lembrada aqui é a da imagem que consta na capa da segunda coletânea chamada *Pocket Universe – The DreamArt of Rick Veitch*, de 1996. Assim como os volumes anteriores, esta é um compêndio de histórias publicadas na revista seriada *Rare Bit Fiends* e, também como os outros, possui um texto a comentar o processo criativo dos trabalhos. O título do artigo por si só já demonstra bem o tipo de quadrinho que o autor se propõe a criar com a arte dos sonhos: *It's not where it's going, it's where it's coming from* (tradução livre: não é para onde vai, mas de onde está vindo [ou seja, dos sonhos]). Nele, Veitch chama atenção especial para o símbolo principal da capa do volume – o qual está presente ainda em quase todas as páginas do livro.

A imagem, formada por três círculos, um dentro do outro, possui um par de braços e mãos. Um tipo de desenho figurativo, estranho e ao mesmo tempo familiar. O primeiro contato do autor com a imagem foi num dicionário de símbolos. A descrição dada relaciona-a ao signo do Sol. Aparentemente é uma pintura do paleolítico, tendo sido encontrada pela primeira vez gravada nas paredes de uma caverna na Alemanha (VEITCH, 1996, p. 110). Após ver o símbolo no livro, Veitch passou a sonhar com ele. A imagem surgiu de modos variados nos sonhos. Algumas vezes chegava a mudar os rumos da narrativa (VEITCH, 1996, p. 110). A coincidência surge no momento em que o autor visita um evento acadêmico dedicado à

pesquisa dos sonhos, chamado *Conference for the Association fo the Study pf Dreams in New York* – ele não especifica o ano mas deve ter sido em meados de 1990. Lá conhece duas pessoas que dizem ter sonhado também com o mesmo símbolo.

Durante a pesquisa, não foi possível localizar a imagem mencionada por Veitch (que teria sido feita em uma caverna alemã). Por outro lado, achei uma pintura bem parecida (apesar de algumas diferenças) com a desenhada e sonhada pelo quadrinhista, porém feita em paredes de pedra no Brasil, mais precisamente no complexo de Zilda, na cidade de Carrancas, em Minas Gerais. As principais diferenças, visualmente, entre as duas são: a ausência das mãos na pintura rupestre, enquanto a imagem da capa de *Pocket Universe* as mãos são bem nítidas; o formato dos braços, na pintura rupestre há uma terceira linha, se assemelhando mais a antenas ou algo assim; e, por fim, a imagem rupestre parece ter sido pintada de cabeça-para-baixo em comparação à visão de Veitch. Apesar das diferenças, a semelhança entre as duas é gritante, como pode ser visto na imagem abaixo.

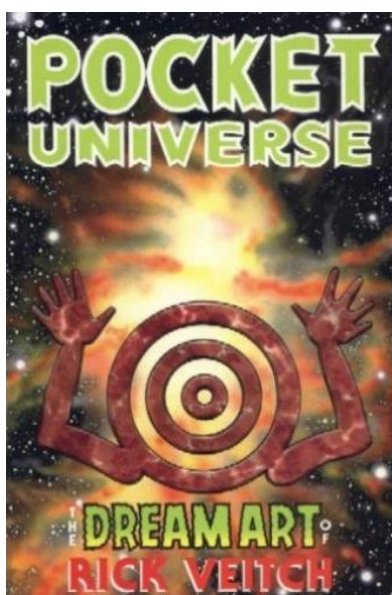


Ilustração 7: Primeira imagem: capa do livro de Rick Veitch, *Pocket Universe* (1996), com a imagem central vista em sonho pelo autor. Ao lado, fotografia de pinturas rupestres em Carrancas (MG). Fontes: VEITCH, Rick. *Pocket Universe*, 1996 | Jornal de Lavras, 2012.

Na pintura rupestre da imagem acima, a forma menor, com apenas dois chifres, não possui formato circular. Na verdade, lembra até a proporção do rosto humano. Coincidentemente (mas agora eu percebo a coincidência), esta figura se assemelha a imagem com chifres na capa do livro *A Voz do Fogo*, de Alan Moore e, por consequência remete também ao xamã sonhado por Veitch na época em que leu o trabalho (2004, p. 146) – é

possível conferir na ilustração 3. Tendo em vista a pesquisa⁶ do antropólogo David Lewis-Williams (2005), é pode-se sugerir que a imagem pintada na parede do complexo de Zilda, no interior de Minas Gerais, seja proveniente de uma experiência com ENOC. Em outras palavras, isso parece indicar que ambos, o criador da pintura rupestre e Rick Veitch, tiveram acesso ao mesmo nível de consciência ou a outra realidade (xamanica) e de lá trouxeram os mesmos símbolos ou, no mínimo, semelhantes.

***Subtleman* – sonhos xamanicos**

Outro trabalho de Veitch que chama atenção pela proximidade com o xamanismo é história chamada *Subtleman* (algo como *Homemsútil*). Publicada em capítulos, o primeiro saiu na última edição da revista seriada *Rare Bit Fiends*, em 1998. A segunda parte foi publicada na coletânea *The Forbidden Book*, da editora *Renaissance Press*, em 2001. Os capítulos seguintes, e todos os anteriores, foram disponibilizados para leitura online⁷ no site do autor.

O modo de trabalhar as histórias que compõem *Subtleman* segue o mesmo princípio do usado nas HQs anteriores: cada página é um sonho completo, original e que, de alguma forma, vai dialogar com o sonho/página seguinte. Ao todo somam 50 páginas, ou sonhos, reunidos na série. Porém, a diferença principal fica por conta do aspecto xamânico que Veitch identifica nesses sonhos. Para ele, *Subtleman* expressa sonhos singulares, que surgem para mostrar ao sonhador conceitos sobre a consciência e da existência. “*SUBTLEMAN is an exploration of what might be called my “shamanic” dreams; those mystically charged, magically strange, quantum-tunneling visions that hint at the true nature of consciousness and the multi-dimensional universe*” (VEITCH, 2010, s/p).

Para diferenciar os sonhos xamânicos que fazem parte da série, o autor retrata a si mesmo de modo diferenciado. Enquanto nas histórias comuns de *Rare Bit Fiends* Veitch se representa próximo da realidade, em *Subtleman* ele usa traços mais no estilo cartum – os olhos, por exemplo, são apenas dois pontos negros. De acordo com Scott McCloud (2005),

6 Não só Lewis-Williams, mas outros antropólogos corroboram com interpretação de símbolos rupestres serem representações de visões de ENOC. Vera Penteado Coelho (1976), recorda da pesquisa de Gerald Oster (1970), em que o pesquisador catalogou os fosfenos (“imagens subjetivas que aparecem em nosso campo de visão na obscuridade ou na penumbra” [COELHO, 1976, p. 90]). Durante ENOC, os fosfenos podem ficar mais complexos formando motivos abstratos.

7A série completa com todos os capítulos pode ser lida no link: <http://www.rickveitch.com/tag/subtleman/>

uma definição exata de cartum é tarefa hercúlea. Para simplificar ele classifica o cartum apenas como uma “ampliação através da simplificação” (MCCLLOUD, 2005, p. 30). Para o pesquisador (MCCLLOUD, 2005), os cartuns não eliminam detalhes, mas concentram detalhes específicos. Isso serve para “reduzir uma imagem ao seu significado essencial” (MCCLLOUD, 2005, p.30). O artista ao utilizar do traço cartunesco acaba por ampliar o significado da imagem de uma forma impossível para a arte realista (MCCLLOUD, 2005, p.30). Talvez, inconscientemente, Veitch tenha se utilizado dessa estratégia ao desenhar as páginas de *Subtleman* – e principalmente para retratar eu onírico dele.



Ilustração 8: Página sete de *Subtleman*, Rick Veitch (2009), site do autor. Fonte: <http://www.rickveitch.com/2009/07/15/midsu-mmers-dream-7/>

Porém, há outra razão mais perceptível para a diferenciação entre representações de alter-ego do autor. Na primeira página da série o texto do narrador já distância o cartunesco Veitch do autor representado em sonhos comuns ao dizer: “Existe esse cara” (VEITCH, 2009). O texto seguinte reforça a distinção entre o sonhador dos outros sonhos e este novo eu onírico do autor. A narração segue a dizer que a personagem se parece como ele, age como ele, mas

no fim não é ele, pois pode fazer coisas que Veitch só pode sonhar, apesar das limitações (VEITCH, 2009). Há ainda um sentimento “maravilhoso” a queimar no peito da personagem no momento em que vivencia esse novo eu onírico (VEITCH, 2009).

As páginas seguintes servem como apresentação de *Subtleman*, de certa forma, tanto para Veitch quanto para o leitor. Na página 7 Veitch introduz um recurso narrativo até então não utilizado por ele na série *Rare Bit Fiends*: o *Dreamstalker's text book*, uma caixa de diálogo com apontamentos e interpretações do que ocorre ou aparecem no sonho. Por exemplo, nessa mesma página 7 (ilustração 8), o *Dreamstalker's* diz: “Não se esqueça de nada” (VEITCH, 2009). Na sequência narrativa, o *Subtleman* (o eu onírico diferenciado do autor) passa a olhar os detalhes do entorno do sonho, enquanto o narrador anuncia: “A vezes, até mesmo a mais mundana das situações... contém informações momentâneas... sobre mim” (VEITCH, 2009). No decorrer da história, surgem várias caixas *Dreamstalker's*, cada uma com uma anotação, aparentemente feita para serem lembradas pelo autor e ainda servem de dicas para o leitor poder interpretar os próprios sonhos.

De volta a McCloud (2005) e a teorização feita a respeito do grafismo nas HQs, é interessante notar como o traço utilizado por Veitch muda em *Subtleman*. Se antes, nas páginas normais de *Rare Bit Fiends* as linhas eram, na maioria das vezes, mais rápidas, de acordo com McCloud (2005, p. 125), selvagens e mortais; também poderiam ser interpretadas como linhas honestas e diretas (MCCLLOUD, 2005, p. 125). Já em *Subtleman*, há predominância do tipo de linha chamada por McCloud (2005) de “cálida e delicada”. A principal característica desse tipo de traço são as bordas arredondadas e fluidez no movimento. Os desenhos utilizados por Veitch para a criação do eu onírico *Subtleman* alia as linhas cálidas e delicadas com a aparência cartunesca para reforçar o ambiente diferenciado do sonho narrado.

Ao analisar os exemplos dados pelo pesquisador Scott McCloud (2005), tal mistura parece se assemelhar aos traços utilizados por Charles Monroe Schulz (1922-2000) na série *Peanuts*, criada em 1950, mais conhecida no Brasil como Snoopy. Para o pesquisador, as linhas usadas por Schulz representam “calma, raciocínio e introspecção” (MCCLLOUD, 2005, p. 124). Adjetivos que servem para indicar o proposto por Veitch em *Subtleman*. Outro exemplo ilustra bem o modo de Veitch trabalhar os traços na série: a HQ belga *Tintin*, criada por Hergé (1907-1983) em 1929. Para McCloud (2005), *Tintin* cria a simbiose perfeita entre personagens cartunescos e cenário realista. De modo similar Veitch faz em *Subtleman*.

No entanto, na diagramação, o autor muda completamente a forma de representação. Enquanto em *Rare Bit Fiends* a disposição dos quadros nas páginas, geralmente, partiam de uma ordem inusitada e diferenciada, em *Subtleman* a diagramação dos quadros é mais “quadrada”, por assim dizer. Seguem mais a cartilha do quadrinho tradicional, com a divisão de quadros bem definida e sem muita experimentação. As linhas usadas para o contorno dos quadros, por sua vez, de acordo com McCloud (2005), podem ser lidas como racionais e conservadoras. O oposto do conteúdo do trabalho. Apesar da tendência em criar quadros com angulações retas e pontiagudas, a partir da página 13 Veitch passa a explorar variações na diagramação de página, mas são exceções.

Enquanto narrativa, como exposto anteriormente, Veitch parte da apresentação deste novo tipo de sonho e do alter-ego diferenciado que criou. Mas, com o desenrolar dos sonhos, a cada página se torna mais nítida a impressão de que o conteúdo da série é profundo, a tocar no que cada um carrega consigo em seu íntimo: a realidade onírica. Até quem não sonhou com algo parecido com o autor, ao ler *Subtleman* (e a série *Rare Bit Fiends*) tem a sensação de já ter vivenciado ou sonhado algo semelhante.

Particularmente, a capacidade de *Rare Bit Fiends* em levar o leitor a se conectar com os próprios sonhos é um dos princípios da Arte Visionária (CARUANA, 2014, p. 3). No Primeiro Manifesto da Arte Visionária, o autor, Laurece Caruana (2014) indica ser este um dos diferenciais entre os artistas visionários para com os não visionários. O artista engajado com a representação de visões, como é o caso de Veitch, mais do que retratar o visto na ocasião, pretende possibilitar o fruidor a adentrar o mesmo reino (CARUANA, 2014). Seja por proximidade do narrado, ou devido a representação da dinâmica onírica, de uma maneira ou de outra, os quadrinhos oníricos visionários de Veitch conseguem levar o leitor a rememorar e a prestar atenção em seus próprios sonhos. Talvez por isso, na introdução do primeiro volume de coletâneas, *Rabid Eye* (1995), o pesquisador de sonhos Jeremy Taylor coloque os quadrinhos de *Rare Bit Fiends* como a mais importante contribuição, na época, para a pesquisa sobre sonhos (TAYLOR, 1995, p. 4).

Recentemente, em 2014, o psicólogo Fernando Rocha Beserra defendeu a dissertação intitulada: *Experienciando a Arte Visionária: Uma compreensão Junguiana da interação de*

estudantes com a obra de Alex Grey⁸. A pesquisa foi realizada na PUC-SP, no Programa de Pós-Graduação em Psicologia Clínica e versa sobre a capacidade de obras visionárias em estimular profundamente o inconsciente (BESERRA, 2014). Alguns pesquisados chegaram a experimentar efeitos similares ao de uma experiência psicodélica genuína. *Rare Bit Fiends*, de certo modo, causou algo parecido em mim. Durante a leitura do primeiro volume, *Rabed Eye* (sendo ele o último dos três a ser lido), tive um sonho muito estranho, totalmente fragmentado. Ao acordar, me lembrava nitidamente dele e junto sentia uma aproximação narrativa muito grande com o lido no trabalho de Veitch. Resolvi criar um roteiro para a história/sonho, ainda sem título, seguindo o método de trabalho de Rick Veitch: uma página um sonho.

Para a Arte Visionária não existe meio melhor ou pior, mais certou ou errado para se conseguir a visão para criar arte. Independentemente do método a se utilizar, seja respiração holotrófica⁹, uso de enteógenos¹⁰, sonhos, meditação ou jejum, se houver visões e elas forem materializadas em arte com o intuito de levar o fruidor a experienciar um pouco da visão original, então é Arte Visionária. No caso dos sonhos, como Caruana (2014, p. 39) mesmo pontua, podem ter sido a primeira fonte de imagens do homem para a criação artística. Os antropólogos David Lewis-Williams & Pearce (2005) corroboram para essa perspectiva, assim como a antropóloga Elisa Guerra-Doce (2015).

Em reflexão sobre o tema, Caruana (2014, p. 39) retoma o pensamento do filósofo romano Macrobius (por volta do século III d.C), que escreveu o texto Comentário ao Sonho de Cipião, e utiliza as categorias de sonhos descritas pelo pensador. São cinco tipos no total: *visium* ou *phantasma*, seriam os sonhos normais; *insomnium* ou *enypnion*, são os pesadelos e ansiedade; *somnium* ou *oneiros*, são os sonhos enigmáticos; *visio* ou *horama*, sonhos proféticos; *oraculum* ou *chrematismos*, sonhos nos quais o sonhador se encontra com um ser Sagrado e se ilumina (CARUANA, 2014, p. 39). Cada um dos tipos descritos por Caruana fazem

8 Alex Grey é um dos principais artistas visionários dos EUA, possui diversos livros publicados além de obras expostas em todo o mundo.

9 Do grego: holos (todo) + trepeis (movendo-se em direção a), sendo holotrófica/o um neologismo criado por Stanislav Grof¹ para se referir a técnica de respiração desenvolvida por ele em conjunto com a esposa, Christina Grof, na segunda metade dos anos 1970.

10 A origem do neologismo é grega (*en* = dentro/interno, *theo* = deus/divindade, *genos* = gerador); e o sentido pode ser lido como “manifestação interior do divino”. Foi criado pelos pesquisadores, Dr. R. Gordon Wasson, Carl A. P. Ruck e o Dr. Jonathan Ott (2004), na década de 1979 para diferenciar o uso de plantas ritualísticas que geram ENOC do uso trivial de outras substâncias.

eco e complementam a lista das nove características dos sonhos traçadas por Ribeiro & Mota-Rolim (2012, p. 211) – mencionadas anteriormente.

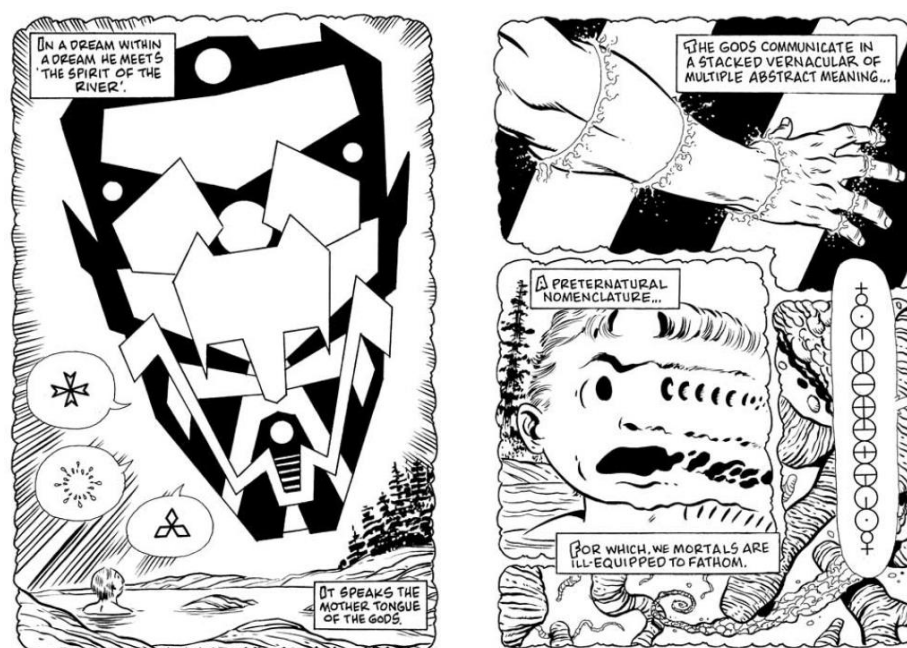


Ilustração 9: Página 30 e 31 de *Subtleman*, Rick Veitch (2008), site do autor.
Fonte: <http://www.rickveitch.com/2008/08/12/subtleman/>

A arte dos sonhos de Rick Veitch, de modo geral, demonstra com certa facilidade sonhos que se enquadram em quase todas as categorias de Macrobius, como *insomnium*, *somnium*, *visio* e *oraculum*. Ou seja, pesadelos, sonhos enigmáticos, sonhos proféticos (como as coincidências) e a proximidade com o sagrado, como visto na página acima de *Subtleman*.

No primeiro texto da página é dito: “Em um sonho dentro de um sonho ele encontra o espírito do rio” (VEITCH, 2008). Em seguida: “Ele fala a língua nativa dos deuses” (VEITCH, 2008). Claramente este sonho/quadrinho indica a interação do autor com o sagrado. O qual se intensifica na página seguinte com o texto a dizer: “*The Gods communicate in a stacked vernacular of multiple abstract meaning... a preternatural nomenclature... for which we mortals are ill-equipped to fathom*” (VEITCH, 2009). O qual é a resignação do sonhador com a incompreensibilidade da língua falada pelos deuses. Enquanto isso, a imagem demonstra o contato físico (se é que se pode dizer assim) entre a personagem e a matéria onírica, a criar um deslocamento perceptivo para o sonhador. Ele então parece ter se diluído com a água do rio. A imagem a ilustrar o último quadro mostra umas espécies de fibras, ou bactérias vistas em um microscópio. Um desses filamentos cria uma espiral ao centro do quadro.

De modo similar ocorrem outros casos no decorrer da trama, como a aparição de Buda, em formato de gato (na página 24). Na página/sonho seguinte, *Subtleman* abre o livro recebido pelo Buda/gato e nele uma revelação: dois mundos estão se juntando agora / a cor laranja servirá de proteção (VEITCH, 2009). Na imagem no livro há o que parece ser a Terra radiada por chamas. No *Dreamstalker's text book* da página o autor destaca: conhecimento arcano está disponível nos sonhos. Alusão direta aos aspectos *visio e oraculum*, de Macrobius.



Ilustração 10: Página 26 e 27 de *Subtleman*, Rick Veitch (2008), site do autor. Fonte: <http://www.rickveitch.com/tag/subtleman/page/3/>

No sonho/página seguinte, Veitch se depara a cavar até encontrar uma raiz de Datura – um gênero da família das solanáceas. A Datura é uma planta muito usada em rituais xamânicos com o intuito de ampliação da consciência. O uso tradicional dela é registrado tanto no velho mundo – sendo a Datura um dos principais ingredientes para os voos das bruxas –, quanto nas Américas e na Ásia por comunidades com bases xamânicas (SCHULTES; HOFMANN, 2012). Apesar de Veitch não especificar a qual Datura se refere – uma vez que existem diversas espécies diferentes –, o fato dele colher a raiz e comê-la pode indicar ser a *Datura innoxia*. Schultes e Hofmann (2012, p. 106-111) fazem um levantamento dos principais métodos de uso da Datura em diversas espécies da planta. Um em especial diz respeito ao dos índios Zuñis, no sudoeste da América do Norte. Eles costumam usar o pó da raiz nos olhos para se comunicarem com o Reino Emplumado durante a noite (SCHULTES; HOFMANN, 2012, p. 110). Ou então mastigam a raiz com o intuito de pedirem a ajuda dos mortos para a volta das chuvas.

No texto da página, o eu onírico de Veitch demonstra saber que o poder enteógeno da *Datura* é usufruído tanto na realidade ordinária quanto nos sonhos. Ele diz que a planta é conhecida por prover molde e forma para o mistério mais profundo da consciência (VEITCH, 2009). Enquanto isso, a imagem que se segue mostra uma música a emanar do peito de *Subtleman* para logo em seguida surgir uma cobra por onde saía a música. Na verdade, percebe-se que a cobra canta a música. Serpentes, assim como grandes felinos e aves de rapina, são os animais tidos como os mais comuns dentro das visões xamânicas (LUNA, 2005). Justamente o tipo de conclusão chegada pelo autor na página/sonho subsequente e destacado no *Dreamstaker's*.

A cobra saída do peito de *Subtleman* se enrola numa espécie de ouroboros¹¹ em formato de espiral – as quais, como visto anteriormente, possuem profundo sentido místico e biológico. Os padrões da pele da cobra são losangos, muito semelhantes aos usados em grafismo indígena para indicar cobras – como no povo Huni Kuin¹², do Rio Jordão, Rio Gregório, dentre outros no Acre. Assim como os Tukano, os Huni Kuin possuem uma rica cultura ancestral focada no xamanismo ainda viva e, até certo ponto, florescente. Os principais indutores usados por eles para a ampliação da consciência são a ayahuasca e o rapé (pó de tabaco misturado com outras ervas, insuflado pelo nariz). Na tradição gráfica dos Huni Kuin, assim como na dos Tukano, as imagens são baseadas em visões obtidas em transe xamânico. Porém, diferentemente dos Tukano, para os Huni Kuin a serpente, especificamente a jiboia, tem significado bastante especial.

Para eles, todo conhecimento ancestral que possuem vem da jiboia. A mitologia básica de criação do mundo tem relação com esse animal. O conto tradicional, chamado Awara Nane Putane¹³, geralmente é contado durante as cerimônias de uni, termo usado por eles para se referirem a ayahuasca, e narra as desventuras do ancestral que foi ao mundo das jiboias e de lá trouxe o conhecimento das medicinas (rapé e ayahuasca) – algo semelhante ao mito grego de Prometeu, que rouba o fogo dos deuses e dá aos homens. A história em si não vem ao caso, o importante são os desenhos provenientes dele, frutos da união entre tradição oral e prática

11 Também grafado como Ouroboros. É um símbolo alquímico grego que representa o eterno retorno ou a evolução do ser voltado a si mesmo. Geralmente é representado como uma cobra que morde o próprio rabo ou um dragão na mesma posição (JEAN CHEVALIER & ALAIN GHEERBRANT, 1990, p. 71).

12 Também conhecidos como Yawanawa ou Kaxinawa.

13 O conto de criação dos Yawanawa pode ser visto na animação em curta metragem Awara Nane Putane - Uma história do cipó. Ela está disponível online no link: <https://www.youtube.com/watch?v=Zsi5ms1NjyA>

religiosa: os *kenê*, imagens geométricas, geralmente relacionadas a animais e objetos. O *kenê* da jiboia é chamado de “*joubucatê*” (ALTBURG & KRENAK, 2007).

Enquanto isso, o texto narrativo da página diz: “abrindo portas para a arquitetura desdobrada da alma” (VEITCH, 2009). No diário de anotações oníricas *Dreamstalker's*, o recado é: “padrões são universais”. Principalmente os que são produzidos pela consciência em estados ampliados, como demonstra a semelhança entre a forma criada por Veitch e o desenho dos Huni Kuin para representar a pele de uma serpente – ambos são losangos e se unem a formar um tipo de corrente. Tais semelhanças, mais do que possíveis coincidências, reforçam o proposto por David Lewis-Williams (2005) a respeito do sistema nervoso ser uma das bases para a visão de objetos geométricos durante o ENOC. Por sua vez, os Tukano também possuem imagens em formato de losango dentro do grafismo tradicional baseado em visões. Para eles, o sentido das imagens varia entre o órgão feminino, quando feito sozinho (COELHO, 1976, p.84) e em sequência, a significar fecundidade e continuidade social (COELHO, 1976, p.85).

Para Caruana (2014, p. 39) o artista visionário procura se aproximar cada vez mais com a força divina e o auto-conhecimento, sendo os sonhos um dos portais para a presença do numinoso. Veitch (1995,1996, 2004), deixa claro que o intuito de trabalhar com sonhos tem mais a ver com o crescimento pessoal e exploração extra-dimensional do que simplesmente representar o sonhado em quadrinhos. Em *Subtleman* tal intenção é mais clara do que na série *Rare Bit Fiends* normal, apesar de um ou outro sonho mais significativo.

Todo o desenrolar de *Subtleman* é cheio de *insights* sobre o funcionamento da consciência e das múltiplas dimensões. Existe um diálogo entre as questões básicas da psique do autor. Algumas delas são perceptíveis nas representações de personagens e situações da cultura pop ocidental. Um exemplo são os anões da Branca de Neve, na página nove, desenhados em traços estilo *Disney* (VEITCH, 2009 s/p). Há referências à obras de quadrinhos como A Garagem Hermética, de Moebius – e todo trabalho visionário do autor –; além literatura, como Moby Dick, de Herman Melville (1819-1891), dentre outros que não identifiquei claramente.

Considerações finais

Na série *Rare Bit Fiends*, de Rick Veitch, compilada em três livros, *Rabid Eye* (1995), *Pocket Universe* (1996) e *Crypto Zoo* (2004) é nítida a busca do autor por representar os sonhos que teve durante o início da vida adulta. A principal intenção dele no processo de criação das histórias foi transpor para os quadrinhos as visões oníricas que registrou em seu diário de sonhos. Conforme os registros se intensificavam, a compreensão dos próprios sonhos amadureceu e passaram a tomar uma forma até então nova para o artista: tornaram-se uma dimensão, além do tempo e do espaço (VEITCH, 2004).

Uma dimensão extra realidade, mas com influência direta no cotidiano de cada um. No entendimento do quadrinhista, basta dormir para compartilhar desse mundo novo e ao mesmo tempo familiar. Para Veitch (2004), questões expostas e trabalhadas em sonhos podem, literalmente, modificar a realidade desperta, ao manipular partículas quânticas. Algo semelhante ao princípio de ação dos xamãs, os quais adentrariam em um mundo invisível para curar o corpo físico do paciente (JUNIOR, 1989). Ou seja, o xamã visita uma extra realidade com o propósito de modificar a realidade ordinária ao realizar curas. Aproximações como essa levaram o autor a se interessar e pesquisar o xamanismo – além dos sonhos relacionados ao tema – como fica claro na correspondência particular trocada com ele quando explica os “sonhos xamanicos” de *Subtleman*. “*A shamanic dream is one that hints at other levels of existence beyond time and space. The old time shamans, I think, operated there. It seems like I would run into some of them from time to time*” (VEITCH, 2015).

Tal aproximação me fez trazer como exemplos artes produzidas por povos indígenas com bases xamânicas. O propósito foi buscar um comparativo fiel e inserido nas tradições xamânicas e visionárias. Tanto os povos Tukano quanto os Huni Kuin, no caso, são bastante conhecidos por conta da arte visionária que produzem (COELHO, 1976; TARÚ ANDÉ, 2007). Como percebido, algumas dessas imagens (a espiral, por exemplo) possuem significados distintos e, possivelmente, complementares entre si. A citação à arte indígena também se justifica por ela entrar no escopo de investigação dos antropólogos que norteiam minha pesquisa com relação às interseções entre arte e estados não ordinários de consciência. Comumente, nos estudos antropológicos são disponibilizadas as interpretações dos povos pesquisados com relação aos símbolos que produzem. As descrições feitas pelos nativos a

respeito de suas imagens possibilitam o acesso a um estrato da consciência humana ainda bem pouco estudado.

Uma vez que tanto os quadrinhos de Rick Veitch como as artes tradicionais dos povos selecionados compartilham da mesma fonte de inspiração, no caso os ENOC, imaginei que possíveis análises desses símbolos poderiam passar por esferas interpretativas semelhantes. Até porque, o intuito maior da investigação foi buscar relações entre os processos criativos envolvidos nos trabalhos considerados visionários. E não necessariamente interpretar as histórias de Veitch por um viés psicanalítico. Apesar de, ao início do artigo, trazer o histórico de vida do autor. O propósito foi de embasar, mesmo que minimamente, o período de formação da identidade de Veitch enquanto artista, que envolve ainda o início do Diário de Sonhos – o qual mais tarde seria a fonte para as HQs. De uma maneira ou de outra, como reforça Veitch (2004), quem lê os quadrinhos/sonhos dele tem acesso direto a parte mais íntima de seu ser (VEITCH, 2004).

Outro ponto fundamental que norteou o discurso proposto aqui, foram as concepções de sonho para a neurociência e para a psicologia analítica. Ambas as teorias, como visto, precisam fazer parte conjuntamente da interpretação de sonhos. Ribeiro (2003) deixa claro como o desenvolvimento das novas tecnologias usadas nas pesquisas da neurociência acabam, as vezes, por validar teorias desenvolvidas por Freud e Jung. Sei que ambas as teorizações a respeito dos sonhos acabaram não sendo discutidas com a profundidade ideal. Mas se fosse para escrever todo o pesquisado e do modo como gostaria, seria preciso uma dissertação somente para análise do trabalho de Rick Veitch.

Justamente por isso, não adotei nenhum dos métodos de interpretação dos sonhos propostos por Jung, por exemplo, como a Amplificação e a Circo-ambulação. O primeiro busca associar os símbolos dos sonhos com os símbolos presentes em lendas e contos. O segundo visa analisar os símbolos oníricos de diversos modos, desdobrando-os no maior número possível de significações (FERNANDES, 2010). Ao invés, foquei na aproximação entre o trabalho de Veitch e a arte visionária. Apesar do autor dar dicas claras entre a relação de seus quadrinhos e o feito por artistas como Alex Grey.

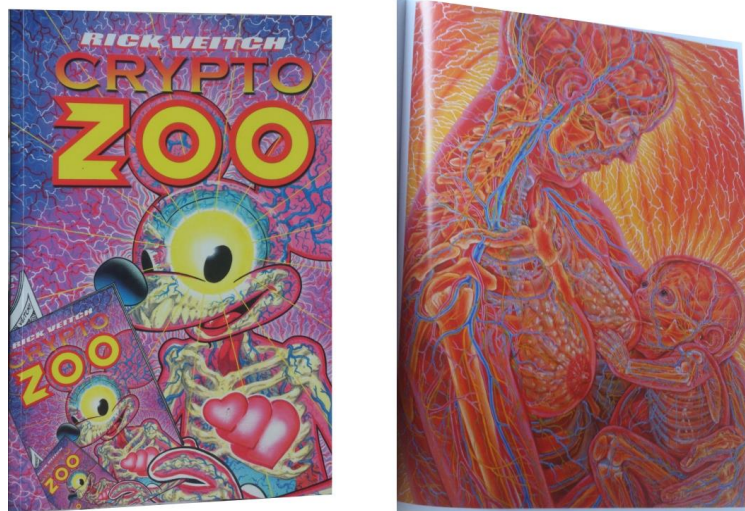


Ilustração 11: Capa de *Crypto Zoo* (1995) remete ao trabalho de Alex Grey. *Nursing* (1985), oil on linen, 40x 30 in.
 Fonte: *Sacred Mirrors - The Visionary Art of Alex Grey*, 1990.

A capa do volume *Crypto Zoo*, por exemplo, mostra uma espécie de *Mickey Mouse* descarnado. Como em um raio-x, é aparente os ossos, órgãos e nervos da personagem. Algo semelhante com o visto na série de quadros visionários, *Progress of the Soul*, pintados por Grey no início da década de 1980. Não por acaso, mas sim uma indicação direta entre a proximidade dos propósitos da arte visionária e da arte dos sonhos de Rick Veitch – há até um pedido de desculpas ao artista na folha de rosto do volume. Em especial o conceito de Alex Grey (1990). Em *Progress of the Soul* a intenção foi tornar visível o imanência divina e encorajar forças e ações de cura num movimento de retorno ao Grande Espírito (GREY, 1990, p. 39). Como observado no decorrer do artigo, o discurso, propósito e entendimento de Veitch com relação as possibilidades oníricas e os quadrinhos produzidos por ele perpassam por conceitos parecidos.

Tenho ciência do não esgotamento do assunto e do quanto ainda há do trabalho de Veitch a ser discutido. Por exemplo, percebi relações do processo de transição do autor entre os sonhos normais e os sonhos xamânicos com o descrito no livro *A Experiência Psicodélica - Um Manual Baseado no Livro Tibetano dos Mortos* (LEARY; METZNER; ALPERT, 1995). Os sonhos lúcidos também não foram abordados, sendo eles de extrema importância tanto para a arte visionária quanto para Rick Veitch. O diálogo entre o autor e outros criadores de quadrinhos baseados em sonho também ficou de fora. Até mesmo a relação entre a *dream art* e a Ontologia Onírica, de Nelson Job (2013). Como já mencionado, entrar em cada desdobramento que se abre faria a pesquisa seguir a analisar apenas a obra de um artista.

Bibliografia

AWARA Nane Putane: Uma história do cipó. Direção: Sérgio de Carvalho. Produção: Karla Martins e Sérgio de Carvalho. Documentário, 23'43". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Zsi5ms1NjyA>>. Acesso em: agosto de 2015.

BESERRA, Fernando Rocha. Experienciando a Arte Visionária: uma compreensão junguiana da interação de estudantes com a obra de Alex Grey. 2014. Dissertação (Mestrado em Psicologia Clínica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2014.

CARUANA, Lawrence. First draft of a manifesto of visionary art. Paris: Recluse Pub, 2001.

_____. O Primeiro Manifesto da Arte Visionária. Curitiba: Ordem Rosacruz, 2013.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. Dicionário de Símbolos. 23ª Edição. Rio de Janeiro: Editora JOSE OLYMPIO, 2009.

COELHO, Vera Penteado. Os alucinógenos e o mundo simbólico. São Paulo: Ed. da Universidade de São Paulo, 1976.

GUERRA-DOCE, Elisa. Psuchoactive in Prehistoric Times: Examining the Archeological Evidense. Time and Mind: Journal os Achaeology, Consciousness and Culture, 2015. Vol. 8, Nº 1, 91-112.

JOB, Nelson. Confluências entre magia, filosofia, ciência e arte: A Ontologia Onírica. Rio de Janeiro: Cassará Editora, 2013.

JORNAL DE LAVRAS. Acordo busca preservar sítio arqueológico rupestre em Carrancas. Disponível em: <<http://www.jornaldelavras.com.br/index.php?p=10&tc=4&c=3794>>. Acesso em: 05 agosto de 2015.

JUNIOR, Sangirardi. O índio e as Plantas Alucinógenas. Rio de Janeiro: Ediouro, 1989.

LEARY, Timothy; METZNER, Ralph; ALPERT, Richard. The Psychedelic Experience. New York: Kensington Pub Corp, 1995.

LEWIS-WILLIAMS, David; PEARCE, David. Inside The neolithic mind: Consciousness, cosmos and the realm of the gods. New York: Thames & Hudson, 2005.

LEWIS-WILLIAMS, J. D. La mente en la caverna: la consciencia e las orígenes del arte. Madrid: Akal Editor, 2005.

LEWIS-WILLIAMS, David; CLOTES, Jean. Los chamanes de la prehistoria. Barcelona: Ariel Prehistoria, 2009.

LEXIKON, Herder. Dicionário de Símbolos. São Paulo: Cultrix, 1990.

LUNA, Luis Eduardo. Narrativas da Alteridade: a ayahuasca e o motivo de transformação em animal. In: LABATE, Beatriz Caiuby; GOULART, Sandra Lucia (Orgs). O uso ritual das Plantas de Poder. São Paulo: FAPESP/Mercado das Letras, p. 333-352, 2005.

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

MIKOSZ, José Eliézer. A Arte Visionária e a Ayahuasca: Representações Visuais de Espirais e Vórtices Inspiradas nos Estados Não Ordinários de Consciência (ENOC). 2009. 291 f. Tese (Doutorado em Ciências Humanas) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009.

_____. Arte Visionária: A Arte de Retratar Visões. Disponível em: <http://www.artevisionaria.com.br/conceito.htm>. Acessado em: 01 Julho de 2013.

_____. Arte Visionária: Representações visuais inspiradas nos Estados Não Ordinários de Consciência (ENOC). Curitiba: Prismas, 2014.

MOTA-ROLIM, Sérgio Arthuro. Aspectos epidemiológicos, cognitivo-comportamentais e neurofisiológicos do sonho lúcido. 2012. 317 f. Tese (Doutorado em Psicobiologia) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2012.

RIBEIRO, Sidarta; MOTA-ROLIM, Sérgio A.. Bases biológicas da atividade onírica. In: PINTO JUNIOR, Luciano Ribeiro (Org.). Sono e Seus Transtornos: do Diagnóstico ao Tratamento. Rio de Janeiro: Atheneu, 2012. Cap. 16. p. 201-227.

RIBEIRO, Sidarta. Sonho, memória e o reencontro de Freud com o cérebro. In: Rev. Bras. Psiquiatr. [online]. 2003, vol.25, suppl.2, pp. 59-63. ISSN 1809-452X. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S1516-44462003000600013>>. Último acesso: 05 agosto de 2015.

SCHULTES, Richard Evans; HOFMANN, Albert. Plantas de los Dioses: orígenes del uso de los alucinógenos. 5ª Edição. México: FCE, 2012.

TAYLOR, Jeremy. Savoring the 'Rare Bit's'. In: VEITCH, Rick. Rabid Eye - The Dream art of Rick Veitch. West Townshend: King Hell Press, p. 3-8, 1995.

TARÚ ANDÉ: o encontro do céu com a terra. Direção: Marco Altberg, Ailton Krenak. Produção: Série de TV 25. Documentário, 26'16". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0GAMYxLwroc>>. Acesso em: agosto de 2015.

VEITCH, Rick. Crypto Zoo. West Townshend: King Hell Press, 2004.

_____. Pocket Universe - The Dream art of Rick Veitch. West Townshend: King Hell Press, 1996.

_____. Rabid - The Dream art of Rick Veitch. /Eye West Townshend: King Hell Press, 1995.

_____. The Rick Veitch Interview. [Seattle]: The Comic Journal, 24 de Maio, 2013. Entrevista concedida a Jeremy Pinkhan.

_____. Midsummers Dream. Disponível em: <<http://www.rickveitch.com/2009/07/15/midsummers-dream-7/>>. Acesso em: 05 de agosto de 2015.

_____. Subtleman. Disponível em: <<http://www.rickveitch.com/tag/subtleman/page/3/>>. Acesso em: 05 de agosto de 2015.

_____. Entrevista via email. Goiânia, 03 maio 2015. Entrevista a Matheus Moura Silva.

_____. New Dream Comics. Disponível em: <<http://www.rickveitch.com/2010/09/07/new-dream-comics-1/>>. Acesso em: 05 de agosto de 2015.

"O DEMÔNIO AO POR DO SOL: A JORNADA DESTRUTIVA E RESSURRECIONAL EM SANDMAN – ESTAÇÃO DAS BRUMAS"

Octavio Aragão

Doutorado pela Escola de Belas Artes da UFRJ. Professor adjunto da Escola de Comunicação da UFRJ, onde ministra as cadeiras de Jornalismo Gráfico 01 e 02. Escritor e designer gráfico.



Romance gráfico,
Sandman,
Jornada do herói

RESUMO: Este artigo visa estabelecer pontes entre a estrutura narrativa do arco Estação das Brumas, da série *Sandman*, escrita por Neil Gaiman e ilustrada por diversos artistas, com os aparelhos destrutivos e simultaneamente ressurrecionais típicos do discurso do romance, de acordo com Roland Barthes e Mikhail Bakhtin. Também identificamos pontos de contato com a Jornada do Herói, de Joseph Campbell e selecionamos passagens da história em quadrinhos em que identificamos os elementos citados, além da presença dos signos romanescos, o terror e a verossimilhança, sem deixar de lado a possibilidade desse trabalho poder ser considerado dentro das definições contemporâneas de Romance, embasando assim a proposição da nomenclatura "Romance Gráfico".

"The Devil at The Sunset: The destructive and resurrectionary literary signs in Sandman – Season of Mists"

Graphic novel,
Sandman,
Journey of the
hero

ABSTRACT: This article aims to establish bridges between the narrative structure of the arc *Season of Mists* of the *Sandman* comic series, written by Neil Gaiman and illustrated by several artists, with the destructive and simultaneously resurrection apparatuses typical of the speech of the novel, according to Roland Barthes and Mikhail Bakhtin. We also identified points of contact with Joseph Campbell's Journey of the Hero and selected passages from the comic book in which we identified the elements enlisted as well as the presence of the romanesque signs, terror and verisimilitude, without neglecting the possibility that such work could be considered within the contemporary definitions of Romance, thus basing the proposition of the nomenclature "Graphic Romance".



“E como alguém pode comprar uma alma? Não. Eles pertencem a si mesmos... Mas se odeiam por ter de enfrentar isso” (Neil Gaiman)

1. Adequando o formato: da “canoa” à lombada quadrada.

De acordo com Barthes, foi a “esfericidade das grandes obras do século 19” que se exprimia por longos recitativos do Romance e da História, como a “projeção plana de um mundo curvo e unido”, cuja imagem degradada era apresentada pelo recém surgido romance folhetim. Como evolução histórica e estética dos folhetins, as histórias em quadrinhos episódicas, com todos os seus elementos narrativos característicos como finais com *cliffhanger* e “ganchos” ao final de cada página, podem herdar essa definição e serem encaradas também como projeção de um mundo curvo. A diferença, porém, seria que as revistas em quadrinhos não seriam de modo algum “planas” graças, principalmente, à ferramenta que alguns autores nomeiam “elipse”.

Barthes especifica que a narração não é um preceito indispensável ao gênero romance, ou “uma lei”, já que houve romances em formato epistolar, a narrativa seria uma escolha ou expressão de um momento histórico. Assim, podemos considerar os diversos arcos da série *Sandman* – que, apesar de episódicos, caso lidos em sequência contam uma história completa através de uma década de publicação ininterrupta – concebida pelo roteirista Neil Gaiman para o mercado norte-americano, como a evolução de uma tendência possibilitada por um amadurecimento da mídia em determinado período histórico, a saber, a década de 1980.

A busca por novos talentos na Inglaterra fez com que o mercado americano de comics encomendasse projetos para o veterano roteirista Alan Moore e, meses depois, para outros escritores como James Delano, Grant Morrison e Neil Gaiman, escritores que cresceram lendo os quadrinhos americanos, sedimentaram suas carreiras no mercado britânico, principalmente na revista *2000 AD*, e tinham ideias para modernizar os velhos personagens utilizando referências pós-modernas e literárias para os heróis menos cotados da editora DC Comics. Para a editora era um jogo no qual não poderia perder, pois se as séries fracassassem, nada aconteceria de mal a seus personagens principais, como Superman e Batman.

Enquanto Moore desenvolvia um experimento bem-sucedido mesclando o horror gótico à psicodelia *hippie* nas páginas de *Swamp Thing*, Gaiman, depois de propor uma lista

de personagens com os quais gostaria de trabalhar, assinou contrato para a série de três números em formato *prestige Black Orchid*, onde criou uma história eivada de críticas ao capitalismo e à sociedade de consumo, com acentuado viés ambientalista, bastante influenciado pelo trabalho do predecessor. A arte, por conta do ilustrador Dave McKean, seu parceiro no projeto *Violent Cases*, chamou atenção, mas os editores, preocupados com o fato de ambos serem desconhecidos, encaminharam McKean para ilustrar um roteiro de Grant Morrison para o Batman chamado *Arkham Asylum*, e sugeriram que Gaiman escrevesse uma série regular antes, o que acabou pavimentando o caminho para aquela que seria considerada – até hoje – sua obra mais reconhecida nos quadrinhos.

Lançada em outubro de 1988, *The Sandman* nº1, uma recriação de um personagem da Era de Ouro no estilo de *The Shadow*, foi lançada um mês antes de *Black Orchid*. Dessa vez, Gaiman transformou o personagem em uma entidade mítica, alegórica e assustadora, “uma personificação antropomórfica dos sonhos” (DICKSON, 529) que depois saberíamos ser Morfeu, o deus do sonhar. Com capas assinadas por McKean, que as criava como peças ilustrativas inovadoras dignas de capas de livros sérios, com colagem e diversas técnicas diferenciadas mescladas num todo coeso refletindo o teor de cada edição, *The Sandman* chegou às gibiterias americanas como um artigo diferenciado e fora do padrão estético vigente. Mas o interior sempre foi uma roda viva de ilustradores de estilos variados, do traço brutal de Sam Kieth ao lirismo de Charles Vess. “Gaiman sempre sabe quem vai ilustrar uma história (...) Cada roteiro é uma carta para o artista (...) Ele pergunta o que querem desenhar e cria uma história em torno de coisas nas quais sejam bons”. (CAMPBELL, 103)

Mas no início, na edição 6, Gaiman se acertara com o ilustrador Mike Dringenberg e o arte finalista Malcolm Jones III, depois de alguns números desenhados pelo talentoso, porém temperamental Sam Kieth. Ainda assim, o roteirista não esperava que *The Sandman* sobrevivesse além de oito edições. Foi então que a primeira edição vendeu 80 mil cópias, o dobro da mais alta venda da revista roteirizada por Alan Moore.

Outra mudança de formato se avizinhava, graças ao sucesso de *The Dark Knight Returns*, de Frank Miller e Klaus Janson, e *Watchmen*, de Moore e Dave Gibbons: o encadernado. Logo, os arcos de histórias de *The Sandman*, geralmente pensados para serem consumidos de maneira episódica e individual, tornaram-se material para encadernação, fazendo com que o roteirista e os artistas se programassem para essa nova estrutura “dupla”

de fruição e comercialização da obra. Tornou-se viável construir arcos longos, de seis a oito episódios, em lugar dos quatro anteriores. Foi assim, com títulos sugestivos como *A Casa de Bonecas* e *A Terra dos Sonhos*, que os arcos de *The Sandman* se tornaram capítulos quase independentes de uma única saga, com a editora publicando além das revistas de 24 páginas grampeadas em formato canoa, também encadernações de lombada quadrada ou capa dura vendidas em livrarias, lado a lado a livros ditos sérios. A narrativa agora poderia ser alongada e pensada em mais de um plano, com espaço para desenvolvimento de coadjuvantes e um maior enfoque na densidade dos personagens, aproximando a confecção da HQ à de um romance multifacetado. Depois de diversas tentativas ao longo de décadas, estava estabelecida comercialmente a era das *Graphic Novels*.

2 – *Graphic Novels*: Novelas Gráficas ou Romances Gráficos?

De acordo com García, as *Graphic Novels*, que ele chama “Novelas Gráficas”, numa tradução literal da qual discordamos, só veriam a inauguração de sua “Era” no ano 2000, quando da publicação do primeiro número de *Persépolis*, de Marjane Satrapi, e de *Jimmy Corrigan, The Smartest Kid in The World*, de Chris Ware (GARCÍA, 244). Porém, além do engano na nomenclatura¹, acreditamos que o desprezo do autor por gêneros que ele considera infantilizados obscurece e reduz seu julgamento.

Apesar de ter passado anos assumindo a paternidade do termo, Will Eisner não teria sido o pioneiro com sua obra *Um Contrato Com Deus* (1978). García aponta:

“Esse reconhecimento foi consequência de um processo de canonização de Eisner, que durante os últimos vinte anos foi escolhido para desempenhar o papel de patriarca dos quadrinhos americanos” (GARCÍA, 212)

¹ O termo “*novel*”, em inglês, não corresponde à “*novela*”, em português, e sim a “*romance*”. Para ajudar a definir os limites da nomenclatura, estabelecemos a definição estabelecida pelo mercado editorial anglo que subdivide os textos por número de palavras. Assim, “*short story*” é “*conto*”, com até 7.500 palavras, “*novelette*” é “*noveleta*”, entre 7.500 e 17.500 palavras, “*novella*” é “*novela*”, entre 17.500 e 40 mil palavras, e “*novel*” é “*romance*”, mais de 40 mil palavras. Em quadrinhos, porém, existem *Graphic Novels* que merecem esse nome por sua densidade, apesar da quantidade do texto. Como a intenção do termo *Graphic Novel* seria a de aproximar em importância as obras em quadrinhos de seus correlatos literários, o mais correto seria chamá-la de “*Romance Gráfico*”.

Obras pioneiras incluíam *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* (1972), de Justin Green, e até *It Rhymes With Lust* (1950), de Drake Waller e Matt Baker, mas nenhuma dessas HQ apresentaram intenções literárias, elemento que, mais do que o número de palavras, levam a uma comparação com o correlato textual, da obra de Eisner. Apesar das restrições de García, que descarta a possibilidade de qualidade literária em histórias protagonizadas por animais engraçadinhos (“*funny animals*” no original, o que tira do páreo a obra-prima de Art Spiegelmann, *Maus*, vencedora do prêmio Pulitzer) e super-heróis, essas intenções – a saber, a estrutura dramática, que inclui Exposição, Conflito, Crise, Clímax e Resolução, com construção e aprofundamento na psiquê dos personagens, desenvolvimento da trama secundário às motivações internas dos personagens e cuidado estrutural com os códigos linguísticos e imagéticos – estão presentes com maturidade crescente em *The Sandman*, atingindo seu primeiro ponto alto em *A Casa de Bonecas*, não por acaso quando do advento dos encadernados vendidos em livraria, e amadurecendo completamente no arco seguinte, *Estação das Brumas*.

A ideia de um escritor literário preocupado com as imagens, símbolos e signos, além do texto puro e simples, produzindo uma obra em quadrinhos dentro do mercado *mainstream* de super-heróis não tem outra origem além do *Spirit* de Will Eisner e havia alcançado seu pináculo inquestionável em *Watchmen*, de Moore e Gibbons, mas em ambos os exemplos, os formatos eram limitados e fechados. Em *Spirit*, Eisner lidava com as sete páginas dos suplementos dos tabloides, encaixando suas HQ como contos de Tchekov em quadrinhos com os heróis muitas vezes funcionando apenas como elemento de fundo, fio condutor ou coadjuvante de tramas que evocavam ora fábulas, ora crônicas. Os elementos definidores do super-heróis estavam ali – a identidade secreta, a eterna namorada, a máscara e a ação física – mas eram meros adornos para as histórias intimistas que Eisner queria contar. Já em *Watchmen*, a estrutura fechada em 12 números permitiu a Moore e Gibbons pensarem de saída na obra como um todo, como um romance, com trama e subtramas encaixadas de maneira coesa e precisa, como o trabalho de um relojoeiro. Não foi assim com *The Sandman*, já que, como uma série mensal, cada episódio estava sujeito aos revezes de uma obra em desenvolvimento, tais como mudanças de artistas em pleno andamento, vontades e quereres tanto do público como dos editores e dos colaboradores. *Sandman* reúne a qualidade literária à instabilidade editorial típica do folhetim publicado com periodicidade, da telenovela, do

seriado. O efeito dessa evidente característica literária foi a valorização do roteirista, em detrimento do ilustrador e do editor, até então estrelas dos títulos de quadrinhos mais vendidos.

“Na DC, os dois títulos mais importantes que fecharam os anos 80 tinham pouco a ver com super-heróis (...) Esses quadrinhos eram tão diferentes da produção usual que acabaram por se tornar a base para uma nova linha que tinha o escritor – e não o editor – como principal criador” (MAZUR, DANNER, 215)

Diferente de García, Mazur e Danner não renegam os trabalhos de Moore, Gaiman, Morrison e Miller com os super-heróis ou de Spiegelmann em *Maus*, mas destacam a importância do sucesso comercial de Sandman para a criação de um selo editorial dentro da DC, *Vertigo*, voltado especificamente para obras de cunho autoral, cuja história completa, *“tratada do início ao fim por um único escritor (que definia a série)”* (MAZUR, DANNER, 218), seria a única regra. The Sandman provou que seria possível manter uma série longa, lucrativa, com direcionamento literário e sem focar em personagens conhecidos. Mesmo que tal sucesso não tenha se repetido com outras publicações do selo, havia uma nova diretriz no mercado e um preconceito fora quebrado: quadrinhos americanos, seguindo o exemplo do Japão e da França, podiam ser tratados ao menos comercialmente como literatura. Resta saber se em termos conceituais os romances gráficos seriam uma possibilidade.

Ao definir o gênero romance, Barthes afirma:

A finalidade do Romance (...) é alienar os fatos (...). Institui um contínuo crível mas cuja ilusão é ostentada, é o termo último de uma dialética formal que veste o fato irreal com roupagens sucessivas de verdade, e depois da mentira denunciada (BARTHES, 32)

A escrita romanesca, assim, teria a função dupla e contraditória de vestir uma máscara e, simultaneamente, designá-la, sendo que sua maior ferramenta seria a terceira pessoa, o “ele”. Barthes cita, sem nomear, o romance *O Assassinato de Roger Ackroyd*, de Agatha Christie, como um exemplo de como o “ele” pode enganar o leitor, jogando com suas expectativas, enquanto o “eu”, a primeira pessoa, fica resguardada como avatar do leitor. Em *Sandman*, mais especificamente em *A Estação das Brumas*, Neil Gaiman utiliza a terceira pessoa e suas verdades ocultas. Os segredos estão sempre escondidos à vista do leitor, que

pula de um ponto de vista a outro, sendo apresentado a todos os personagens coadjuvantes, a começar por Destino, um dos irmãos Eternos de Morfeu, caminhando em seu jardim, e terminando por Lúcifer, o demônio, ao pôr do sol, em uma praia da Austrália.

A história alterna signos destrutivos e ressurrecionais de maneira intrincada e cuidadosa, fazendo com que nos importemos com cada personagem e sua agenda de segredos, alguns revelados, outros trancados, literalmente, a chave. O Livro de Destino, que contém todas as histórias de todas as vidas que aconteceram e acontecerão funciona, junto ao Jardim do Destino, como um recurso narrativo que permite ao autor uma metáfora das escolhas que se realizam enquanto a vida corre. No livro e no jardim, assim como na física quântica, tempo é espaço².

3 – A Jornada do Herói: alguma coisa está fora de ordem

A saga onírica de Morfeu no Inferno contempla todas as etapas do périplo estipulado por Joseph Campbell para o seu monomito do Herói de Mil Faces – o Chamado à Aventura, a Recusa ao Chamado, o Auxílio Sobrenatural, A Passagem pelo Primeiro Limiar, O Ventre da Baleia, o Caminho de Provas, o Encontro com a Deusa, a Mulher Como Tentação, a Sintonia com o Pai, a Apoteose, a Bênção Última, a Recusa do Retorno, a Fuga Mágica, o Resgate com Auxílio Externo, a Passagem pelo Limiar do Retorno, Senhor de Dois Mundos e a Liberdade Para Viver – mas não exatamente nessa ordem.

A imprevisibilidade decorrente dessa rearrumação chega a comprometer o que Umberto Eco chama de “narrativa marcada pela redundância” (ECO, 269), artifício comum nos folhetins e, ainda mais nos quadrinhos de super-heróis. Eco especifica que a previsibilidade dos folhetins com sua “narrativa de redundância” funcionaria como um conforto para os leitores em geral, cultos ou não, que açodados pela “dissolução das tradições, a mobilidade social, a consumibilidade dos modelos e princípios”, anseiam por um momento de distensão intelectual, uma certa confiança na imutabilidade dos signos facilmente reconhecíveis. A

² Em *O Jardim das Veredas que se Bifurcam*, Jorge Luiz Borges utiliza o mesmo efeito para compor o que ele considera um conto “policial”, mas que cremos ser um representante de uma mescla de subgêneros que reúne diversos temas caros ao autor, também presentes na HQ *Sandman*: labirintos, bibliotecas excêntricas, livros infinitos e espelhos. Cabe recordar que o conceito do livro infinito, cuja última página é, simultaneamente, a primeira, também é presente em *Watchmen*, de Alan Moore.

Jornada do Herói, com todos os seus patamares reconhecíveis, fornece uma narrativa basilar, na qual se encaixam com facilidade personagens e situações em posições chave.

Detectamos uma ironia talvez involuntária da parte do autor de Sandman ao transformar seu protagonista, Sonho, em um mito. Sobre ambas as classificações, diz Campbell: “O sonho é o mito personalizado e o mito é o sonho despersonalizado. O mito e o sonho simbolizam, da mesma maneira geral, a dinâmica da psiquê” (CAMPBELL, 27).

Campbell chama ainda, numa relação que não parece acidental, os arquétipos descobertos e assimilados por quaisquer heróis em suas jornadas de “seres eternos do sonho”, enquanto Gaiman optou por batizar Sonho e seus irmãos – Morte, Desejo, Delírio, Desespero e Destruição – como “os Eternos”. Isso faz com que Sandman-Sonho-Morfeu seja não apenas o herói de sua própria saga, mas também, de maneira quase paradoxal, um dos arquétipos que povoam a Jornada de diversos personagens que são, por sua vez, heróis. Eco estabelece que para que os super-heróis sejam bem-sucedidos, seria necessária a manutenção do status quo por intermédio de símbolos sempre presentes ou, na melhor das hipóteses, reutilizáveis. Essa lógica se mantém até hoje, com os vilões recorrentes, os noivados eternos e até, mais recentemente, as namoradas assassinadas, mas exatamente por romper com essa tradição, Sandman se transformou em uma exceção. Uma série longa, mas fechada, com um final em aberto que possibilitaria ao autor retornar eventualmente ao cenário e que, porém, dialogaria com o arquétipo do super-herói.

Essa “quebra” dos paradigmas do folhetim, e consequentemente do super-herói, fica mais óbvia em A Estação das Brumas. Tomando por base os exemplos anteriores, alguns vilões da série retornam (Lúcifer e Choronzon, por exemplo), mas com outra roupagem e outros papéis, a noiva eterna está lá, mas ela já está morta e, pior, condenada pelo próprio herói ao inferno, onde passou dez mil anos de padecimento. É uma completa inversão do sofrimento do super-herói que não corre para salvar a dama de um inimigo, mas de um castigo imputado por ele mesmo e do qual possui a chave, cedida por Lúcifer. Sandman-Sonho-Morfeu é o herói, o guardião do portal e o antagonista.

O Chamado da Aventura, que geralmente acontece no início das histórias, corresponderia à provocação de Desejo e à admoestação de Morte. Mas na verdade, diferente do comum, antes houve o Encontro com a Deusa, quando Destino encontra as três parcas que o levam a convidar os irmãos a sua casa, a Passagem pelo Primeiro Portal, simbolicamente

retratado pela chegada dos irmãos à sala de Destino atravessando seus retratos/portais, e O Ventre da Baleia, a consequente descida de Sandman ao inferno, invertendo a ordem da primeira parte da Jornada.

Essa inversão causa uma quebra de expectativas, um efeito próximo do que citam Cagnin e Morin, a disjunção linguística e imagética, no leitor acostumado com as sequências de acontecimentos estabelecidas pela Jornada do Herói e utilizadas em HQ de super-heróis desde a década de 30, criando um incomum senso de incerteza na literatura comercial. Analisando o resumo da ação em A Estação das Brumas podemos compreender a elasticidade moral e emocional com a qual Gaiman retrata seu personagem principal, que apesar da imortalidade é cheio de incongruências comportamentais e incertezas, como um protagonista de romances psicológicos contemporâneos. No interlúdio do arco de histórias, Destino – em uma narrativa na terceira pessoa – é visitado pelas Parcas, três irmãs mitológicas que divinizam o futuro, que o informam que “Um rei renunciará a seu reino. Vida e morte irão colidir e lutar. A mais antiga batalha se reinicia. E todas essas coisas têm sua gênese aqui, em seu jardim” (GAIMAN, 5).

FIGURA 1 - O encontro com a Deusa



1) A Estação das Brumas estabelece um subtexto moralizante egresso das fábulas, mas com valores burgueses e construção de personagens devedora do romance contemporâneo.

O narrador onisciente desaparece depois da partida das Parcas, dando lugar ao discurso direto, quando Destino convoca seus irmãos para uma reunião no refeitório de sua casa, que se localiza depois de um arco botante. O quadro da HQ mostra, em um plano aberto em plongée, os Eternos adentrando o ambiente, causando a impressão visual da entrada em uma caverna. Dezenove páginas depois, Sandman decide aceitar o desafio de procurar e libertar Nada, sua ex-amada, que ele mesmo condenou ao inferno dez mil anos antes. A

FIGURA 2 - A passagem pelo limiar



2) Um bom exemplo da quebra de estrutura proposta por Estação das Brumas é que a passagem pelo Limiar ocorre antes do Chamado à Aventura e a Recusa.

A edição seguinte funciona como um interlúdio antes da jornada ao inferno. Sandman contacta todos os que são importantes para ele, diversos coadjuvantes das sagas anteriores, como se dissesse adeus, como se não acreditasse poder voltar da viagem ao reino de Lúcifer. Além disso, temos algumas cenas do inferno, onde Lúcifer recebe a notícia da vinda de Sandman, que ele toma como alguém que o ofendeu em seu último encontro. Há toda uma construção climática que apela para o clichê herói, no caso Morfeu, versus vilão, Lúcifer, mas

se nos recordarmos que na verdade quem é proativo aqui é Sandman, poderemos perceber uma quebra drástica dos protocolos dos folhetins, onde o vilão sempre dá o primeiro passo e o herói reage. Poderíamos também supor o oposto, que a HQ se atém aos cânones e que nesse caso Sandman seria o vilão e Lúcifer um inusitado herói, mas então a revista Sandman teria como protagonista um antagonista, o que não faria sentido comercial .

A ida ao inferno, como seria de se esperar, corresponderia à “entrada no ventre da baleia” elencada por Campbell. Nesse cenário, Sandman é levado por Lúcifer a um passeio por seus domínios, enquanto libera as almas de seus tormentos. O demônio está abandonando suas funções e o resultado disso é a vingança de Lúcifer sobre Sandman, que não apenas vê frustradas suas intenções de libertar Nada, impossível de ser encontrada, como herda a chave do Reino Inferior, um presente que torna o Sonho um “senhor de dois mundos” ao mesmo tempo que cria inúmeros problemas.

FIGURA 3 - Senhor de dois mundos



3) A saga onírica de Morfeu no Inferno e além contempla todas as etapas do périplo estipulado por Joseph Campbell para o seu monomito do Herói de Mil Faces.

As terras vazias do inferno logo se tornam objeto de desejo de três panteões, tais como os egípcios, os xintoístas e os nórdicos, do reino das fadas, dos representantes do Caos e da

Ordem, de partidos dissidentes do próprio inferno e até mesmo do Paraíso, que envia dois anjos observadores. A reunião das comitivas se dá no Sonhar, a convite de Sandman, onde acontecerá escolha e a entrega da chave. Cada representante se apresenta, alguns adulam, outros ameaçam, mas quase todos oferecem algo em troca do território. Todo esse ritual funciona para que o autor nos apresente os desafios do herói, o “caminho das provas” que terá de superar caso queira encontrar Nada. Dentre pedaços perdidos de sua alma e o paradeiro de seu irmão desaparecido, há um presente em especial: a comitiva dos demônios trouxe a alma de Nada, e estaria disposta a entregá-la a Sandman em troca da terra infernal.

Há um interlúdio na saga, que conta a história de Charles Rowland, um menino moribundo acompanhado pelo fantasma de um antigo aluno de seu colégio, que, livre do inferno, voltou à Terra e compara sua estada no além com um pesadelo sem fim. Logo Rowland é envolvido por toda uma escola de mortos redivivos que repetem seus hábitos comportamentais neste plano e conclui que o inferno pode ou não ser um lugar, mas com certeza é algo que cada um carrega dentro de si. Essa pequena aventura funciona como um momento de pausa na história maior, um interlúdio, como um conto inserido em um romance, que logo volta aos trilhos de sua jornada atípica.

Os anjos, diante da demora de Sandman em se decidir, apelam a uma instância superior e expressam a vontade do Criador:

Deve haver um Inferno. Deve haver um lugar para os demônios, um lugar para os condenados. O Inferno é o reflexo do Céu. Eles definem um ao outro. Recompensa e Castigo. Esperança e Desespero. Deve haver um Inferno. Sem Inferno, o Céu não tem significado (GAIMAN, 1992)

A ideia do Inferno como reflexo do Céu pode ser interpretada como derivação de um conceito egípcio em que a Terra seria um espelho da abóbada celeste, o chamado “Alinhamento de Gizé”. Assim, o conceito ambivalente de dois planos, um dando sentido ao outro, encaixa na ideia de Campbell para sua Jornada do Herói, fazendo de Morfeus o “dono”, mesmo que oficioso, de dois mundos: o Sonhar e o Inferno.

A “morte” simbólica de Morfeus, nesse capítulo, poderia ser relacionada à sua descida ao Inferno, ocorrida no capítulo dois, mas ela não cumpriria o papel reestruturação e transcendência do personagem. Essa reconfiguração, porém, ocorre quando, no capítulo seis, Morpheus é engolido metaforicamente pelo demônio Azazel e, além de resgatar sua antiga

amante, perdoa seu antigo rival Choronzon, também livrando-o do tormento no interior da fera transdimensional. Morpheus, assim, "morre" e "ressuscita", demonstrando ainda maior poder que antes, revertendo o jogo, aprisionando o monstro em um jarro, dando a ele "tempo para refletir, e a oportunidade de corrigir seus erros", e voltando para o Sonhar, sua casa, portando o maior dos prêmios, o elixir que restaurará sua paz de espírito: Nada.

4 – CONCLUSÃO: O DIABO AO PÔR DO SOL

Apesar de considerar o florescimento do romance na modernidade, Bakhtin identifica os embriões da prosa romanesca "no universo heterolinguístico e heterodiscursivo da época helenística, na Roma imperial, no processo da desintegração e do fim da centralização eclesiástica da Idade Média" (BAKHTIN, 172). Tais embriões teriam evoluído para o que se estabeleceu chamar de "romance bifocal ou bilinguístico", que originariam as variantes do gênero romanesco, como o romance de formação, o romance de provação (que teria Dostoiévski como um de seus expoentes russos), o romance satírico, de costumes etc. Se usarmos essa construção como parâmetro de avaliação classificatória romanesca para Sandman, percebemos como pode se encaixar nas classificações elencadas. Claro que existe o agravante da interpretação do código imagético, impossível de separar do código linguístico na avaliação da obra, mas o fato da unidade de Sandman, ao contrário de outras histórias em quadrinhos americanas, ter a predominância do texto, de autoria de um único escritor, sobre a estrutura narrativa, em detrimento da imagem – composta por desenhos de três ilustradores, sem falar nos arte-finalistas e coloristas – corrobora a possibilidade de análise de acordo com os parâmetros elencados por Bakhtin.

Porém, é em Barthes que a possibilidade de inclusão das histórias em quadrinhos no rol dos tópicos de avaliação literários ganha melhor embasamento, pois estabelece que desde Flaubert "a forma tornou-se o termo de uma 'fabricação', como uma cerâmica ou uma jóia" (BARTHES, 09), surge a "literatura-objeto", onde a forma, o *modus operandi* da linguagem, assume o protagonismo. As histórias em quadrinhos, com sua estrutura diagramática plástica, balões, gramática e dinâmica próprias, ascende a um patamar literário ao nascer em paralelo à uma consciência burguesa (as primeiras HQ europeias, de

Töpffer e Busch, parecem corroborar essa afirmação) e amadurecer durante o século 20, por intermédio da cultura de massa.

Assim, tanto os elementos do romance bifocal ou linguístico de Bakhtin, quanto a "literatura-objeto" de Barthes, podem ser enxergados no processo construtivo de algumas histórias em quadrinhos desde sua origem, ganhando um escopo maior, uma densidade narrativa mais complexa, em algumas obras nos últimos cem anos, principalmente aquelas que buscaram ou tentaram transcender as limitações comerciais do meio de reprodução episódica da cultura de massa, tais como, dentre outras, Binky Brown Meets de Holy Virgin Mary, de Green, Um Contrato com Deus, de Eisner, Maus, de Spiegelman, Sin City, de Miller, ou The Sandman, de Gaiman, sendo que essa ousou subverter regras comerciais e formais estabelecidas dentro do mercado dos quadrinhos americanos na segunda metade do século vinte, tais como apresentar capas que não fossem representativas da arte interna e controle autoral de personagens e situações criadas para a série, evitando assim que a editora, no caso a DC Comics, lançasse mão das criações do roteirista sem acordo prévio. Além disso, conforme visto neste artigo, Sandman também subverteu estruturas narrativas convencionais dentro de "arcos de histórias" menores, como a Jornada do Herói, conforme pesquisada por Campbell. Ao lançar mão de uma mistura que conta com reinterpretações folclóricas de diversas culturas e uma linguagem modernista, Gaiman mescla os conceitos de Bakhtin e Barthes em um objeto duplo, simultaneamente verossímil e falso, aproximando-se do que Barthes chama de "mitologia do universo, própria da sociedade burguesa" (BARTHES, 32), do qual o Romance seria um produto característico.

A leitura de The Sandman, mais especificamente em A Estação das Brumas, à luz de Bakhtin e Barthes estabelece um subtexto moralizante egresso das fábulas, mas com valores burgueses (o amor eterno, o mal absoluto, a traição, a vingança, a morte/destruição e a ressurreição/renascimento) e uma construção de personagens devedora do romance contemporâneo. Trata-se de literatura, mas que almeja, como o Diabo, disfarçar sua natureza intrínseca, seduzindo com imagens e signos típicos do folhetim.

BIBLIOGRAFIA

BAKHTIN, M. Teoria do Romance I A estilística. Editora 34, São Paulo, 2015.

BARTHES, R. O Grau Zero da Escrita. Edições 70, Portugal, 2015.

BORGES, J. L. *O Jardim das Veredas que se Bifurcam*, in Obras Completas I, Editora Globo, São Paulo, 1998.

CAGNIN, A. L. Os Quadrinhos, Linguagem e Semiótica. Criativo, São Paulo, 2015.

CAMPBELL, H. A Arte de Neil Gaiman. Mythos Editora, São Paulo, 2014.

CAMPBELL, J. O Herói de Mil Faces. Cultrix/Pensamento, São Paulo, 1949.

DIDI-HUBERMAN, G. Diante da Imagem. Editora 34, 2013.

DICKSON, B. *The Sandman*, in GRAVETT, P. (Org.). 1001 Comics You Must Read Before You Die. Cassel Illustrated, Inglaterra, 2011.

ECO, U. Apocalípticos e Integrados. Perspectiva, São Paulo, 2000.

GAIMAN, N. DRINGENBERG, M. JONES, K. JONES III, M. RUSSELL, PRATT, G. P. C. OLIFF, GIORDANO, D. S. VOZZO, D. A Estação das Brumas, in Sandman 21 – 28. Editora Globo, São Paulo, 07-1991/02-1992.

GARCÍA, S. A Novela Gráfica. Martins Fontes, São Paulo, 2010.

MAZUR, D. DANNER, A. Quadrinhos – História Moderna de Uma Arte Global. Martins Fontes, São Paulo, 2014.

MORIN, V. *Le Dessin Humoristique*, in L'A Analyse des Images. Revista Communications, nº 16. França, 1970.

What are Your Vintage Joker Comics Worth?, in <http://www.sellmycomicbooks.com/joker-comics.html>, visualizado em 24 de fevereiro de 2016

WILSON, C. *Mysteries: An Investigation into the Occult, the Paranormal and the Supernatural*, Watkins Publishing, Inglaterra, 1999.

A FUNÇÃO MEDIADORA DAS ADAPTAÇÕES LITERÁRIAS PARA OS QUADRINHOS NA FORMAÇÃO DO LEITOR

Profa. Dra. Valéria Aparecida Bari

Doutora em Ciência da Informação pela Universidade de São Paulo (USP); Líder do PLENA – Grupo de Pesquisa em Leitura, Escrita e Narrativa; Docente da Universidade Federal de Sergipe (UFS); e-mail: <valbari@gmail.com>.



**Mediação de
Leitura,
Adaptação
Literária em
Quadrinhos,
Formação do
Leitor.**

Resumo: Analisa a função mediadora das adaptações literárias para a linguagem das histórias em quadrinhos na formação do leitor. Concentra-se no letramento e apropriação dos conteúdos das obras produzidas nas Escolas de Literatura do séc. XIX: Romantismo, Parnasianismo, Simbolismo, Realismo e Pré-modernismo. Discute sobre a questão da adaptação literária como gênero produzido por um setor editorial voltado para o leitor novato, mediante o estudo de caso da Coleção *Clássicos em HQ*, publicada no Brasil pela Editora Peirópolis. Busca, como conteúdo complementar, um rápido diagnóstico para o *status* do texto quadrinhístico, quando qualificado como adaptação, versão, releitura ou recriação literária, verificando até que ponto houve uma tradução do mesmo para a linguagem visual-verbal, típica da semiologia das Histórias em Quadrinhos.

The mediating function of literary comics adaptation in the reading proficiency

**Reading
Mediation,
Literary
Adaptation –
Comics,
Reading
Proficiency**

Abstract: Analysis of the mediating role of comics in the development of literary reading proficiency, in the training situation of the reader and ownership of the contents of the works produced in the Schools of Literature developed in 20th century: Romanticism, Parnassianism, Symbolism, Realism, Modernism. Discusses the issue of adaptations as literary genre produced by a publishing industry for the novice reader, through the case study of the collection *Clássicos em HQ*, published in Brazil by Peirópolis Publisher. Search as add-on content, rapid diagnosis for comic text *status*, when qualified as adaptation, version, retelling or literary recreation, verifying the extent to which there was a translation of it for visual-verbal language, typical of the semiology of comics.



A adaptação literária em quadrinhos consiste na versão, releitura ou recriação literária, utilizando parcialmente a tradução da obra inspiradora, com apropriação de conteúdos, enredos, discursos, informações, para a conversão ao código visual-verbal que a caracteriza. Ou seja, o novo formato de apresentação do texto-fonte se define como uma narrativa sequencial de matriz visual-verbal, na qual não se pode separar o texto escrito e imagem na produção de sentido. Sua produção se vincula aos hábitos leitores e sua intencionalidade se refere à criação de uma narrativa sequencial com linguagem de matriz visual-verbal que promova a apropriação do conteúdo de uma obra literária anteriormente publicada. Nesse artigo, discutiremos o potencial mediador das referidas adaptações, ou seja, a qualificação das mesmas como bem culturais nas ações disseminadoras, recurso nas práticas didático-pedagógicas e compartilhamentos cotidianos que levam à formação do leitor.

Quais seriam as motivações intrínsecas e extrínsecas para a utilização da linguagem dos quadrinhos como recurso de adaptação, se as chamadas obras clássicas já detêm um capital intelectual que garante sua circulação, leitura, apropriação de conteúdos e mesmo a exploração e suas propriedades linguísticas pelas práticas sociais e pedagógicas da formação do leitor? Segundo Chartier:

Contra a representação elaborada pela própria literatura e retomada pela mais quantitativa das histórias do livro – segundo a qual o texto existe em si mesmo, isolado de toda a materialidade – deve-se lembrar que não há texto fora do suporte que o dá a ler (ou a ouvir), e sublinhar o fato de que não existe a compreensão de um texto, qualquer que ele seja, que não dependa das formas através das quais ele atinge seu leitor (CHARTIER, 2001, p. 17).

Ao verificar as sínteses estabelecidas pelos especialistas sobre este assunto, Diógenes Buenos Aires de Carvalho sinaliza que a motivação intrínseca principal seria a busca da identificação do leitor mediante o efeito da leitura literária da obra. Segundo Carvalho:

Na adaptação literária a figura do leitor apresenta-se mais determinante ainda para a realização do processo de criação, uma vez que a intenção é atingir um público com um perfil bastante delimitado e é essa representação que orienta a reescrita de uma obra. (CARVALHO, 2006, p.17)

Se a reescrita apontada por Carvalho motiva intrinsecamente a adaptação em quadrinhos, isto se dá provavelmente porque, apesar de não buscarem frequentemente a leitura das obras literárias clássicas, os estudantes **querem ler** as histórias em quadrinhos (VERGUEIRO, 2004, p. 21). E quando se unem o desejo, a necessidade e a vontade, pode-se realmente trabalhar em um patamar diferenciado a proposta da leitura e a sua mediação, em diferentes ambientes sociais. Seja a mediação da leitura escolar, com intencionalidade didático-pedagógica, seja a mediação da leitura pública, com ênfase na formação de hábitos e gostos de leitores e dimensionamento de lazer cultural, ações e produções de bens culturais baseiam-se na formação do leitor.

Como motivação extrínseca, verifica-se que os especialistas brasileiros em literatura infanto-juvenil consideram a “adaptação” na condição de gênero, constitutivo da literatura infanto-juvenil (CARVALHO, 2011, p. 159). A justificativa desta constatação vem do fato de que a própria caracterização da literatura em seu segmento infanto-juvenil se dá por meio das adaptações literárias, segundo princípios desenvolvidos plenamente apenas no séc. XIX. É interessante salientar, contudo, que embora a adaptação seja um importante recurso de aproximação da leitura literária e criança de tenra idade, poucos são os estudos dedicados ao fenômeno e suas implicações na mediação de gostos e hábitos do leitor adulto. Ainda para Carvalho:

Ao se deixar à margem a adaptação literária como objeto de estudo, com certeza, estar-se-á marginalizando do ponto de vista histórico um dos eixos da história da literatura infantil; do ponto de vista teórico, o conhecimento de como se processa uma das formas de criação literária para crianças e jovens; e do ponto de vista crítico, deixar-se-á de avaliar essa produção que está inserida na formação de novos leitores e de verificar a sua validade. (CARVALHO, 2006, p.13)

Como forma de expressão literária, a adaptação sempre implicará na resignificação de uma publicação inicial, designada a motivação da pouca experiência leitora ou pouca familiaridade com a natureza da obra que serve de texto-fonte, para a supressão, simplificação e tradução parcial para outra língua ou linguagem. Leonardo Arroyo (*apud* CARVALHO, 2006, p. 30), explica que “a adaptação, portanto, têm o papel de higienizar as obras, para que possam ser lidas pelos pequenos leitores”.

Acrescentando o elemento da atração afetiva da linguagem e da mídia das histórias em quadrinhos como elementos potencializadores do letramento na infância e adolescência, a adaptação em quadrinhos se torna um precioso recurso motivacional da formação do leitor e da apropriação da leitura literária. Mais além, a presença e consagração das histórias em quadrinhos entre as leituras escolares representa um toque de emoção e rebeldia em espaços sociais cuja formalidade excessiva pode levar a rejeição das práticas leitoras.

Comprovadamente, a leitura de histórias em quadrinhos forma leitores que gostam de toda a natureza de obras, com a vantagem de gerar uma cultura leitora infanto-juvenil, comunidades leitoras de grande abrangência e perenidade por toda a vida. [...] O seu potencial informacional também está à disposição da escolarização, e ainda não se explorou o seu limite na formação de uma postura proativa do estudante na busca do conhecimento, pois as histórias em quadrinhos propiciam a possibilidade de conjugação de fontes, capacidade de síntese e formação de discurso próprio, inerentes sinais da apropriação e ressignificação de informações e conhecimentos. (BARI, VERGUEIRO, 2011, p.4)

Do ponto de vista da produção editorial da adaptação, a adaptação em quadrinhos de obras literárias clássicas é facilitada pela aceitação social em ambientes formais e informais, atendendo a demanda de recursos para dinamizar a leitura escolar, além da boa aceitação entre os pais e familiares deste tipo de publicação em diferentes espaços e situações da vida privada.

Além destas vantagens, é possível inferir que este tipo de obra, já contando previamente com um enredo consagrado, possa dar oportunidade ao quadrinhista ou equipe para aprofundar sua expressão artística e a recriação da obra, na segurança de que os experimentos, ousadias e licenças poéticas representarão menor estranhamento ou impacto social negativo na comercialização do produto editorial. Segundo Paula Mastroberti:

Longe de se constituir uma traição às origens, reescrituras, filmagens, jogos, quadrinhos, ilustrações - entre outros produtos da cultura plurimidiática - são versões em que a predominância do caráter recreativo devem torná-las reconhecidas por aquilo que são: pós-produções inter ou intrasemióticas que atualizam um original, reinventando-o para a contemporaneidade; ao fazê-lo, instigam e seduzem o leitor por si mesmas, sem deixar de excitar a curiosidade sobre a obra que lhes é anterior. Pela liberdade com que lidam com os dados significativos e estéticos já existentes, satisfazem à leitura e

emancipam a subjetividade leitora *para* o narrativo-literário e não *através* dele. (MASTROBERTI, 2011, p. 110)

Com a intenção de desenvolver estudos específicos sobre o caráter da adaptação literária quadrinhística e sua editoração atual no Brasil, este artigo expõe brevemente o resultado de pesquisa de campo voltada para a leitura crítica e análise do conjunto de obras publicadas, em coleção especificamente destinada à fomentar a leitura literária escolar e pública, entre crianças e jovens. A Coleção *Clássicos em HQ*, da Editora Peirópolis, foi observada no período de 2005 a 2014, estudada como caso de publicação agregador das características buscadas na observação de campo deste estudo.

Do ponto de vista da Ciência da Informação, foram verificadas as histórias em quadrinhos como fonte de informação, gênero, linguagem, mídia, cuja leitura influencia diretamente o fenômeno da formação do leitor, da disponibilização da informação, do letramento e competência informacional, por meio da mediação de leitura, cujas bases no Brasil são dadas por estudos como os de Waldomiro Vergueiro. Muito embora advindas da Ciência da Informação e Ciência da Comunicação, parte das produções recentes de Vergueiro e seus discípulos, como Elydio dos Santos Neto (2011), buscam a formação de educadores com aplicabilidade em ambientes de intencionalidade educativa.

Na área abrangente da cultura e linguística, o estudo verificou a aplicação do conceito de “apropriação”, conforme descrito por Roger Chartier (1991, p. 80) como fenômeno que “visa uma história social dos usos e das interpretações, referidas as suas determinações fundamentais e inscritas nas práticas específicas que produzem”. Desta forma, foram problematizados os usos, as interpretações e os sentidos verificados pela autora deste estudo na publicação das quadrinhizações produzidas para a Coleção *Clássicos em HQ*.

O critério de seleção da coleção analisada em detrimento de outros produtos editoriais se refere à frequente concretização de parcerias e obtenção de apoio de políticas públicas federais à sua publicação, o que denota o aval de especialistas do Ministério da Educação e do Ministério da Cultura brasileiros aos produtos editoriais analisados.

Outro dos fatores de interesse é a atenção dada ao segmento acadêmico, na divulgação da coleção e busca de opiniões demarcadas para seu aprimoramento. Por exemplo, no ano de 2013, quando a maioria das editoras brasileiras já havia simplesmente aderido à catalogação de seus produtos em portais digitais online, a editoração de um luxuoso

catálogo em forma de livro, com o título *Clássicos em HQ*, chamou a atenção dos professores, pesquisadores, críticos literários e outros formadores de opinião, que o receberam pelo correio.

De forma muito cuidadosa, a publicação reúne textos de especialistas, testemunhos de quadrinhistas participantes e amostras de páginas selecionadas dos dez títulos publicados até a ocasião da edição. Segundo a editora responsável e organizadora do catálogo, Renata Farhat Borges:

[...] essa empreitada em que tantos se aventuraram juntos é conduzida por alguns princípios norteadores surgidos da experiência editorial. O primeiro deles é o de que os artistas que se aventuram nas traduções para quadrinhos são leitores apaixonados pela obra clássica escolhida para adaptar – ou recriar, ou traduzir, ou tudo isso junto. A ideia da coleção é apresentar ao público uma leitura possível da obra, e não, logicamente, a única – mas ela deve ser a leitura de um leitor sagaz. (BORGES, 2013, p. 5)

O que se pode inferir nas entrelinhas deste discurso editorial, felizmente, é a fuga de uma massificação de adaptações quadrinhísticas que se proliferaram no mercado editorial brasileiro, em busca dos incentivos fiscais e políticas de fomento governamental, sem o compromisso de cuidar das qualificações do trabalho resultante ou da sua identificação como obra de arte ou trabalho autoral do quadrinhista. Assim esta não é uma coleção que cresce com rapidez, mas que agregou uma quantidade suficiente de álbuns para viabilizar o estudo.

LITERATURA DO SÉC. XIX E AS ADAPTAÇÕES LITERÁRIAS NO BRASIL

A primeira iniciativa de compilação dos contos de fadas e narrativas populares com tratamento literário ocorreu no séc. XVII, pelo trabalho pioneiro do escritor francês Charles Perrault. Posteriormente, no período de 1782 a 1789, os irmãos Grimm promoveram as adaptações pensando nos aspectos infantis da personalidade e aprendizagem dos leitores. Deste modo, interferiram nas narrativas coletadas, inserindo conteúdos moralizantes aos enredos originais, atenuando as situações de violência e edificando a “história com final feliz”, que é praticada até os nossos dias, tanto nas obras concebidas especialmente para crianças quanto no contínuo trabalho de adaptação literária. Desenvolveram então uma fórmula de

aproximação adequada ao público infanto-juvenil que então adquiriu uma dimensão mercadológica relevante. Segundo Giselle Kaminski Corso:

É de adaptações de textos clássicos e de contos de fadas que provém e se fortalece a literatura para jovens leitores. Compilados pelo francês Charles Perrault, no século XVII, adaptando-os de narrativas populares e revestindo-as de valores da burguesia, e pelos famosos alemães Jacob e Wilhelm, conhecidos irmãos Grimm, no século XIX, os contos de fadas não foram escritos especialmente para as crianças bem como não faziam parte da educação burguesa. (CORSO, 2012, p.1)

O escritor dinamarquês de grande relevância e também classificado na escola romântica do séc. XIX, Hans Christian Andersen, dedicar-se-ia a outra fórmula consagrada. Enveredando igualmente no caminho de adaptação proposto por Perrault, assim como na adequação proposta pelos irmãos Grimm, mas trabalhando a questão da violência e dos problemas sociais sob a ótica da infância, Andersen discute questões sociais e éticas tanto no material compilado da cultura popular quanto em sua própria produção de histórias para crianças. Entre 1835 e 1872, Andersen publicou continuamente obras voltadas para a infância e os direitos humanos, apontando confrontos sociais que permanecem insolúveis nos enredos.

O Brasil ingressa na prática das adaptações no final do séc. XIX, com um lapso de alguns anos em relação à produção literária europeia, pela imaturidade do mercado editorial brasileiro e da introdução tardia das escolas literárias, já que a editoração propriamente dita no Brasil foi legalizada e viabilizada após a fuga da Família Real Portuguesa para o Brasil, em 1808. Este fato histórico reforçou a característica romântica de nossa literatura e a predominância, até os nossos dias, de uma produção literária espelhada na estética do Romance Romântico.

Ainda falando do Romantismo, escola literária que finalmente identificou o público leitor infanto-juvenil, também criou oportunidades para a editoração de obras mais complexas que os contos de fadas, lendas e apólogos. O primeiro romance especialmente editado para crianças foi *Cuore*, de Edmondo de Amicis, lançado na Itália em 1886. *Coração*, como é conhecido no Brasil, rapidamente foi traduzido e publicado pelas Edições Quaresma. Aprimorando a fórmula dos conteúdos edificantes e da “história com final feliz” dos irmãos Grimm, o romance de Amicis ainda conta com enredo dramático, mas bem dosado para

crianças pequenas. Então, uma vez que esta publicação teve estrondoso sucesso de mercado brasileiro e mundial:

Era muito forte, no Brasil desse período, o anseio de nacionalizar a produção literária para crianças e jovens, pois era marcante a influência de traduções e adaptações de autores portugueses; por isso, o editor Quaresma encomendou a Alberto Figueiredo Pimentel (1869-1914) uma biblioteca destinada aos pequenos leitores. Assim, o jornalista, diplomata e escritor Pimentel e o professor do Colégio Pedro II, Carlos Jansen (1829-1889) são vistos como os primeiros tradutores/adaptadores de obras clássicas europeias. [...] É interessante notar que alguns títulos de Jansen foram prefaciados por figuras importantes do meio intelectual da época, como: Sílvia Romero, Machado de Assis e Rui Barbosa. (CORSO, 2012, p.2)

No final do século XIX, impulsionados por este emergente mercado editorial nacional, autores brasileiros do Romantismo e Realismo principiaram relevante produção de contos e romances infanto-juvenis inéditos. Ao mesmo tempo, as recentes preocupações “republicanas”, em tornar o Brasil um país atualizado do ponto de vista da erudição, influenciam as políticas públicas de leitura escolar e leitura pública, incentivando e motivando o aparecimento de inúmeras adaptações das chamadas obras clássicas. Como verificado por Corso:

No Brasil, desde o final do século XIX, havia preocupação de fazer com que os leitores tivessem acesso e, possivelmente, maior entusiasmo com a leitura de textos. Além disso, era possível perceber que o país carecia de uma literatura própria para leitores ainda em fase de escolarização, pois até então circulavam aqui, na sua maioria, traduções de livros europeus. Era necessário repensar essa questão e procurar alguma alternativa para fazer com que esses leitores ingressassem na leitura de clássicos por outra via que não apenas a da tradução do texto integral; daí uma das razões para que se viabilizasse o aparecimento das adaptações. (CORSO, 2012, p.1)

Acompanhando esta tendência, outra das características da produção literária e jornalística ocupa um espaço destacado: as narrativas sequenciais gráficas voltadas para a infância. Progressivamente, as histórias em quadrinhos e quadrinhizações ganharam o espaço editorial, com publicações como *O Tico-Tico*, primeira revista brasileira voltada para o público infanto-juvenil (VERGUEIRO, SANTOS, 2005). Publicada ininterruptamente no período de 1905 a 1962, é considerada pelos especialistas a publicação infantil mais longa das Américas. Como

política editorial mantida em todo o período de sua edição, contava com pelo menos uma adaptação literária em quadrinhos de duas páginas como seção regular da revista, abrindo uma vitrine de exposição para o público-alvo e seus familiares e antecipando o movimento consolidado por Monteiro Lobato nos anos 1930. Por meio desta política editorial:

[...] o leitor tomava contato com a produção de autores como Olavo Bilac, Humberto de Campos, Josué Montello, Osvaldo Orico, Leonor Posada, Juracy Camargo, Carlos Manhães, entre outros. [...] Alguns desses autores eram ou se tornaram membros da Academia Brasileira de Letras. (VERGUEIRO, SANTOS, 2005, p. 170)

Muito embora este movimento literário brasileiro tenha se consolidado nas primeiras três décadas do séc. XX, se refere ainda ao fenômeno literário ocidental do séc. XIX, refletindo-se na produção nacional das escolas literárias do Romantismo, Parnasianismo, Simbolismo, Realismo e Pré-Modernismo. Neste interim, o amadurecimento das adaptações infantis na época do Modernismo brasileiro se dá por ação de um intelectual “de transição”, Monteiro Lobato, que agregou mais valores e aprimorou as adaptações no Brasil, à medida que compreendeu a importante questão da mediação de leitura na infância, por meio da observação de sua situação doméstica de pai de família:

A ideia de Lobato de dar início a uma literatura que “nos faltava”, pois o que havia de leitura disponível era de “uma pobreza e tão besta”, “moitas de amora do mato – espinhentas e impenetráveis”, nasceu dentro de casa, ao observar a forma como seus filhos ouviam atentamente às histórias que a mãe, Purezinha, contava. A esposa de Lobato, naqueles tempos, fazia o papel que posteriormente seria feito e ficcionalizado em Dona Benta Encerrabodes de Oliveira, a distinta narradora do Sítio. Então, era preciso que a leitura fluísse, que os códigos estéticos fossem renovados e que as narrativas fossem livres de enfeites literários. (CORSO, 2012, p.2)

Sob a influência de Monteiro Lobato e seus sucessores, a adaptação literária infantil amadureceu na questão da supressão de conteúdos complexos e da linguagem erudita, assim como de outros conteúdos que tornavam penosas as primeiras experiências leitoras da infância, com um grande desenvolvimento da ilustração, o que posteriormente influenciará a qualidade das ótimas quadrinhizações brasileiras.

Devido às políticas públicas implantadas pelo regime de governo republicano, que incentivaram a alfabetização como estratégia de desenvolvimento social no início do séc. XX,

podemos falar de adaptações literárias por meio da adaptação em quadrinhos no Brasil, sem necessariamente nos reportarmos ao público infanto-juvenil, diferentemente do que ocorreu na origem desta estratégia de mediação de leitura literária no séc. XIX.

Na primeira década do séc. XXI, a editoração brasileira ampliou seus investimentos na adaptação por meio da utilização da linguagem das histórias em quadrinhos de obras literárias clássicas, também por conta das alterações promovidas nos processos seletivos, determinadas pela reestruturação do Ensino Superior (BRASIL, 2001), que sinalizou a substituição dos exames vestibulares por novas formas de verificação qualitativa de conhecimentos.

A partir do momento que o *Exame Nacional do Ensino Médio -- ENEM* (BRASIL, 1998) passou a representar o indicador da capacidade individual de ingresso no Ensino Superior, a capacidade de interpretação de texto e escrita foram enfatizadas entre os jovens e adultos, substituindo a importância da memorização e treinamento para reprodução de conhecimentos já consagrada como método de passagem nos exames padronizados.

COLEÇÃO CLÁSSICOS EM HQ: FUNÇÕES MEDIADORAS DE LEITURA

Por meio da observação de campo e dos juízos e conceitos inferidos pelas pesquisas teóricas apontadas como referencial, é possível inferir inicialmente que as adaptações literárias se consolidam como gênero no séc. XIX, dentro da teoria literária do Romantismo, segmentando a produção e o consumo da leitura literária para a criança ou o leitor adulto pouco experiente. No Brasil, os quadrinhos têm sido utilizados como recurso de adaptação literária com muito êxito, coincidindo com a aparição completa da semiologia de sua linguagem, datada pelos especialistas com o lançamento do personagem Yellow Kid na imprensa norte-americana, no ano de 1895. Segundo Márcia Mendonça:

A grande difusão da quadrinhização como recurso de textualização que, de certa forma, democratiza o acesso a certas informações, também é um fenômeno recente, que tomou impulso a partir da segunda metade do século XX. [...] As imagens, geralmente caricaturais, e a narrativa de ficção, característicos da maioria das HQs, seriam diferenciais que deixariam o “texto” mais leve e mais inteligível. A voz do senso comum já nos diz que vivemos a geração da imagem e, portanto, como já destacamos a presença

de outras semioses, que não exclusivamente a verbal, é uma opção cada vez mais comum, seja no domínio da ciência, da publicidade ou do jornalismo. (MENDONÇA, 2010, p. 27)

A Coleção *Clássicos em HQ* é composta por adaptações literárias em quadrinhos, de caráter autoral, apresentadas em forma de álbuns. Ou seja, não são produtos de equipes ou estúdios, mas de indivíduos ou grupos que preservam o estilo de traços e a independência na apropriação, recriação e ressignificação do texto-fonte, por meio da linguagem visual-verbal. A publicação também tem respeitado o tempo pessoal de produção, que depende da criação do esquema imagético e projeto editorial, como contribuição profissional do quadrinhista, além da arte e estética que vem da subjetividade individual do autor. Suas características editoriais podem ser verificadas na Tabela 1.

Tabela 1: Caracterização dos álbuns publicados na coleção *Clássicos em HQ*, no período 2005 a 2014.

CARACTERIZAÇÃO DOS ÁLBUNS PUBLICADOS NA COLEÇÃO <i>CLÁSSICOS EM HQ</i> PERÍODO 2005 A 2014					
Ano de publicação	Título da adaptação literária inédita	Classificação do texto-fonte	Escola Literária do texto-fonte	Publicação texto-fonte	Autor da quadrinhização ¹
2005	Dom Quixote em quadrinhos.	Novela	Classicismo	séc. XVII	Caco Galhardo
2006	Os Lusíadas em quadrinhos.	Epopéia poética	Classicismo	séc. XVI	Fido Nesti
2009	O Corvo em quadrinhos.	Conto poético	Romantismo	séc. XIX	Luciano Irrthum
2010	Demônios em quadrinhos.	Conto	Realismo naturalista	séc. XIX	Eloar Guazzelli
2010	Conto de Escola em quadrinhos.	Conto	Romantismo	séc. XIX	Silvino
2011	Auto da Barca do Inferno.	Comédia	Platonismo	séc. XVI	Laudo Ferreira
2011	A Divina Comédia em quadrinhos.	Epopéia poética	Classicismo	séc. XIV	Piero e Giuseppe Bagnariol
2012	Frankenstein em quadrinhos	Romance	Romantismo	séc. XIX	Taisa Borges
2012	I-Juca Pirama em quadrinhos.	Epopéia poética	Romantismo	séc. XIX	Silvino
2012	Eu, Fernando Pessoa em quadrinhos.	Drama	Modernismo	séc. XX	Suzana Ventura e Eloar Gazzelli

¹ O termo quadrinhização é adotado por especialistas, como Márcia Mendonça e Edgar Franco, para designar a adaptação literária em quadrinhos. Por considera-lo adequado e sintético, igualmente o adotamos para uso na tabela.

2013	A mão e a luva em quadrinhos.	Romance	Romantismo	séc. XIX	Alex Mir e Alex Genaro
2013	Dom Quixote volume 2.	Novela	Renascimento	séc. XVII	Caco Galhardo
2013	A Odisseia de Homero em quadrinhos.	Epopéia poética	Antiguidade Arcaica	séc. VIII a.C.	Tereza Virgínia Ribeiro Barbosa e Piero Bagnariol
2014	A Morte de Ivan Ilitch em quadrinhos.	Romance	Realismo Naturalista	séc. XIX	Caeto

Fonte: Elaborada por Valéria Aparecida Bari, em 2014, no estudo sobre a coleção *Clássicos em HQ*.

Mas, é claro que a editora também segue um consagrado modelo de negócios brasileiro, já que as coleções de adaptações são um produto editorial familiar desde o final do séc. XIX. Segundo Carvalho:

A análise demonstra que a adaptação é um bom negócio para as editoras, uma vez que esse processo de mediação é realizado de modo crescente, desde o século XIX, uma vez que há cada vez mais empresas interessas nesse filão editorial. A escola é o alvo principal dessa agência, pois o formato coleção é o mais usado para atrair essa receptora, consequente, os seus alunos. Além disso, essa mediação estabelece o perfil da adaptação e seus horizontes de expectativas. (CARVALHO, 2006, p.129-130)

Por esta razão, a regra editorial da Editora Peirópolis para esta coleção identifica o quadrinhista como “leitor apaixonado” pela obra quadrinhizada, viabilizando a produção da adaptação “apaixonante”, ou seja, um voto de confiança de que a seleção será de amostra excelente da obra literária clássica que se pretende representar, mediando seus conteúdos por meio da representação recriada. Paula Mastroberti, citando Carvalho, verifica que o conceito de adaptação literária se estabelece dentro de uma funcionalidade social de mediação dos conteúdos da obra literária ao leitor novato:

O conceito de adaptação proposto por Carvalho apresenta-se, portanto, dentro de uma funcionalidade prática sociocultural; o autor-adaptador estaria, através dos recursos de sua escrita própria, calibrando uma cultura escritural consagrada, porém inacessível à compreensão de uma tipologia de leitor ainda não plenamente operante dos signos da linguagem. (MASTROBERTI, 2011, p. 105)

Mesmo transparecendo a intenção de apresentar-se no mercado editorial como um bem cultural voltado para leitores mais experientes, a experiência da leitura da Coleção *Clássicos em HQ* também pode ser desfrutada por leitores em mais tenra idade. Na verdade, são álbuns que em seu conjunto agregam as propriedades universalizantes das obras clássicas que pretendem incorporar ao repertório do leitor brasileiro. Isto porque, voltando aos princípios da adaptação propugnados no séc. XIX por Andersen, a criança e o jovem adolescente também participam da vida em sociedade, precisam familiarizar-se e opinar sobre temas que lhes dizem respeito como seres humanos em coletividade.

Para análise da proporção de narrativas escolhidos para a composição da coleção, adotamos os indicadores e índices desenvolvidos por Carvalho em sua pesquisa *As Adaptações Literárias: um panorama (1882-2004)* (CARVALHO, 2006, p. 74 a 123). Justificando o recorte temporal, Carvalho verifica que:

O recorte temporal do levantamento abrange, preferencialmente, do século XIX ao século XXI. Não se ignorou a circulação, por ventura, de obras adaptadas em períodos anteriores, todavia é a partir do século XIX que há uma produção regular desse tipo de texto no Brasil. (CARVALHO, 2006, p. 75)

Além da classificação textual, Carvalho verifica que a maioria das adaptações brasileiras, se concentra em obras editadas no séc. XIX e atribui esta predominância ao potencial afetivo e descritivo da literatura romântica.

Mas, se Carvalho demonstra que a adaptação literária no Brasil é vocacionada e contempla predominantemente as obras produzidas no séc. XIX na Europa, e no Brasil até meados do séc. XX, também igualmente comenta um aspecto comercial: a predominância de obras em Domínio Público (CARVALHO, 2006, p. 92). Indicador que, observado na *Coleção Clássicos em HQ*, corresponde a 100% das obras adaptadas, o que demonstra uma editoração excessivamente cautelosa com relação aos custos, totalmente dentro da tradição editorial brasileira.

Tabela 2: Comparação entre o cenário brasileiro de editoração e a coleção *Clássicos em HQ*

QUADRO COMPARATIVO ENTRE CENÁRIO BRASILEIRO E A COLEÇÃO CLÁSSICOS EM HQ		
Editoração de adaptações no Brasil	Publicações brasileiras dos séc. XIX a XXI	Coleção <i>Clássicos em HQ</i>
Lenda	8,3%	0
Mito	0,34%	0
Epopéia	5,55%	28%

Apólogo	0,22%	0
Tragédia	5,21%	0
Comédia	6,12%	8%
Drama Romântico	0,56%	8%
Conto	16,79%	21%
Novela	8,3%	14%
Romance	47,6%	21%
Autores Brasileiros	11%	28%
Autores Estrangeiros	89%	72%

Fonte: Elaborada por Valéria Aparecida Bari, em 2014, utilizando os dados prospectados pela tese de Carvalho (2006) e a comparação com os dados prospectados no estudo da coleção *Clássicos em HQ*.

Após a caracterização, outros indicadores resultantes foram comparados com os levantados por Carvalho (2006, p. 94 e Apêndice IV), caracterizando a produção de adaptações no Brasil nos séculos XIX e XX. Assim, pudemos verificar se a editoração corresponde à praticada tradicionalmente no Brasil (conforme indicado na tabela 2) e discutir os critérios utilizados na coleção observada.

Estabelecendo a comparação entre os indicadores da tipologia textual preferencialmente adaptada no Brasil, foi possível verificar que a editoração da Coleção *Clássicos em HQ* abre mais espaço para as obras literárias brasileiras como texto-fonte, do que tradicionalmente tem ocorrido. Além disso, é preciso lembrar que todos os quadrinhistas convidados para fazer as adaptações também são brasileiros. Neste caso, é claro que a prática editorial é elogiável e está abrindo espaço para a ampliação da produção literária nacional, uma vez que a adaptação quadrinhística tem igualmente caráter autoral.

Contudo, a insistência em veicular o termo “tradução”, ou “tradução imagética” como informação editorial, em capas e prefácios, têm diminuído o valor deste caráter autoral e coloca em risco seu reconhecimento ou premiação. Acreditamos que o termo “tradução” tem se apresentado editorialmente, nesta coleção, referindo-se ao processo de adaptação em quadrinhos do texto-fonte. Explicando melhor, a técnica da tradução pressupõe a correspondência fiel entre o texto-fonte e a sua reprodução em outra língua, então apresenta oposição à recriação e releitura. Enquanto isso, a quadrinhização implica na adaptação literária, que é um tipo de versão literária consagrado, aonde ocorre a releitura e recriação, com supressão de conteúdos e ressignificação, para uma matriz de linguagem visual-verbal, gerando um trabalho inédito em relação ao texto-fonte. Como explica Carvalho:

Dessa forma, a adaptação deve ser trabalhada a partir da adequação do assunto, da estrutura da história, da forma, do estilo e do meio aos interesses e às condições do leitor infantil, o que não representa a escolha por um gênero inferior. Ao aproximar o texto do universo do seu receptor, postula-se a possibilidade de se estabelecer o diálogo entre os mesmos e, por

consequente, tornar possível à criança o acesso ao mundo real, organizando suas experiências existenciais e ampliando seu domínio linguístico, bem como enriquecendo seu imaginário. (CARVALHO, 2006, p. 49)

Como critério de análise da adaptação literária, que é efetivamente o conteúdo publicado nos álbuns da Coleção *Clássicos em HQ*, iniciaremos falando sobre o álbum inaugural, editado em 2005, *Dom Quixote em Quadrinhos* (GALHARDO, 2005). Como primeiro autor escolhido para contribuir com a coleção, temos o quadrinhista Caco Galhardo, um profissional que pode ser classificado entre a produção *mainstream* das histórias em quadrinhos brasileiras, apesar de sua característica de traço autoral e temática *underground*. Ou seja, sua contribuição permeia linguagens e mídias comerciais, com competência e competitividade comercial, mesmo sendo uma obra autoral. Galhardo produz regularmente para o *Jornal Folha de São Paulo*, tendo sido inclusive citado por José Saramago em sua obra literária (BORGES, 2013, p.36).

Como obra clássica, a escolha de *Dom Quixote* de Miguel de Cervantes que, segundo Carvalho: *Da cultura espanhola, [...] é o único título [adaptado no Brasil], mas com uma circulação permanente no circuito editorial, pois são 25 (vinte e cinco) adaptações* (2006, p. 86). De modo que a política editorial da *Peirópolis* também transpareceu, nesta seleção inicial, que estava buscando um cenário muito seguro para iniciar a referida “empreitada”.

O resultado, apesar do inquestionável talento de Galhardo, é de uma publicação na qual a arte ficou em segundo plano, para dar espaço a um excessivo conteúdo textual. A leitura é prazerosa, mas não possibilita a plena complementação de imagem e texto, por conta deste desequilíbrio. O problema é que esta característica diminui as propriedades da semiologia quadrinhística e prejudica o próprio caráter da adaptação literária para a linguagem da história em quadrinhos.

Figura 3: Comparação evolutiva de adaptações em quadrinhos de Caco Galhardo



Fonte: Página de Dom Quixote em Quadrinhos (GALHARDO, 2005, p.15), comparada a página de Dom Quixote em Quadrinhos Volume 2 (GALHARDO, 2013, P. 35).

Com o passar dos anos, contudo, esta preocupação com a transcrição integral dos textos foi reduzida, o que melhorou extremamente a qualidade das publicações, permitindo inclusive que Galhardo voltasse a publicar com mais liberdade e qualidade (conforme verificável na figura 1), sete anos depois, *Dom Quixote em Quadrinhos Volume 2* (GALHARDO, 2013).

Outra propriedade analisada na Coleção Clássicos em HQ, que aparece em publicação de 2006, a adaptação em quadrinhos de *Os Luziadas* (NESTI, 2006), é o recurso de adaptação por meio da contextualização da obra em seu local e época de concepção. Para uma leitura extremamente erudita, que inclusive codifica a Língua Portuguesa, o leitor novato sofre uma perda do enredo e de todos os pormenores de enredo, drama e aventuras descritas, pela necessidade pregressa da acumulação de um grande vocabulário e conhecimento histórico.

Ao humanizar Luís Vaz de Camões, e inseri-lo como apresentador e descritor do processo que oportunizou a sua obra, Fido Nesti cria um necessário vínculo identitário e estabelece um pacto entre autor e leitor, que irão juntos viver a aventura imaginada naquele passado, agora menos distante (conforme verificável na figura 2). A leitura da quadrinhização de *Os Luziadas* (NESTI, 2006), além de trazer a experiência da leitura literária de um dos maiores clássicos da literatura mundial, também oportuniza ao leitor a convivência com o seu autor, Camões, personificado pelo recurso da adaptação literária nesta narrativa.

Figura 4: Apresentação do autor ao leitor novato em *Os Lusíadas*

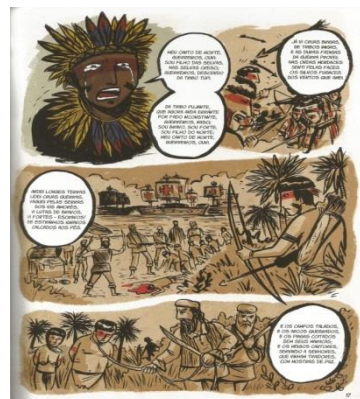


Fonte: Páginas 8 e 23 de *Os Lusíadas em Quadrinhos* (NESTI, 2006), ilustrando respectivamente o autor da obra literária, Luís de Camões, e a sua narrativa sobre *O Gigante Adamastor*.

Uma terceira e importante propriedade é a das vinhetas, que se constituem como recurso de passagem do tempo natural e psicológico, que muitas vezes não é claramente percebido pelo leitor novato na interpretação de um texto, seja ele literário ou didático. Por meio da adaptação em quadrinhos competente, é possível criar a sensação do passar do tempo, desenvolvendo no cérebro do leitor propriedades que o auxiliarão em todo o tipo de leituras posteriores.

Assim, além da mediação dos conteúdos da leitura literária, uma adaptação em quadrinhos bem elaborada pode aprimorar o próprio ato de ler. Desta forma, o ritmo da narrativa passa a ser impresso pelas vinhetas, que mostram o curso dos acontecimentos de uma forma mais natural, ajudando o leitor a compreender o desenrolar da ação, criando mais uma camada de informação que aprofunda a semantização do texto original (conforme verificável na figura 3). Esta propriedade é visível e torna muito mais emocionante a leitura de *I-Juca Pirama*, epopeia poética de Gonçalves Dias, quando quadrinhizada por Silvino (2012).

Figura 5: Tempo real e tempo psicológico em *I-Juca-Pirama*



Fonte: Distinção entre tempo real (SILVINO, 2012,p. 16) e psicológico (SILVINO, 2012, p. 17), por meio da utilização de recursos semiológicos dos quadrinhos.

A última propriedade analisada, mas não a menos importante, se refere aos conteúdos sub-reptícios que se inscrevem na obra literária inspiradora, mas são de difícil percepção ao leitor iniciante. Muito embora a universalidade da obra literária não tenha como imprescindível a transparência desses elementos, a sua clarificação traz um elemento de erudição à leitura e facilita ao leitor a identificação destes elementos em outras obras, concebidas em diversidade de período histórico, nacionalidade, naturalidade, época. Ao analisar a adaptação em quadrinhos da obra de Liev Tolstói *A Morte de Ivan Ilitch* (CAETO, 2014), é possível acompanhar a convalescência e morte de um abastado cidadão.

No lugar de sofrimento pelo trágico desfecho de sua vida, o agonizante Ivan e posteriormente seu cadáver são alvos de interesse, desprezo e indiferença, que se disfarçam em cerimônia, urbanismo e cortesia (figura 4).

Figura 6: Clarificação dos conteúdos por meio de metáforas visuais em *A Morte de Ivan Ilitch*



Fonte: Páginas contíguas descrevem o enterro de Ivan Ilitch, transparecendo a conveniência e a indiferença. (CAETO, 2014, p. 16 e 17)

No lugar de um hospital e de um velório, todas as narrativas ocorrem no interior de um lar. Ocultos na narrativa, os costumes excessivamente formais e pouco afetivos da vestimenta, dos relacionamentos, na crueza de vínculos familiares e sociais dados por conveniências foram clarificados pela quadrinhização, agregando significados à adaptação do romance.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A difusão deficitária da leitura literária no Brasil é dada conjunturalmente, pela falta de um mercado consumidor de bens culturais bibliográficos, assim como uma escassez de equipamentos públicos e equipes qualificadas, voltadas para a disseminação da leitura e a formação de leitores. Desta forma, deve-se considerar que as quadrinhizações facilitam a mediação da leitura literária, representam um bem cultural representativo, um recurso didático-pedagógico relevante e um fator de motivação potente para a formação de leitores.

Quanto à editoração das adaptações literárias em quadrinhos, verifica-se que estão em pleno florescimento no Brasil, aprimorando sua qualidade e suas características artísticas e autorais, que já tornam esta produção de bens culturais relevante internacionalmente. Porém, persiste a predominância de grande parte da produção de quadrinhizações referentes à literatura do séc. XIX, época do amadurecimento do próprio conceito de adaptação literária e também da criação do romance romântico.

Não resta dúvida que a adaptação em quadrinhos promove a mediação desta leitura literária e auxilia na compreensão e apropriação do texto-fonte gerado num protocolo linguístico do passado, muito mais formal e rebuscado do que a fala e escrita da atualidade, cuja distância contextual e temporal é resgatada, mediante a reconstrução da identidade linguística, como propriedade da recriação visual-verbal.

Então, para que a linguagem das histórias em quadrinhos amplie sua atuação mediadora, é necessário que a editoração invista na adaptação literária da produção Modernista e Pós-Modernista, acrescentando ao repertório do leitor brasileiro a experiência leitora que a ausência de equipamentos públicos e a fraca formação leitora brasileira lhe têm negado. Aos escritores da atualidade brasileira, também é preciso propiciar a oportunidade de ampliação de possibilidades de aproximação com o público, dando ao leitor em formação a chance de “se apaixonar” pela leitura literária que ainda não foi testada pelo tempo.

REFERÊNCIAS

BARI, Valéria Aparecida ; VERGUEIRO, Waldomiro. Emoção E Rebeldia: Formação de Gibitecas na Biblioteca Escolar. XXIV Congresso Brasileiro de Biblioteconomia, Documentação e Ciência da Informação: Sistemas de Informação, Multiculturalidade e Inclusão Social. CBBD 2011. **Anais.** Maceió: UFAL, 2011. Disponível em:

Revista Nós | Cultura, Estética e Linguagens ♦ v.02 n.01 - 2017 ♦ ISSN 2448-1793

<<http://febab.org.br/congressos/index.php/cbbd/xxiv/paper/view/552/689>> Acesso em 10/07/2014.

BARI, Valéria Aparecida. **O potencial das histórias em quadrinhos na formação de leitores.** (Tese de Doutorado em Ciência da Informação). São Paulo: Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo – ECA/USP, 2008.

BORGES, Renata Farhat. **Clássicos em HQ.** São Paulo: Peirópolis, 2013.

BRAGA, José Luiz ; CALAZANS, Maria Regina Zamith. **Comunicação e Educação.** São Paulo: Haker, 2001.

BRASIL, Congresso Nacional. **Ensino Superior no Brasil.** (Decreto nº 3860/2001). Brasília: Casa Civil, 2001. Disponível em: < http://portal.inep.gov.br/superior-condicoesdeensino-legislacao_normas> Acesso em 16/06/2014.

BRASIL, Congresso Nacional. **Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM).** (Decreto nº 438/1998). Brasília: Casa Civil, 1998. Disponível em: <www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/diretrizes_p0178-0181_c.pdf>. Acesso em 16/06/2014.

CAETO. **A morte de Ivan Ilitch em quadrinhos.** São Paulo: Peirópolis, 2014. (Clássicos em HQ)

CARVALHO, Diógenes Buenos Aires de. **A adaptação literária para crianças e jovens: Robinson Crusoe no Brasil.** (Tese de Doutorado em Letras). Porto Alegre: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, setembro de 2006.

CARVALHO, Diógenes Buenos Aires de. Quando se adapta uma obra literária para crianças e jovens, que gênero textual é adaptado? **Revista Conjectura.** Caxias do Sul, v. 16, n. 2, maio/ago. 2011. p. 156-168.

CHARTIER, Roger. O mundo como representação. **Revista Estudos Avançados da USP.** São Paulo: Instituto de Estudos Avançados IEA/USP, v.5, no. 11, jan/abr, 1991. p. 80.

CHARTIER, Roger. A ordem dos livros. Brasília: Editora da UNB, 2001.

CORSO, Gisele Kaminski. Adaptações literárias para jovens leitores. **Com Ciência: Revista Eletrônica de Jornalismo Científico.** São Paulo: Laboratório de Jornalismo da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência (LABJOR/SBPC), 10 de julho de 2012. Disponível em <<http://www.comciencia.br/comciencia/?section=8&edicao=80&id=982>>. Acesso em 10/03/2014.

NESTI, Fido. **Os Lusíadas em quadrinhos.** São Paulo: Peirópolis, 2006. (Clássicos em HQ)

GALHARDO, Caco. **Dom Quixote em quadrinhos.** São Paulo: Peirópolis, 2005. (Clássicos em HQ)

GALHARDO, Caco. **Dom Quixote em quadrinhos volume 2.** São Paulo: Peirópolis, 2013. (Clássicos em HQ)

SANTOS Neto, Elydio dos (org.) ; SILVA, Marta Regina Paulo da. **Histórias em quadrinhos e educação: formação e prática docente.** São Bernardo do Campo: Universidade Metodista, 2011.

SILVINO, Laerte. **I-Juca Pirama em quadrinhos.** São Paulo: Peirópolis, 2012. (Clássicos em HQ)

MASTROBERTI, Paula. Adaptação, versão ou criação? Mediações de leitura literária para jovens e crianças. **Revista Semioses.** Rio de Janeiro: Centro Universitário Augusto Mota (UNISUAM), vol. 01. Número 08, fev. de 2011. p.104-112.

MENDONÇA, Márcia. Do entorno ao interior da cartilha quadrinhizada: funções sociais e letramento. In: **Ciência em Quadrinhos: imagem e texto em cartilhas educativas.** Recife: Bagaço, 2010. (Coleção Teses)

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, Ângela (org.) ; VERGUEIRO, Waldomiro (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2004. p. 7-29.

VERGUEIRO, Waldomiro ; SANTOS, Roberto Elísio dos. **O Tico-Tico: centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil.** São Paulo, Ópera Gráfica, 2005.

VERGUEIRO, Waldomiro (org.) ; SANTOS, Roberto Elísio dos (org.). **A história em quadrinhos no Brasil.** São Paulo: Laços, 2011.

DIÁLOGO ENTRE (LINHAS) CRÍTICA E POÉTICA: O pós-humano em *Star Wars* e na obra quadrinhística de Edgar Franco

Ademir Luiz da Silva

Doutor em História pela Universidade Federal de Goiás (UFG) e professor na Universidade Estadual de Goiás (UEG). Docente do programa de mestrado interdisciplinar Territórios e Expressões Culturais no Cerrado. Custou Pós-doutorado em Artes Visuais, sob a supervisão do professor doutor Edgar Silveira Franco, na UFG. Correio eletrônico: ademir.hist@bol.com.br



Edgar Silveira Franco

Ciberpajé, artista transmídia, pós-doutor em arte e tecnociência pela UnB, doutor em artes pela USP, mestre em multimeios pela Unicamp e professor permanente do Programa de Pós-graduação (mestrado e doutorado) em Arte e Cultura Visual da UFG – Universidade Federal de Goiás.



**Crítica, poética,
cinema, arte
sequencial, pós-
humano.**

Resumo: O objetivo desse artigo é promover um diálogo entre artista e crítica, a partir da tentativa de comparação de duas obras: a saga de fantasia de ficção científica *Star Wars*, do cineasta norte-americano George Lucas, e o universo ficcional em quadrinhos do artista multimídia brasileiro Edgar Franco. O trabalho se realizará em duas perspectivas que se pretendem complementares. Num primeiro nível, apresentamos impressões críticas acerca das possíveis aproximações e claros distanciamentos entre as obras citadas, para em seguida abrir espaço para que o artista teça seus comentários acerca dessas mesmas observações, num esforço de reflexão acerca de sua poética criativa, concordando, discordando ou desconstruindo a análise teórica realizada pelo crítico, numa espécie de réplica em “tempo real”, realizada de forma escrita numa faixa paralela de comentários, modalidade atualmente popularizada nas mídias audiovisuais de consumo caseiro (DVD, Blu-ray etc).

**Criticism,
poetics, cinema,
comics,
posthuman.**

Abstract: This paper intend to promote a dialogue between artist and critic, from the attempt to compare two works: the science fiction saga *Star Wars*, created by the north american filmmaker George Lucas, and the transmedia fictional universe created by the brazilian artist Edgar Franco. The work will take place in two perspectives that are intended to be complementary. On one level, we present critical impressions about possible approaches and distances between the works cited, then to make room for the artist write his comments on these same observations in an effort to reflect on their creative poetic, agreeing, disagreeing or deconstructing the theoretical analysis performed by the critic in a sort of replica in "real time", made in writing a parallel track of comments, modality currently popularized in audiovisual homemade media as DVD, Blu-ray etc.

N
S

1 Apresentação

Pode uma franquia basilar da cultura de massa dialogar, ou de alguma forma inspirar, criações de artistas autorais acadêmicos ou do meio underground? De que forma um artista multimídia como o brasileiro Edgar Franco, dono de sólida formação erudita, atuando como *performer*, músico e quadrinista, pode ser aproximado de um ícone pop como Lucas, que se apresenta como “independente” mesmo sendo um dos maiores representantes da estrutura corporativa de Hollywood? É possível encontrar mais afastamentos ou similaridades quando suas obras são colocadas em perspectiva? É possível emular referências comuns?

Desde a década de 1970, a saga de fantasia de ficção científica *Star Wars* inspira a criações de universos ficcionais, tanto num sentido interno quando externo. O universo expandido de *Star Wars* é um rizoma intrincado, cheio de desdobramentos.

A ideia de criação de universos ficcionais amplos com possibilidades de gerações de obras em múltiplos formatos audiovisuais ganhou visibilidade a partir do surgimento da franquia *Guerra nas Estrelas (Star Wars)*, em fins da década de 1970 e início de 1980. Com passar do tempo personagens coadjuvantes da saga de George Lucas ganharam espaço em outros produtos como história em quadrinhos narrando outros aspectos da saga, desenhos animados, jogos de tabuleiro e computador. (Franco, 2010: 99)

Ao mesmo tempo, o imenso fenômeno pop representado pela saga *Star Wars* inspirou muitos de seus jovens espectadores a criar seus próprios universos ficcionais. Se para esses “artistas em gestação” não era possível contar com a estrutura milionária necessária para realizar um filme comercial, ou mesmo um filme caseiro, sempre houve a possibilidade de desenvolver suas ideias no papel, escrevendo ou, sobretudo, desenhando. Muitas histórias em quadrinhos foram produzidas tendo esse objetivo. Sintomaticamente, a própria saga *Star Wars* foi primeira apresentada ao grande público em forma de HQ. Portanto, pensar numa ponte entre *Star Wars* e os mídia dos quadrinhos não é, de modo algum, estranho ou forçado. A correlação existe desde a gênese da obra de Lucas.

Sobre a proximidade entre cinema e a arte sequencial, Edgar Franco lembra-nos que “essa relação de irmandade com o cinema é tão verdadeira que os quadrinhos utilizam a

mesma terminologia para definir a planificação (plano médio, plano geral, close up etc)” (Franco, 2008: 29). Ressalta ainda que os modernos romances gráficos estão cada vez mais cinematográficos, no tom e na forma.

Clones, androides e cyborgs povoam os universos do cinema e da arte sequencial. Entendemos esse conceito como

uma possível relação futura de simbiose entre a tríade ‘homem, máquina e biotecnologia’, que poderá resultar em uma nova espécie chamada pós-biológica ou pós-humana (...). Alguns deles visualizam um futuro sombrio, uma distopia em que as tecnologias serão apenas mais um emaranhado de ferramentas de auto-opressão humana, enquanto outros parecem apontar para um futuro utópico quando as novas tecnologias servirão para a expansão da consciência e do corpo humano (Franco, 2006, p.09).

Paralelamente, evocamos a perspectiva de Asimov de que a ficção científica produzida ao longo do século XX foi dominada pela noção de Síndrome de Frankenstein, “a crença de que robôs e seres artificiais seriam uma ameaça à humanidade” (Calife, 2004, p.07), tornando a noção de pós-humanidade dúbio, hora louvado, mas quase sempre demonizado. Essa mesma dicotomia está presente nas representações em arte sequencial produzidas por Edgar Franco na série *Artlectos e Pós-humanos*. Na apresentação do primeiro número da revista, o artista escreveu que

desenvolvi um universo poético-ficcional batizado de “Aurora pós-humana”. Nesse mundo futuro a maioria das proposições da ciência & tecnologia de ponta tornaram-se reais, e a raça humana já passa por uma ruptura brusca de valores morais e éticos, de forma (física) e conteúdo (sinestésico/ideológico/religioso/social/cultural/ etc), (...) criaturas abiológicas como androides e redes computacionais proto-inteligentes baseados em vida artificial convivem cotidianamente com os seres pós-humanos, eles são os “artlectos” do título da série (neologismo formado pela junção das palavras “artificial” e “intelectos”) (Franco, 2006, p. 2).

Notemos que Franco designa sua criação como poético-ficcional. De fato, suas histórias são frequentemente curtas e desenvolvem um tema específico, sempre com novos personagens, apresentando diferentes elementos do universo criado. Não é propriamente uma saga. Não existe uma narrativa épica se desenvolvendo. O que se coloca diante do leitor seria o cotidiano dessa aurora pós-humana. As angústias de sua população amalgamada com as máquinas e modificadas geneticamente. Como se dão as relações sociais? Qual sua noção

de beleza? Subsiste preconceito racial? Qualquer perspectiva simplista, e dualista, de luta do bem contra o mal foi varrida. Acrescento que, mais do que poético-ficcional, pelo peso que possui o elemento gráfico no conjunto do trabalho, acredito que a designação poético-visual também é plenamente válida. Aqui a poesia complementa a arte, reforçando uma a outra. É o inverso de *Star Wars*, que possui uma estrutura eminentemente narrativa e dualista, onde o elemento visual é hegemônico em relação aos conceitos, quem não raramente, são pouco desenvolvidos e algumas vezes antagônicos entre si.

COMENTÁRIO de Edgar Franco:

Com toda certeza o poder massivo do cinema e das histórias em quadrinhos durante o Século XX, no mundo ocidental, suplantou a influência dos universos ficcionais literários na criação dos imaginários infantis e juvenis. Nasci em um lar culturalmente privilegiado, já que meu pai tinha uma biblioteca particular com milhares de volumes, no entanto, fui primeiramente seduzido pela força das narrativas quadrinhísticas e cinematográficas. Estas duas formas de arte que se solidificaram no século passado formaram o arcabouço inicial de minhas concepções sobre universos ficcionais. Meu pai comprava e lia HQs para mim muito antes de eu me alfabetizar e me levava ao cinema antes de eu engatinhar. A televisão apareceu tardiamente em minha vida e teve impacto muito menor, e eu encontrei-me com a literatura a partir das HQs e do Cinema, mas não considero nenhum deles melhor ou pior, são meios expressivos diferentes.

A opção por iniciar-me no mundo das narrativas criando quadrinhos aconteceu por minha paixão por essa arte e também pelas facilidades de viabilizar minhas criações nesse meio, já que para um menino interiorano brasileiro de classe média baixa, na década de 1980, era muito difícil o acesso à criação videográfica ou cinematográfica. O universo ficcional da “Aurora Pós-humana” remonta a estrutura geral de universos ficcionais de grandes franquias midiáticas como *Star Wars*, *Lord of The Rings* & *Matrix*, mas de certa maneira se insurge contra as perspectivas comerciais dessas franquias, instituindo-se como um universo ficcional transmídia voltado unicamente à expressão artística e às reflexões poéticas de seu criador.

2 O conceito de cyborg em “Upgrade”

Convêm analisar alguns casos:

A narrativa “Upgrade”, publicada no primeiro número de *Artlectos e Pós-humanos*, de 2006, é uma excelente porta de entrada para o universo ficcional de Edgar Franco, apresentando um de seus principais conceitos. A conversão do ser humano em cyborg. De maneira simplificada esse fenômeno seria a implantação de partes mecânicas em um organismo vivo, visando maximizar sua performance e / ou corrigir problemas físicos. Num sentido bastante amplo, a utilização de lentes de contato ou a implantação de uma prótese poderia ser identificada como um tipo de prática cyborg. Em “Upgrade” a questão é bem mais aprofundada.

Trata-se basicamente de uma clássica história de amor. Uma mulher secretamente admira a sensibilidade do irmão de seu namorado ou noivo. O jovem é melancólico e solitário porque não possui braços. A narrativa não determina se eles foram perdidos ou trata-se de um problema congênito. Seu pai resolve o problema, comprando-lhe caras próteses retrateis. O jovem torna-se festivo e sociável, utilizando sua nova ferramenta para cultuar a beleza. Edgar Franco representa essa faceta de sua personalidade no quadro no qual ele colhe uma flor estendendo até seus limites os braços retrateis. Sua personalidade agradável converte sua transformação em cyborg num traço de beleza. A máquina acoplada em seu corpo tornou-o belo. Foi um “upgrade”, uma melhora.

Sua nova situação faz com que a mulher revele seu amor por ele e decidem ficar juntos, gerando ciúmes no irmão desprezado; que resolve trocar seus braços naturais por seis braços mecânicos. Ao contrário do irmão, a mudança o deixou com aspecto ameaçador e destrutivo. Sua transformação em cyborg não foi necessariamente um “upgrade”. Transformou-o aos olhos da sociedade em um monstro.

Os nomes dos personagens dessa narrativa são definidores de seu sentido. O jovem melancólico chama-se Abel, a mulher Pandora, àquela que abriu a caixa dos infortúnios na mitologia grega. O pai e o irmão não são nominados, mas podem ser facilmente identificados como Adão, o homem primordial, e Caim, o irmão assassino.



Figura 1 e 2: Páginas de “Upgrade” . In: *Artlectos e Pós-humanos 1*

Em *Star Wars* percebe-se uma dicotomia entre as construções de seus núcleos narrativos. De um lado os malignos e robóticos cyborgs Darth Vader e General Grievous¹; além dos droides de batalha, programados para matar clones, jedis e civis. Do outro lado os leais e humanizados droides médicos, de protocolo ou unidades de manutenção, como R2D2. Seguem perfeitamente as Leis da Robótica. Por outro lado, seres vivos amalgamados em máquinas, sem o peso da programação com as Leis, podem revelar identidades destrutivas; mesmo para programar robôs para descumprir as Leis, como aconteceu nas Guerras dos Clones, com os droides de batalha. Nota-se que, assim como Douglas Adams dotou sua tecnologia de personalidade na série *O Guia do Mochileiro das Galáxias*, fazendo autômatos depressivos e elevadores ninfomaníacos, Lucas pareceu, talvez de modo não intencional, criar

¹ Vilão apresentado no arco de histórias referentes à Guerra dos Clones. Apareceu pela primeira vez nos desenhos animados dirigidos em 2005 por Genndy Tartakovsky, obtendo destaque no sexto filme para cinema da franquia: *A Vingança dos Sith*. Caracteriza-se por ser mais homem do que máquina. Praticamente, apenas sua coluna cervical e principais órgãos foram preservados, sendo todo o resto, incluindo a epiderme, substituído por partes mecânicas.

um universo em que a Síndrome de Frankenstein conviva com o desejo de abraçar fraternalmente a Inteligência Artificial.

COMENTÁRIO de Edgar Franco

Você foi além da dicotomia e percebeu as complexidade presentes em *Upgrade*. É uma HQ que claramente utiliza o conceito de “deslocamento conceitual” de P.K.Dick, ou seja, situo as personagens em meu futuro hipotético da “Aurora Pós-humana” para amplificar as possibilidades tecnológicas, mas discuto questões do presente. Nesse caso, uma das principais reflexões é o valor de *status quo* dos objetos tecnológicos e como as pessoas são impelidas a adquirirem esses objetos incessantemente, pois passam a serem valorizadas não pelo que são e sim pelo que têm. E o mercado, nesse capitalismo acelerado que vivemos, criou a obsolescência programada, ou seja, a necessidade constante de substituímos esses objetos e alimentarmos sucessivamente esse ciclo. Nessa perspectiva o carro é o objeto de desejo mais valoroso no mundo ocidental, ao ponto das multinacionais difundirem a crença de que devemos trocar de carro a cada dois anos para evitar a desvalorização do veículo, uma estratégia cruel que tornou as cidades quase já inviáveis, são bilhões de carros, em certas cidades chega a quase um carro por habitante. Utilitários como grandes caminhonetes são utilizados unicamente como símbolo de poder e status, gastando muito combustível e poluindo enormemente o planeta, mas não carregando nada em suas carrocerias. Nesse sentido *Upgrade* é uma metáfora do homem que acredita que ao comprar um carro mais caro e potente poderá reconquistar a mulher amada.

Existem outras questões propostas na HQ, como a que você destacou em sua análise: a da ciborguização humana iminente, já que o atleta sul africano Oscar Pistorius - paraplégico que corre usando próteses de titânio de alto desempenho - abriu precedentes para que outros “ciborgues” disputem as Olimpíadas, ao conquistar o direito na justiça de correr ao lado dos atletas normais.

3 A ideia de “mal” na Aurora Pós-humana

A HQ poético-filosófica “Ciclopisa”, publicada no livro *Os quadrinhos poético-filosóficos de Edgar Franco*, de Elydio dos Santos Neto (2012), reflete sobre a natureza do mal na Aurora Pós-humana.

Franco chamou sua “vilã” de Ciclopisa, numa referência aos ciclopes da mitologia clássica grego-romana. Obviamente, possui um único e grande olho; certamente mais funcional do que o órgão comum. Sua visão privilegiada lhe concede força para, vendo além da moral, do bem e do mau, agir e dominar, acumulando poderes.



Figuras 3 e 4: Páginas de “Ciclopisa”. In: SANTOS NETO, E.

O ciclope, caracterizado pelo olho, é representado simbolicamente pelo círculo. Segundo Aniela Jaffé, “o círculo é um símbolo da psique (o próprio Platão descreveu a psique como uma esfera), (...) sua alma perdeu raízes e ele está ameaçado de uma dissociação” (Jaffé, 2008, p. 334).

Na legenda de seu poema-visual-ficcional, Edgar Franco escreve que a Ciclopisa, que atende pelo título de “máxima pontífice do ego e da egolatria”, é a “madrasta das almas

deformadas, dos sonhos de poder”. Seus seguidores são “torpes vampiros psíquicos” e “sorumbáticos moribundos”. Por essas características, é possível estabelecer uma correlação imediata com o Imperador Palpatine. Não enquanto elemento imediato de influência, mas como representantes de uma tradição. O arquétipo do vilão carrega algumas características específicas, dentre elas a relação com o culto do mau (o Lado Negro da Força), a sedução de bravos transformando-os em almas deformadas (seus discípulos sith) com sonhos de poder (sendo o revolucionário Conde Dookan o caso mais notório). Darth Vader mesmo foi reduzido de potencial mestre e herói jedi para um “sorumbático moribundo”; uma vez que sua famosa armadura negra é, na verdade, uma unidade de manutenção de vida. Necessária após Anakin Skywalker ser derrotado em duelo por Obi-Wan Kenobi, saindo do combate deformado, quase morto.

Seguindo na citada tradição, a queda da Ciclopisa, assim como a queda de Palpatine, vista no filme *Episódio VI – O retorno de Jedi*, “nasce da simples serenidade cósmica”. É o inevitável. Em *Star Wars*, o Imperador cai pelos braços do principal discípulo: Vader. Um herói caído que se redime. Cumpriu-se a profecia de que ele traria, finalmente, o “equilíbrio” a Força, destruindo o último sith.

COMENTÁRIO de Edgar Franco

Considero o paralelo feito por você muito sagaz. Existe sim uma beleza e força na aparente dicotomia presente em *Star Wars*, na qual a princípio o “lado negro” e o “luminoso” parecem estratos estanques, com limites bem definidos, mas que ao longo da saga percebemos tratar-se de mera ilusão ao constataremos a diluição desses limites e como, na verdade, eles nunca existiram. *Ciclopisa* trata desse equilíbrio dinâmico cósmico entre bem e mal, dia e noite, luz e escuridão, demonstrando - como em *Star Wars* - que essas forças são dinâmicas e entrelaçadas. Na HQ resgato valores arcaicos do ocultismo ancestral, como no clássico texto esotérico *Caibalion*², atribuído ao “três vezes grande” filósofo egípcio Hermes Trismegistos, no qual um dos sete princípios universais é “O Princípio da Dualidade”, que em linhas gerais destaca: tudo é duplo, tudo tem polos, tudo tem seu oposto, o igual e o

² In <http://pt.wikipedia.org/wiki/Caibalion>, visitado em 28/08/2013.

desigual são a mesma coisa, os opostos são idênticos em natureza, mas diferentes em graus; extremos se tocam, todas as verdades são meias-verdades, todos os paradoxos podem ser reconciliados.

Em *Ciclopisa* esse equilíbrio é naturalmente resgatado pelo fluxo dinâmico da vida e das vibrações cósmicas, o pendulo pende para a esquerda ou para a direita em certos momentos, mas isso é necessário para esse equilíbrio dinâmico. *Star Wars*, como produto de mercado, parece eleger ao final a busca do “bem” como objetivo, mas sabe que sua existência como produto também depende da constante turbulência criada pelo mal – o lado negro da força. No meu universo ficcional da “Aurora Pós-humana” não existe nenhum compromisso com uma das polaridades, como criador autoral e autônomo, sem nenhum crivo de mercado, tenho liberdade para equilibrá-las à minha maneira.

4 Clonagem e natividade

A clonagem é um dos temas por excelência do universo ficcional de Edgar Franco. Um dos mais importantes momentos nos quais enfocou essa questão está na narrativa “Parto”, publicado na segunda edição de *Artlectos e Pós-humanos*.

O que encontramos nesse universo é uma realidade na qual o parto normal (ou cesariana) foi praticamente extinto. Apenas alguns poucos *hipsters*, nostálgicos resistentes, seguem utilizando essa prática que “desgasta o corpo e está sujeita a erros do acaso”. Na autora pós-humana o processo de gestação e parto foi substituído por uma máquina, um “útero-liquidificador”, que elimina o trauma perinatal. As crianças nascem sorrindo, escondendo no fundo da alma certo rastro de melancolia, que só é percebida pelos espíritos mais sensíveis. É a “tristeza enigmática” dá perda da humanidade? Da identidade? Essas crianças gestadas artificialmente são, na verdade, clones? Clones manipulados geneticamente para servir a certos propósitos, programados desde o nascimento para servir à comunidade, sem apresentar doenças ou aparência perturbadora. Criaturas sem livre arbítrio, premiadas apenas com algum estranho tipo de perfeição maquinal?



Figuras 5 e 6: páginas de “Parto”. In: *Artlectos e Pós-humanos 2*.

Os clones de *Star Wars* foram criados por encomenda para serem máquinas de guerra. Não por acaso, sua matriz genética foi extraída de um mercenário, um soldado de aluguel, chamado Jango Fett; um homem capaz de se contrapor a um jedi. Era isso que se esperava de suas cópias. Porém, os clones, criados como iguais, revelam-se muito diferentes entre si, e estabelecem identidades próprias e hierarquia interna, para além do espírito de corpo. Essa tentativa de construção de identidade pode ser observada na maneira como cada um customiza seu uniforme ou corta (ou colore) os cabelos. São como gêmeos idênticos que procuram estabelecer independência. Com o fim da Guerra dos Clones, tornam-se respeitáveis veteranos.

COMENTÁRIO de Edgar Franco

A HQ *Parto* é um elogio do esforço e da busca, da dor necessária para que ocorra qualquer tipo de avanço e evolução de ordem orgânica, de consciência ou mesmo transcendente. Ela apresenta seres que nascem sem

dor ou tensão, que perdem a dimensão da experiência perinatal, ou seja, não experienciam o rompimento brusco e inesperado de uma condição de vida tranquila e segura – a condição uterina – para uma nova condição inesperada e insegura – a vida fora do útero. Em certa medida, em minha concepção, toda e qualquer forma de avanço ou evolução depende da capacidade do indivíduo de romper seus paradigmas de vida e existência. Só é possível avançarmos na insegurança. Em um universo em constante expansão, onde tudo está vibrando e mutando a cada instante, é impossível a instauração de “portos seguros”, todo pseudo porto-seguro é um novo útero que promove apenas estagnação caso não seja rompido.

Desse modo, em contraposição aos clones de *Star Wars* - que ganham com o tempo suas identidades e se desenvolvem, evoluem -, os clones apresentados na “Aurora Pós-humana”, especificamente na HQ *Parto*, não terão a capacidade de se diferenciarem, de evoluírem e criarem suas próprias identidades, já que eles perderam a dimensão básica do princípio de auto-desenvolvimento: a capacidade de romper com os paradigmas anteriores, enfrentar os medos, a dor e avançar. Sem a compreensão experiencial do trauma perinatal eles se sentirão serenos em sua condição, atendendo às exigências de seus criadores que os projetaram para não se rebelarem e servirem a propósitos pré-estabelecidos. São criaturas domesticadas e estagnadas, pós-humanos completamente desumanizados.

Referências

1 Fontes gráficas

FRANCO, Edgar. *Artlectos e Pós-humanos nº 1*. Poços de Calda / MG: SM, 2006.

FRANCO, Edgar. *Artlectos e Pós-humanos nº 2*. Poços de Calda / MG: SM, 2007.

FRANCO, Edgar. Puras? In: *Revista A3 quadrinhos nº 2*. Uberlândia: Ilustração editorial / Abel, 2010.

2 Bibliográficas

ADAMS, Douglas. *O Guia do Mochileiro das Galáxias*. São Paulo: Sextarte, 2005.

ASIMOV, Isaac. *Eu, robô*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

ATTALI, Jacques. *Dicionário do século XXI*. Rio de Janeiro: Record, 2001.

BERMAN, Marshall. *Tudo o que é sólido desmancha no ar: a aventura da modernidade*. São Paulo: Companhia das Letras, 1986.

BISKIND, Peter. *Como a geração sexo, drogas e rock' n' roll salvou Hollywood*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2009.

BOORSTIN, Daniel J. Uma história da imagem: dos pseudo-eventos à realidade virtual. In: GARDELS, Nathan P (Org.). *No final do século: reflexões dos maiores pensadores do nosso tempo*. Rio de Janeiro: Ediouro, 1998.

CALIFE, Jorge Luiz. *Prefácio à Eu, Robô*. In: ASIMOV, Isaac. *Eu, Robô*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004. p. 07 – 12.

CARRIÈRE, Jean-Claude. *A Linguagem Secreta do Cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

CARVALHO, Nadja. *Edgar Franco e suas criaturas no banquete de Platão*. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2012.

DURANT, Gilbert. *O Imaginário: ensaios acerca das ciências e da filosofia da imagem*. Rio de Janeiro: DIFEL, 1998.

EDGAR, Andrew; SEDGWICK, Peter. *Teoria cultural de A a Z*. São Paulo: Contexto, 2005.

FRANCO, Edgar Silveira. *HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet*. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2008.

FRANCO, Edgar Silveira (Org.). *Poéticas Visuais e Processos de Criação*. Goiânia: UFG/FAV; FUNAPE, 2010.

FRANCO, Edgar Silveira. *Perspectivas Pós-humanas nas Artes*. Tese de doutoramento defendida no Programa de Pós-graduação da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo sob orientação de Gilberto dos Santos Prado. São Paulo, 2006.

GRIFFITHS, Sian (Org.). *Previsões: 30 grandes pensadores investigam o futuro*. Rio de Janeiro: Record, 2001.

GUATTARI, Félix. Da produção da subjetividade. In: PARENTE, André (Org.). *Imagem máquina: a era das tecnologias visuais*. São Paulo: Editora 34, 1999. p. 177 – 191.

HUXLEY, Aldous. *Regresso ao Admirável Mundo Novo*. São Paulo: Circulo do Livro, s/d.

JAFFÉ, Aniela. O Símbolo nas artes plásticas. In: JUNG, C. G. (Orgs). *O homem e seus símbolos*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008. p. 309 – 367.

JOLY, M. *Introdução à análise da imagem*. 9 ed. Campinas, SP: Papirus, 2005.

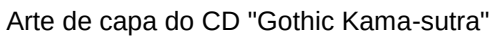
MARTINS, J. *Introdução à análise da imagem*. Campinas, SP: Papirus, 1996.

McCLOUD, S. *Reinventando os quadrinhos: como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte*. São Paulo: M Books do Brasil Editora, 2006.

McLUHAN, Marshall. *McLuhan por McLuhan*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

PARENTE, André (Org.). *Imagem máquina: a era das tecnologias visuais*. São Paulo: Editora 34, 1999.

SANTOS NETO, Elydio dos. *Os quadrinhos poético-filosóficos de Edgar Franco: textos, HQs e entrevistas*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012.



Revista Nós | Cultura, Estética e Linguagens ♦ v.02 n.01 - 2017 ♦ ISSN 2448-1793



“Conclave”, um romance gráfico herético

Tobias Dias Goulão

A perspectiva do filósofo grego pré-socrático Demócrito acerca dos deuses era que, não havendo Um Deus Verdadeiro e Imortal, haveria então deuses vulgares. Estes, como os homens, seriam formados por átomos e vácuo e sujeitos à lei da morte. Essa perspectiva pode nos levar a entender o argumento da HQ autoral do professor pós-doutor Ademir Luiz, Conclave.

Ademir Luiz é doutor em História e pós-doutor em Poéticas Visuais. Polemista de mão cheia e erudição afiada, sempre disponibiliza em vários veículos textos de conteúdos culturais, discutindo literatura, cinema, política e outros, sendo capaz de variar seus assuntos de Chaves a Felipe Neto, de Harry Potter a Umberto Eco. Entre suas obras não acadêmicas estão livros como *“Hirudo Medicinallis: Ou Carta Aberta de Um Vampiro de Brinquedo ao Espectro de Orson Welles”* e *“Arquivo de Heresias: Ensaio de Crítica Cultural”*. Recentemente, como resultado do pós-doutorado, está lançando, em parceria com o ilustrador Rafael Campos Rocha, a história em quadrinho autoral Conclave. Nela todas as conspirações podem ser verdade. Pelo menos aquelas que Deus fez.

A história narra a descoberta feita por Iago Cioran de que ele não é um humano comum. Após um acidente e quase morte, cujas proporções, para pessoas normais, poderiam significar o fim da existência, ele descobre ser filho de Deus. Sim, ele mesmo, o Todo Poderoso, que comanda o Vaticano, que está por trás da eleição dos papas e da manutenção da instituição de maior sucesso do planeta nos últimos milênios. Claro que esse tipo de descoberta não é simples de ser assimilada, mas Iago terá, como bom filho de Deus, um período de purificação de quarenta dias. E como os tempos passaram, não será no deserto esse tempo de descobertas e purificações, mas sim no Éden.

Depois que compreende sua condição, sai do jardim dos céus e volta ao mundo. E mais descobertas são feitas. Um encontro com Thor esclareceu outra parte da história. Sim, é o Thor, filho de Odin, que um dia possuiu o Mjolnir, e que hoje é um motoqueiro casca-grossa, de jaqueta de couro, que tem por mérito espancar Sansão e bares. E na conversa com Thor, Iago descobre que os deuses, todos eles, existem, estão vivos como ele está ou então já

morreram assim como ele poderia ter morrido. A questão é que Deus venceu uma guerra contra os outros deuses e assim ficou com toda a influência e glória como “O Deus”.

Para finalizar a jornada de Iago, é o encontro com seu pai que esclarece tudo que ainda estava solto. Deus é o chefe de um grande negócio que começou há alguns milênios na região do Oriente Médio. Ele, um protojudeu, descobriu que era diferente das pessoas comuns. Não sabe como isso aconteceu, mas quer entender um dia, e financia pesquisas para tanto. E se vendo diferente dos outros, foi elevado à condição divina pelo povo. Com isso, seu negócio foi crescendo, crescendo e crescendo. Poucos são os que têm ciência dessa existência de Deus, entre eles os altos cardeais e outros grupos influentes como os maçons.

Deus se mostra a seu filho Iago como uma pessoa que, por ser mais poderosa, resistente e com dons especiais, foi elevada ao nível de divindade. Mas pode, como qualquer um, morrer ou ser ferido. Sua vantagem é que por ser mais forte consegue sobreviver a muita coisa, recuperar-se e “voltar dos mortos”. E isso ele divide com seu filho, que a partir de então compreende o plano de Deus na terra e vai viver seu caminho. Como um além-homem, uma espécie que pode ser o ápice da evolução, talvez.

A perspectiva colocada na HQ pode dialogar com a exposição de Demócrito sobre os deuses vulgares, e também com a perspectiva do evemerismo, teoria que defende o fato dos deuses serem personagens históricos passados, que pela fama de suas histórias que foram potencializadas com o tempo, tornaram-se, então, divindades. Dentro da construção narrativa, o que foi explorado pelo autor na pesquisa do pós-doutorado, o contexto da existência dos deuses não passa de uma amplificação dos fatos cometidos por entes supra-humanos que foram divinizados e aproveitaram isso para construir grandes estruturas institucionais e terem uma vida boa. Ou seja, um processo similar a muitas figuras que, ao longo da história, tiveram ações extraordinárias e passaram a figurar um panteão quase divino de novos deuses e heróis (quem sabe só não se tornaram deuses por interferência de Deus). Uma sacada genial e herética, digna de quem já possui um vasto arquivo com heresias, para compor uma narrativa fluida, que mexe com questões religiosas, sexo e violência colocando a mensagem da descrença em forças sobrenaturais em voga, sem preocupações.

A religião demonstrada dessa maneira acaba por se revelar uma criação humana, com o único envolvimento inexplicável sendo uma mutação genética em uma pessoa oportuna para fazer um fato “simples” como esse ser motivo de apoteose. Inserindo isso em um

processo narrativo de descoberta, tanto a pessoal do personagem sobre si, quanto a do enredo no qual a Terra e as pessoas estão envolvidas no plano do Deus de Ademir, passamos pela constatação de que esse mundo das divindades apresentado nada mais é que a vitória de uma metanarrativa sobre as demais. Ou seja, o protojudeu que se viu superpoderoso achou essa característica a oportunidade para se levantar sobre os demais, meros mortais.

Mas além da conotação narrativa da inexistência de Deus, pelo menos como estamos acostumados a ouvir, ainda poderíamos observar um detalhe no nome do personagem principal e uma pequena mensagem que ele pode passar. Iago Ciora carrega em seu segundo nome a alcunha que nos leva a Emil Cioran, filósofo romeno, radicado na França, filho de um padre ortodoxo, que em sua linha de pensamento sintetizou o mais puro ateísmo de Schopenhauer e Nietzsche, somados a um pessimismo tão agudo que o fazia flertar com a ideia de suicídio. A obra de Cioran foi de um ateísmo forte, com combates ferrenhos contra a ideia de Deus. Mas mesmo sobre essa ótica, ele ainda admirava a figura dos santos, homens que estavam além do comum, pela renúncia à vida que eles normalmente expressavam e que também foi tema dos escritos do romeno.

Talvez, junto de Cioran, podemos ter um vislumbre do que há no fundo da história do professor Ademir. Para além do choque e da blasfêmia que muitos o acusarão (não sem motivos), devido ao que faz com o tema da religião e a negação completa de seu elemento sobrenatural, ele pode estar, como Cioran em sua oração no *“Breviário de Decomposição”*, apenas exercendo o seu direito de não crer.

.....

Tobias Dias Goulão é mestre em História pela Universidade Federal de Goiás.



Literatura em quadrinhos

Ademir Luiz

A leitura de “Crime de Castigo”, de Dostoiévski, é obrigatória para qualquer pessoa que pretende cultivar o mínimo de verniz cultural? Diria que sim, com certeza. E quanto a “Ulysses”, de James Joyce? Também, exigindo um pouco mais de esforço. O que dizer de “O Retrato de Dorian Gray”, de Oscar Wilde? Certamente, pois diversão em alto nível nunca é demais. O mesmo vale para “O Leopardo”, de Tomasi di Lampedusa, “O Morro dos Ventos Uivantes”, de Emily Brontë, “Lolita”, de Vladimir Nabokov, “O Complexo de Portnoy”, de Philip Roth, e “Watchmen”, de Alan Moore.

Como? “Watchmen”? O romance gráfico escrito por Alan Moore, desenhado por David Gibbons e colorido por John Higgins? Isso é literatura? Isso é literatura respeitável? Isso é literatura obrigatória? Sim. Além de ter sido laureado com vários prêmios Kirby e Eisner, voltados para os quadrinhos, “Watchmen” recebeu uma honraria especial no Prêmio Literário Hugo e é a única obra em narrativa gráfica presente na lista dos 100 melhores romances da “Revista Time”. Como não respeitar esse pedigree? Certamente, e infelizmente, muitos não respeitam.

Trata-se de uma questão de tradição. No Brasil, para o senso comum, quadrinhos é sinônimo de Turma da Mônica. Sem esquecer que as criações de Maurício de Sousa possuem méritos consideráveis, sobretudo no que tange ao processo de alfabetização e iniciação a leitura, é preciso destacar que nossa produção em quadrinhos vai muito além dos limites do Bairro do Limoeiro. Vai do quase centenário personagem Amigo da Onça, criado por Péricles de Andrade, passando pela Turma do Pererê, do infalível Ziraldo, chegando no humor cínico dos Três Amigos, Laerte, Glauco e Angeli, e seus seguidores. Foram criados super-heróis brasileiros, como o Capitão 7 e Raio Negro; além dos goianos Guerreiros da Tempestade. Realizando projetos artisticamente mais ambiciosos e de fôlego temos figuras como Lourenço Mutarelli, autor de “Transubstanciação”, e Danilo Beyruth, autor de “Bando de Dois”. Num esquema mais underground atuam quadrinistas experimentais de prestígio, como Gazy

Andraus e Elydio dos Santos Neto. O universo é gigantesco, com centenas de nomes, e está em expansão.

Como representante desse universo, merece destaque Edgar Franco. Artista mineiro radicado em Goiás, é arquiteto e urbanista de formação, doutor e pós-doutor em artes, professor da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, atuando também como cantor, compositor e performer da banda Posthuman Tantra. Sua obra musical e em quadrinhos já foi editada em países como a Inglaterra, Alemanha e Suíça. Seu trabalho mais recente, realizado em colaboração com o desenhista Mozart Couto, que trabalhou em editoras internacionais como a DC e a Marvel, é o romance gráfico “BioCyberDrama Saga”, publicado pela Editora da Universidade Federal de Goiás, integrando a coleção Artexpressão, dedicada exclusivamente a livros de arte.

O primeiro aspecto que chama atenção é o reconhecimento de uma editora universitária de uma história em quadrinhos como obra artística em sentido pleno, não apenas como “diversão popular”. Esse pioneirismo se deve a coordenação editorial de André Barcellos e Maria das Graças Monteiro Castro, que, abraçando o projeto de Franco e Couto, realizaram um cuidadoso trabalho de editoração, que certamente receberá reconhecimento.

“BioCyberDrama Saga” representa um ponto de expansão do universo ficcional que Edgar Franco tem desenvolvido nas últimas décadas. Pela primeira vez ele o descreve numa narrativa longa e sequenciada, desenvolvendo personagens e arcos dramáticos a partir dos conceitos universais que regem esse “admirável novo mundo”. Em linhas gerais, seu trabalho acadêmico e artístico reflete acerca do que chama de aurora pós-humana, o momento no qual vai se estabelecer enquanto cânone civilizacional a fusão entre o ser humano e as máquinas, além das experiências genéticas que criam formas de vida híbridas, que desde já testemunhamos em sua forma embrionária. Resumidamente, o futuro imaginado por Edgar Franco é habitado por novas espécies como os Tecnogenéticos, mistura de seres humanos com plantas e animais; Extropianos, seres humanos que tiveram suas consciências transferidas para máquinas; Golens, criaturas sem vínculo com a espécie humana, consideradas socialmente inferiores e criadas artificialmente para realizar trabalhos. Paralelamente existem os Resistentes, seres humanos puros que não se hibridizaram.

A narrativa da Saga acompanha a trajetória de Antônio Euclides, um resistente estudante de História, que pensa na possibilidade de transferir sua consciência para uma

máquina, tornando-se um Extropiano e, por extensão, potencialmente imortal. Trata-se de uma figura em constante crise de identidade. Um personagem redondo, conforme as concepções teóricas de E.M. Forster, autor do romance “Passagem Para a Índia”, uma vez que o conhecemos de uma forma e ele se modifica completamente a partir das experiências vividas na narrativa. Sua mudança final é radical. Porém, não é física, como se espera, mas psicológica. Faz eco com a biografia de Antônio Conselheiro, líder da revolta de Canudos. Evento histórico que inspirou Euclides da Cunha a escrever o clássico “Os Sertões”. Seu nome é uma amalgama entre personagem (Antônio) e escritor (Euclides), realizando num sentido erudito a perspectiva da “mistura” presente em toda a concepção da obra.

A arte de Mozart Couto, belamente representada em preto e branco, é clássica e limpa, com poucas experiências narrativas. Justamente por isso, pode ser acompanhada e compreendida por qualquer leitor, mesmo os menos afeitos a narrativas gráficas. Contudo, é importante destacar que essa opção estética pelo preto e branco, talvez justificada para facilitar a viabilização do projeto, deixa o leitor curioso com relação às cores desse universo tão inusitado que é a Aurora Pós-humana. Sobretudo nas cenas de paisagens, onde aparecem vegetação e construções. Qual paleta de cores teria? Na capa, temos um vislumbre do que poderia ser realizado com relação a colorização; e é admirável.

“BioCyberDrama Saga” não é fácil de definir. Embora dialogue com conceitos pessimistas diretamente relacionados com a ficção científica cyberpunk de William Gibson e aos sinistros “biomecanóides” do artista suíço H. G. Giger, não se trata nem de uma utopia futurista, tampouco de uma distopia absoluta. Ocorreram desastres naturais, que modificaram a face da terra e as características de sua ocupação, mas a vida segue. É um mundo com aspectos positivos e negativos. Apresenta conflitos violentos, mas também amizades e relações amorosas verdadeiras. Preconceito entre espécies, mas também tolerância e comunhão. Fanatismo e temperança. No futuro imaginado por Edgar Franco, a humanidade mesclou-se com vegetais, animais e máquinas, mas não deixou de manter sua essência complexa, não necessariamente boa, nem completamente má. A Aurora Pós-humana é, como diria Nietzsche, “humana, demasiadamente humana”.

Por essas características de conter uma narrativa fluída e acessível, mas ao mesmo tempo repleta de elementos sofisticados, “BioCyberDrama Saga” merece ser conhecido. Deve extrapolar o gueto dos aficionados por quadrinhos e ficção científica, pois é literatura.

Certamente não o tipo de literatura tradicional, tampouco alta literatura, mas, talvez, uma literatura pós-humana. E acreditemos ou não, gostemos ou não, estamos caminhando para algo “possivelmente” próximo a Aurora Pós-humana. Não descarto a possibilidade de que em algumas dezenas ou centenas de anos Edgar Franco deixe de ser lembrado como artista e passe a ser reconhecido como profeta.

.....

Ademir Luiz é professor da UEG



Onde se ganha o pau, não se come a carne

Ademir Luiz

No início do clássico de ficção científica “2001 – Uma odisseia no espaço”, de 1968, o cineasta Stanley Kubrick, dentre outras coisas, mostrou a íntima relação que houve entre o consumo de proteína animal, a violência e a evolução biológica e técnica do que viria a ser a raça humana. A tese de Kubrick é simples e definitiva: nos primórdios da humanidade os homínídeos que vagavam pelas estepes africanas eram tanto caça quanto caçadores. Aprender a matar com mais eficiência, tanto animais quanto outros homínídeos de grupos rivais, fazia a diferença entre triunfar ou fracassar na constante corrida pela sobrevivência. Para Kubrick, que voltou a defender tal perspectiva em obras-primas como “Laranja Mecânica” e “O Iluminado”, a violência anda lado a lado com a civilização, muitas vezes fomentando-a a partir de complexas teias de relação destruição / criação. Em “2001 - Uma odisseia no espaço”, matar, e devorar, outros seres vivos representou um pequeno passo para o “homem”, mas um grande passo para a humanidade. Nesse sentido, o pacifismo, e por extensão o vegetarianismo, existem como um efeito a posteriori desse processo. Luxos herdados pelas novas gerações, que não precisaram passar pela experiência de serem caçadas em estepes africanas.

No romance gráfico “O.R.L.A.”, que o roteirista mineiro Matheus Moura lançou em 2014 numa parceria entre as editoras Reverso e Quadrinhópole, sob patrocínio do Programa Municipal de Incentivo a Cultura de Uberlândia, temos uma narrativa que vai à contramão da tese kubrickiana. Sua posição filosófica, artística e ideológica é inegociável: o consumo de proteína animal, ou mesmo qualquer participação na cadeia produtiva que fomente isso, é indesculpável, devendo ser condenada e, se possível, punida. Diferente de Kubrick, aqui a violência não é mostrada como um fenômeno que existe por si só. Ou são ações terríveis que ilustram a barbárie humana ou, ao contrário, são atos cometidos por anjos exterminadores que se esforçam para recuperar a utópica paz antediluviana, justificando, talvez de modo inconscientemente maquiavélico, os atos pelos fins. Certamente é uma posição dualista, colocando carnívoros como maus e vegetarianos como bons, mas, acima de tudo, é, embora

Matheus Moura de alguma forma se esconde no texto de apresentação, uma posição militante.

Está claro que “O.R.L.A.” só poderia ser escrito por um defensor apaixonado dos chamados Direitos dos Animais. Não necessariamente pela escolha do tema, mas em função de sua abordagem, pela construção dos diálogos e apresentação das motivações dos personagens. Esse conjunto torna explícita a filiação do autor. Diferente, por exemplo, da novela “A vida dos animais”, do escritor sul-africano J. M. Coetzee, vencedor do Prêmio Nobel de Literatura de 2003. A gênese dessa narrativa é significativa. Coetzee foi convidado para proferir uma série de conferências na Universidade de Princeton, mas ao invés de apresentar uma palestra tradicional, optou por ler para o público a história fictícia de uma escritora chamada Elizabeth Costello, que tendo sido convidada a ministrar uma série de conferências em uma grande universidade norte-americana decide apresentar para a platéia suas preocupações com os maus tratos sofridos pelos animais. A fala é recebida com constrangimento e certa condescendência. Nessa palestra dentro da palestra, Coetzee, um autor bastante discreto na vida pessoal, mas reconhecido por suas preocupações ambientais, optou por apresentar a situação de forma multifacetada, problematizando e até mesmo ironizando a fala engajada de sua alter ego e as reações suscitadas por ela. A estratégia literária de produzir esse jogo de espelhos diluiu seu aspecto de pregação ideológica, camuflando a militância pura ao mesmo tempo em que fortaleceu o escopo do assunto em si, valorizando-o enquanto tema e não enquanto valor moral, numa dinâmica sofisticada que obriga o leitor a se esforçar para decifrar as intenções do autor.

Em “O.R.L.A.” não existe espaço para tais sutilezas, no que parece ser uma opção estética consciente de Matheus Moura. Mais do que discursar, seus personagens metem bala. Não por acaso o enredo é focado na ação de um grupo de ambientalistas radicais auto-intitulados O.R.L.A., sigla para Organização para Reabilitar e Libertar Animais, livremente inspirado na inglesa A.L.F. (cuja sigla em inglês se traduz em Frente de Libertação Animal). Tudo gira em torno da invasão de um laboratório de pesquisas que utilizam animais como cobaias e os desdobramentos imediatos desse fato.

Apesar de o aspecto ideológico ser o elemento motivador da obra, seu fio narrativo segue as convenções básicas das histórias policiais, com muita correria, tiroteios, incêndios criminosos e alguma investigação e intriga. Nesse espírito os personagens são esquemáticos.

Temos o protagonista rebelde e idealista, o amigo gordinho, o torturado inquebrável, o malvado cientista careca de óculos e cavanhaque que diz “excelente”, a advogada sedutora, a infiltrada que se deixa agredir, o vilão covarde, o tira bom e o tira mau etc. Não tenho certeza, mas é possível que essa obediência à receita padrão do gênero policial tenha sido uma estratégia dos autores para produzir um chamariz para o leitor médio, que, em princípio, talvez, não se interessasse pelas aventuras de um grupo de heróis ao mesmo tempo sanguinários e politicamente corretos. Afinal, desejam tratar de um tema, os Direitos dos Animais. A aventura almeja ser o pacote, não o conteúdo.

A validade ou não dos argumentos dos militantes pelos direitos dos animais não é o foco dessa crítica, mas sim a maneira como foram utilizados na narrativa. Nesse aspecto, parece-me que a HQ prega para já convertidos. Isso ocorre porque os membros da O.R.L.A. parecem ser demasiadamente amadores, inconsequentes e sanguinários. Diferentes dos inspiradores da A.L.F., que evitam colocar vidas humanas em risco durante suas ações, a O.R.L.A. não tem pudores em matar a sangue frio e torturar com visível sadismo. Parecem se esquecer que, do ponto de vista da biologia, o ser humano também é um animal, um primata; e, na natureza, primatas matam. Parecem que condenam o ser humano por sua racionalidade. Uma vez racional deve-se estar fora do jogo mortal que é a existência na natureza. Pensando a partir de uma lógica jurídica, a O.R.L.A. retroage as bases da justiça às leis de Talião, olho por olho, dente por dente. Se cegou o olho de um animal terá seu olho cegado, se arrancou o dente de um animal terá seu dente arrancado. É bem provável que tais atitudes façam delirar a parcela mais radical dos leitores vegetarianos, sedentos por justiceiros. Porém, com esse perfil de terroristas vulgares dificilmente conseguirão cooptar a simpatia dos vegetarianos mais equilibrados e ainda menos dos leitores carnívoros ou onívoros, mas sem opinião formada, que consomem proteína animal por puro hábito.

Reforça essa impressão o fato de chegarmos até a última página do livro e percebemos que a letra R da sigla O.R.L.A. não foi posta em prática. Nossos heróis aparecem usando máscaras de animais, aparecem sacrificando animais, mas, em momento algum vemos sequer um animal sendo reabilitado. A opção por priorizar a intriga e a ação não deixou espaço para humanizar os personagens, mostrando-os se relacionar diretamente e afetivamente com os animais. Sem isso o leitor é levado a duvidar da sinceridade dos ativistas, que ficam parecendo

mais viciados em adrenalina do que legítimos ambientalistas preocupados com o destino dos bichinhos indefesos e torturados que pretendem resgatar.

De modo geral, o tom da HQ é bastante didático. Em diversos momentos os personagens param o que estão fazendo para explicar detalhes mordidos das práticas lamentavelmente comuns em laboratórios e na indústria da carne. Percebe-se que foi feita uma tentativa de se incluir tais falas de modo natural nos diálogos e, embora as informações apresentadas sejam interessantes, nem sempre estão inseridas de modo orgânico na narrativa. Um exemplo ocorre quando o grupo entra numa sala repleta de cães. Um dos invasores observa: “Aquela sala está cheia de beagles. Falando nisso, alguém saberia dizer o por que da preferência no uso de cães dessa raça para experiências?”. Segue-se uma explicação professoral e enciclopédica. O que torna a situação inverossímil é tanto o contexto quanto os personagens da cena. Um ativista envolvido ao ponto de aceitar participar de uma ação extrema como aquele deveria saber a resposta da própria pergunta. Do contrário seria um incompetente inaceitável para a missão.

Esse desejo de mostrar o resultado da pesquisa realizada para confecção da HQ rende até alguns momentos de humor involuntário. Por exemplo: numa cena um dos ativistas recusa um chocolate porque seu rótulo informa que ele foi colorido artificialmente a base de insetos. O que deveria ser interpretado como idealismo abnegado ganha ares de obsessão neurótica. Ficamos imaginando-o como um tipo folclórico, ao estilo de certas apologias sobre São Francisco de Assis que defendiam que ele se recusava a apagar fogueiras, para não matar o “Irmão Fogo”, e pedia desculpas quando pisava na “Irmã Pedra”.

O romance gráfico é ilustrado, possivelmente por questões logísticas, por três artistas: Caio Majado, Rafael Vasconcellos Leite (Abel) e Joniel Santos. Esse expediente muito comum no quadrinho comercial, em função da velocidade fabril com que é produzido, precisa ser analisado com cuidado no quadrinho autorais. Nesse caso, os estilos diferem bastante entre si. Majado possui um traço limpo e até certo ponto cartunesco, com ritmo sequencial mais tradicional. O estilo de Abel é forte, com ampla utilização de contraste claro e escuro. Sua divisão de quadros é bastante arrojada, dando sensação de urgência e claustrofobia, enriquecendo as propostas do roteiro. Joniel Santos desenhou o prólogo e o epílogo. Seu traço é deliberadamente sujo, sem deixar de ser detalhista. Chama atenção seus enquadramentos e cortes de cena cinematográficos.

Essa variação de traços, embora evidencie a qualidade desigual da arte em cada capítulo, não compromete. O maior problema nesse sentido foi certa dificuldade na identificação de alguns personagens nas diferentes interpretações de cada artista. Exige mais atenção do que seria ideal, prejudicando um pouco o fluxo de leitura. Fluxo esse que é bastante ágil, embora cronologicamente confuso nas páginas finais, deixando algumas pontas soltas. O que talvez se explique em função do livro indicar que possivelmente haverá continuações. Essas pontas soltas poderão ser atadas futuramente.

Enquanto a parte dois não aparece, Matheus Moura deixou os leitores com uma ampla quantidade de extras: estudos de personagens, trechos do roteiro original, galeria de *pin ups*, sugestões de livros e filmes, diversos textos etc. Destaque para o ensaio “Quadrinhos e Direitos dos Animais”, assinado por Matheus Moura e Gian Danton, uma boa introdução ao tema. O mesmo não pode ser dito sobre o artigo “Vivisseção”, composto por trechos de um trabalho acadêmico maior, de autoria de Natalie Neuwald, que é nitidamente partidário e controverso em suas conclusões, o que se evidencia pela bibliografia “chapa branca” utilizada, devendo ser lido com bastante senso crítico. Mas é um detalhe menor em um livro que, em seu conjunto, é interessante e, sobretudo, relevante no debate no qual se insere.

Para fechar, destaco o curioso detalhe de que em “O.R.L.A”, apesar de ocorrerem dois ataques em um laboratório de pesquisas, não vemos nenhum animal sendo efetivamente resgatado. Se ocorreu não foi mostrado. O que é lamentável concluir é que apesar de tudo, apesar de todas as barbáries cometidas ali, talvez essa seja uma boa notícia. Afinal, no filme “Extermínio” (2002), de Danny Boyle, o apocalipse zumbi começou com um ataque cheio de boas intenções a um laboratório de pesquisas. Provavelmente, nessa realidade alternativa os membros da O.R.L.A., transformados em zumbis sem consciência ecológica, acabariam se devorando mutuamente.

.....

Ademir Luiz é professor na Universidade Estadual de Goiás

Perfil do artista



Edgar Franco

N
O
S



Perfil escrito por Danielle Barros Silva Fortuna

Bióloga formada na Universidade do Estado da Bahia (UNEB), mestre em Ciências pelo Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde (ICICT/Fiocruz) e doutoranda em Ensino de Biociências e Saúde (IOC/Fiocruz). Artecedentista e IV Sacerdotisa da Aurora Pós-Humana.

N
O
S

O dossiê Arte Sequencial desta edição da Revista Nós traz como homenageado o grande artista transmídia Edgar Franco, conhecido também como Ciberpajé. É sempre desafiador mergulhar na arte do Ciberpajé Edgar Franco e é impossível fazê-lo sem o risco de me perder - embora não faça nenhum esforço em evitar o devaneio. Mas antes de começar a tecer comentários sobre sua vida e obra, para quem não o conhece, cabe fazer uma breve apresentação sobre como nos encontramos no caminho da arte.

Conheci Edgar Franco durante um evento de quadrinhos na Universidade Federal de Pernambuco, em Recife, no ano de 2012, e assistindo à sua apresentação, notei instantaneamente que se tratava de um ser incomum, múltiplo, complexo e inquietante. Olhei encantada a imagem projetada de sua arte na conferência que ele ministrava e perguntei-me “quem fez isso?”. Ele usava cartola e roupas não convencionais, e na sequência de sua apresentação fiquei impressionada quando ele explicou à plateia que ele era um “Ciberpajé”, – nome com o qual se rebatizou em seu aniversário de 40 anos de idade. Sem saber ainda do que se tratava, primeiro achei engraçado e curioso, pois em um evento acadêmico nunca havia imaginado – sobretudo por eu vir de uma área considerada “*hard*” que são as ciências biológicas - que presenciaria alguém dizendo que se “declarou um Ciberpajé”. E mais surreal ainda foi ouvir um comentário de uma pessoa ao meu lado, dizer com certa indignação, de que ele “não poderia se declarar Ciberpajé”. Fiquei refletindo, “mas se foi ele que inventou, claro que ele pode declarar-se o que quiser!”. Porém, no contexto da academia sabemos que para alcançar os títulos é preciso cumprir os rituais, seja para obtenção de grau de mestre, doutor, pós-doutor, titulações que ele tem inclusive, porém, a de Ciberpajé, foi uma titulação que ele mesmo se atribuiu como uma transformação de vida através da arte, e mesmo sendo algo criado por ele, gerou (e ainda gera) incômodo em algumas pessoas que não estão abertas ao novo e à mensagem que ele nos provoca.

E como foi essa transmutação em Ciberpajé? Prestes a completar 40 anos de vida, Franco vivenciou uma espécie de “crise existencial” e decidiu reavaliar seus valores enquanto ser humano. Como parte desse processo iniciou uma contagem regressiva que começou 10 dias antes do seu aniversário, e a cada dia ele desenhou e escreveu uma “chave”, nomeando-as de as “Chaves da Transmutação”, que significavam valores importantes para o artista. Foram 10 chaves ao todo, e a chave final foi concluída no dia 20 de setembro de 2011, data de seu aniversário em que declarou seu renascimento simbólico como “Ciberpajé”. Na manhã

desse dia ele gravou um single com o mesmo nome como celebração, criado e gravado em um único take.

Esse termo significa a junção do CIBER + PAJÉ. O sufixo “pajé” foi escolhido porque para Franco a figura do pajé (xamã) é emblemática, o pajé tem a capacidade de conectar-se diretamente com a natureza para modificar a realidade, ela mistura os mundos, o mundo de suas cosmogonias transcendentais ao mundo “real” e ele consegue reestruturar a realidade mixando esses mundos. Ele é alguém que busca a cura, busca a harmonia, o equilíbrio. O prefixo “ciber” vem da cibernética e foi agregado ao “pajé” porque denota a conexão e troca de informações entre seres vivos e seres vivos, mas também entre seres vivos e máquinas, incorpora ainda as novas possibilidades tecnológicas como um campo amplo para aos exercícios criativos de conexão entre mundos que ele cria. Além disso, por ser um estudioso do pós-humano e das ciberartes, tais influências compõem a construção do termo.

Essa coragem de ser me encantou e intrigou, e no mesmo evento que nos conhecemos, adquiri quadrinhos e livros sobre Franco. Desde então comecei o mergulho em suas criações, e há cinco anos tenho me especializado como pesquisadora de sua obra, que se converte em dezenas de resenhas, artigos acadêmicos, criações em parcerias em HQs, capítulos de livros, organização de livro de aforismos e coautoria em um livro sobre processos criativos de quadrinhos poético-filosóficos publicado pela Editora Marca de Fantasia em 2015. Essa aproximação com sua obra e ideário me valeu a nomeação, concedida por ele, de IV Sacerdotisa da “Aurora Pós-humana” – tornando-me parte de seu universo ficcional transmídia.

Sua obra profícua envolve quadrinhos, ilustrações, música, performances multimídia, aforismos, instalações interativas, web arte, capas de CDs, DVDs, capas de periódicos acadêmicos, fanzines, livros, videocliques, HQtrônicas, HQforismos, que podem ser conferidas nas imagens selecionadas para ilustrar o dossiê, entre outras expressões artísticas e experimentais, mixando diversas técnicas.

É importante pontuar que, esse renascimento como Ciberpajé denota ser mais do que uma ação performática nos múltiplos meios artísticos criados pelo artista, uma vez que após a declaração, Franco assumiu a nova identidade de Ciberpajé trazendo essa nova condição para o dia a dia, transformando o ato performático em vida. Isso significa que ele se apresenta como Ciberpajé nos diversos ambientes reais e virtuais pelos quais trafega, desde eventos

acadêmicos, a entrevistas para veículos de mídia, na sala de aula como professor, em redes sociais, no currículo Lattes, a eventos solenes como cerimônias de formatura, etc. Com isso, Franco delega à arte o papel primordial de promover a autotransformação na busca da própria estruturação como ser, ser integral, e em segunda instância busca contaminar positivamente as pessoas ao redor no sentido de buscarem sua integralidade. Seu posicionamento enquanto ser-artista faz lembrar muito do também multitalentoso chileno Alejandro Jodorowsky (com seus filmes, livros, teatro e atos psicomágicos) que aborda, assim como Franco, as questões humanas mais profundas em suas criações, e principalmente atua na perspectiva de “arte como cura”.

Mas ter coragem de ser em um mundo formatado e normótico não é tarefa trivial. Em certos espaços Franco é uma figura controversa e para alguns, é visto como um “ruído”, mas aqueles que mergulham e se interessam de fato, não ficando na primeira impressão, têm a chance de conhecer a mensagem e reflexões profundas que o Ciberpajé traz sobre a vida em suas criações.

Em uma apresentação mais formal, cabe mencionar que Franco além de artista transmídia, tem pós-doutorado em arte e tecnociência pela UnB, é doutor em artes pela USP e mestre em multimeios pela UNICAMP. Como criador de histórias em quadrinhos está entre os pioneiros e é um dos principais nomes do gênero poético-filosófico no Brasil. Publicou suas HQs em revistas como Quadreca, Brazilian Heavy Metal, Nektar, Metal Pesado, Quark, Mephisto (Alemanha), Dragon's Breath (Inglaterra), AH BD! (Romênia), além de álbuns como Agarthia, Transessência e Elegia, publicados pela editora Marca de Fantasia. Em 2009 recebeu o Troféu Bigorna, premiação nacional de quadrinhos, por sua revista "Artlectos e Pós-humanos #3", título também editado pela Marca de Fantasia. Em 2013 lançou pela Editora UFG o álbum "BioCyberDrama Saga", parceria com Mozart Couto que concorreu ao Troféu HQmix.

Além de criador é também pesquisador de quadrinhos com dezenas de artigos publicados e dois livros de referência na área: "História em Quadrinhos e Arquitetura", com segunda edição publicada em 2012, e "HQtrônicas: do suporte papel à rede Internet", resultado de extensa e pioneira pesquisa a respeito de quadrinhos digitais e hipermidiáticos, com segunda edição publicada em 2008. Em 2015 lançou o livro "Processos Criativos de Quadrinhos Poético-filosóficos: A Revista Artlectos e Pós-humanos", parceria comigo, Danielle

Barros. Em 2016 teve a segunda edição do álbum "BioCyberDrama Saga", sua parceria com Mozart Couto, publicada pela editora UFG, desta vez em uma versão ampliada, com epílogo inédito e capa dura.

Vale ressaltar que suas obras já foram motivo para pesquisadores escreverem dois livros acadêmicos analisando-as, e tema de dezenas de artigos de pesquisadores de várias universidades do país. Seu álbum "BioCyberDrama Saga" é um dos objetos de análise de livro ainda inédito do prof. Dr. Ed King, da Universidade de Bristol, na Inglaterra, que pesquisa obras de ficção científica com o tema do pós-humano criadas na América Latina.

Como artista transmídia teve sua tese de doutorado "Perspectivas Pós-humanas nas Ciberartes" premiada no Rumos Itaú Cultural SP em 2003, e tem produzido trabalhos de web arte, HQtrônicas e instalações interativas, também mantém o projeto musical performático Posthuman Tantra, com CDs lançados em 3 continentes e apresentações performáticas realizadas em 4 regiões do Brasil.

Atualmente é professor adjunto da Faculdade de Artes Visuais na Universidade Federal de Goiás, onde também atua como professor permanente no Programa de Mestrado e Doutorado em Cultura Visual da FAV/UFG.

Apesar de seus quadrinhos serem considerados do gênero poético-filosófico por inovar na linguagem quadrinhística, - inclusive nos requadros e diagramação, - o que permite propor experimentações, Franco não procura limitar-se a nenhuma estética específica, e só se identifica com o termo poético-filosófico (criado por ele) justamente por permitir-lhe essa liberdade criativa inerente.

Na obra de Franco, impregnada de uma forte carga simbólica de influências ocultistas, a maior riqueza não reside em uma mera leitura literal dos símbolos, e sim no conjunto de sua obra estética e poética, que envolve o leitor e expressa através das imagens, textos e ideário, uma jornada cósmica vivenciada por ele e transposta em suas criações, que, enquanto mago-alquimista, transmuta as experiências ordinárias em lições preciosas da Senda na busca pela transcendência.

Por estar no universo da educação, pude vislumbrar múltiplas possibilidades de utilização de seus quadrinhos, uma abordagem interdisciplinar nos mais diversos níveis de ensino. No prefácio do álbum "Biocyberdrama Saga", por exemplo, o saudoso amigo e pesquisador Dr. Elydio dos Santos Neto sugere temas que podem ser abordados em sala de

aula ao apresentar aspectos da arte e tecnologia implícitos na obra: transformações tecnológicas; ficção científica; genética; cibernética; questões filosóficas, religiosas, científicas e éticas (e bioéticas); clonagem; transgênicos; hibridização animal e vegetal; mutação; transplantes; criação de órgãos em laboratório; retardamento da velhice; imortalidade; inseminação artificial; inteligência artificial; robótica; religiosidade; tecnognose; criação; essência; populações nativas; bem como trabalhar com os alunos a pesquisa sobre os artistas, cientistas, filósofos que inspiraram a obra como Stelios Arcadiou; Max More; Roy Ascott; Baudrillard; Hans Moravec, Laymert Garcia dos Santos, só para citar alguns. Temas e personas completamente atuais e vinculados à ciência, tecnologia e sociedade, podendo ser um rico material pedagógico para suscitar debates e reflexões acerca dos usos, da ética, da filosofia, da humanidade e pós-humanidade, da Ciência tecnologia e sociedade (CTS). Como disse Ezra Pound, "o artista é uma verdadeira antena de nossa raça", analisando os quadrinhos de Franco pode-se constatar que além de ser visionário por sua profunda sensibilidade, apresenta-nos não apenas arte, mas verdadeiras predições sobre os rumos da humanidade nas questões abordadas.

Esta edição especial da Revista Nós traz – a incrível - arte da capa criada pelo próprio Edgar Franco, e ainda uma HQ exclusiva, colorida e inédita chamada “Desvelar”, cuja mensagem mais evidente em seus símbolos e significados é a crítica à cultura humana que se distrai e ilude-se com dogmas e alienações diversas, que vão desde o consumismo, a ideia de romantismo, às lutas sexistas, política, religião, a tecnologia mal utilizada etc., entretenimentos que nos afastam de quem realmente somos, de nossa essência. Creio que já chegamos ao mundo com as chaves do Cosmos, mas cabe a cada um mergulhar em si mesmo e "resgatar-se", reencontrando esse guardião interior, ou seja, ser seu próprio mestre e promover a autorevolução.

Tanto a capa dessa edição quanto a HQ são sigilos criados com base na tradição de sigilos do artista magista inglês Austin Osman Spare, recontextualizados para o universo da Aurora Pós-Humana, constituindo-se um dos processos criativos experimentais inventados pelo Ciberpajé, o que enriquece ainda mais o dossiê. Enquanto leitora, a meu ver, é muito interessante poder apreciar a HQ e ainda ler o breve relato do artista acerca do processo criativo, que embora nos revele curiosidades sobre os bastidores de criação, não expõe completamente suas simbologias e intenções. Com isso, este dossiê fica não só mais belo nos

proporcionando esse deleite estético, como traz a junção perfeita entre a teoria acadêmica e a prática criativa, signos que representam bem as características de artista, mago e pesquisador que o Ciberpajé incorpora em sua vida e fazer artístico.

Por fim, ressalto que as obras de Edgar Franco, sua atuação na arte e na área do ensino, além de suas palestras que extrapolam o âmbito acadêmico, podem ser apropriadas de diversas formas. Entretanto, independente das apropriações, elas são um chamado para que cada pessoa se sinta provocada a pensar em si mesmo, em suas buscas, em seus abismos, a terem coragem de mergulhar em si e encontrar sua verdadeira arte. Um convite para que cada pessoa possa compreender que a única revolução possível, a mais necessária e urgente é a revolução de si mesmo, e isso só se inicia quando focamos na busca pelo autoconhecimento, questionando nossa própria missão na jornada.

A obra de Franco provoca – a quem que se propõe o mergulho, - a ser colocado diante de si mesmo, a sair do estado uterino, a ficar diante das sombras e paradoxos, a abraçar o bem e o mal que nos compõem. Tudo isso em um processo de reconhecimento dos aspectos do inconsciente coletivo partilhados por toda humanidade, sobretudo o amor incondicional, a auto aceitação, e a auto cura despertando para a ideia de que somos todos partes de um todo cósmico. Incômodo, encantamento, inspiração, ojeriza, estranhamento, êxtase... Uma coisa é certa, quem conhece a figura do Ciberpajé e/ou tem contato com suas obras não fica imune a seu impacto.



PERFORMANCES DO CIBERPAJÉ COM O POSTHUMAN TANTRA



Ensaio fotográfico com o Ciberpajé em Santa Maria (RS), foto de Rafael Happke



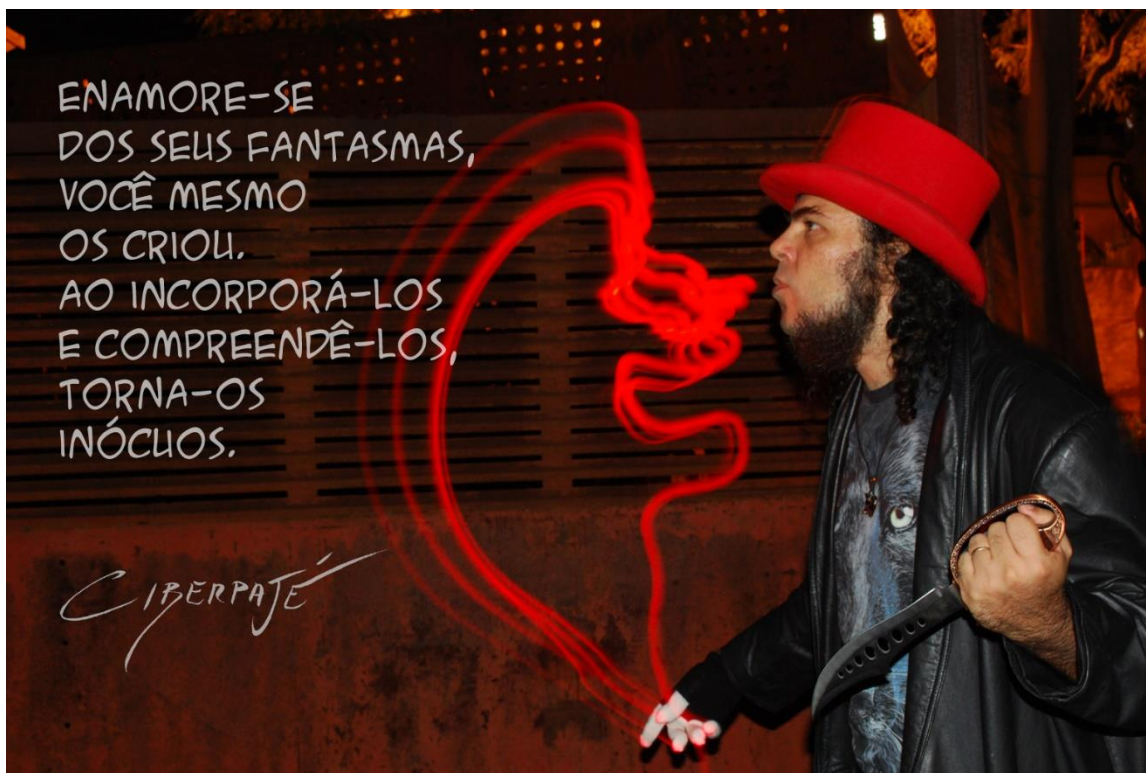
Ciberpaje nas gravações do videoclipe do Posthuman Tantra, The Reconnection:
Werewolves Touching the Cosmos, foto de Luiz Fers



Ciberpajé em performance do Posthuman Tantra, foto de Rafael Happke



Ciberpajé em performance do Posthuman tantra, foto de José Loures



Fotoforismo do Ciberpapé criado com foto do ensaio fotográfico em Ligth Painting, foto de Daniel Rizoto.



Ensaio fotográfico em Ligth Painting com o Ciberpapé, foto de Daniel Rizoto

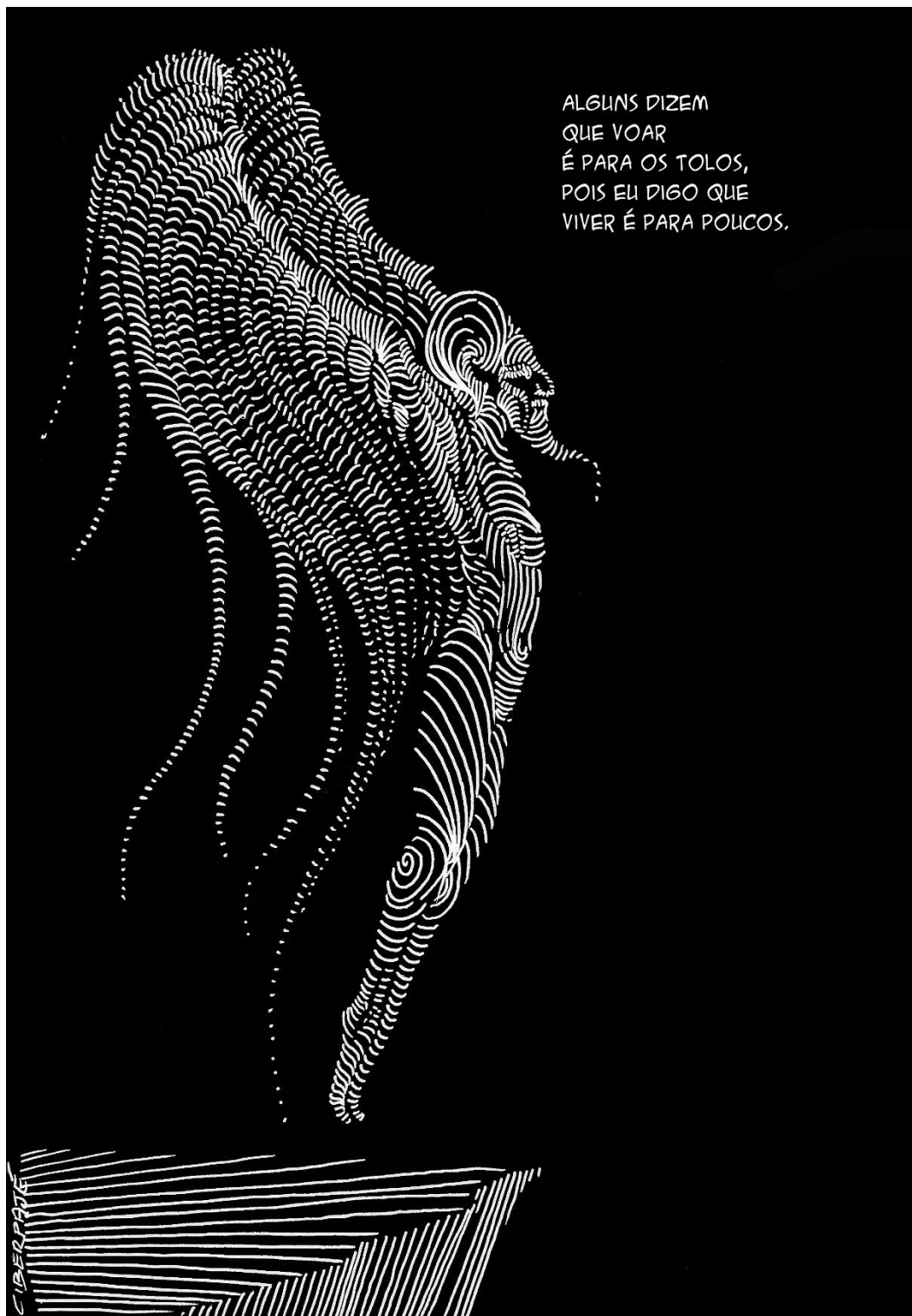


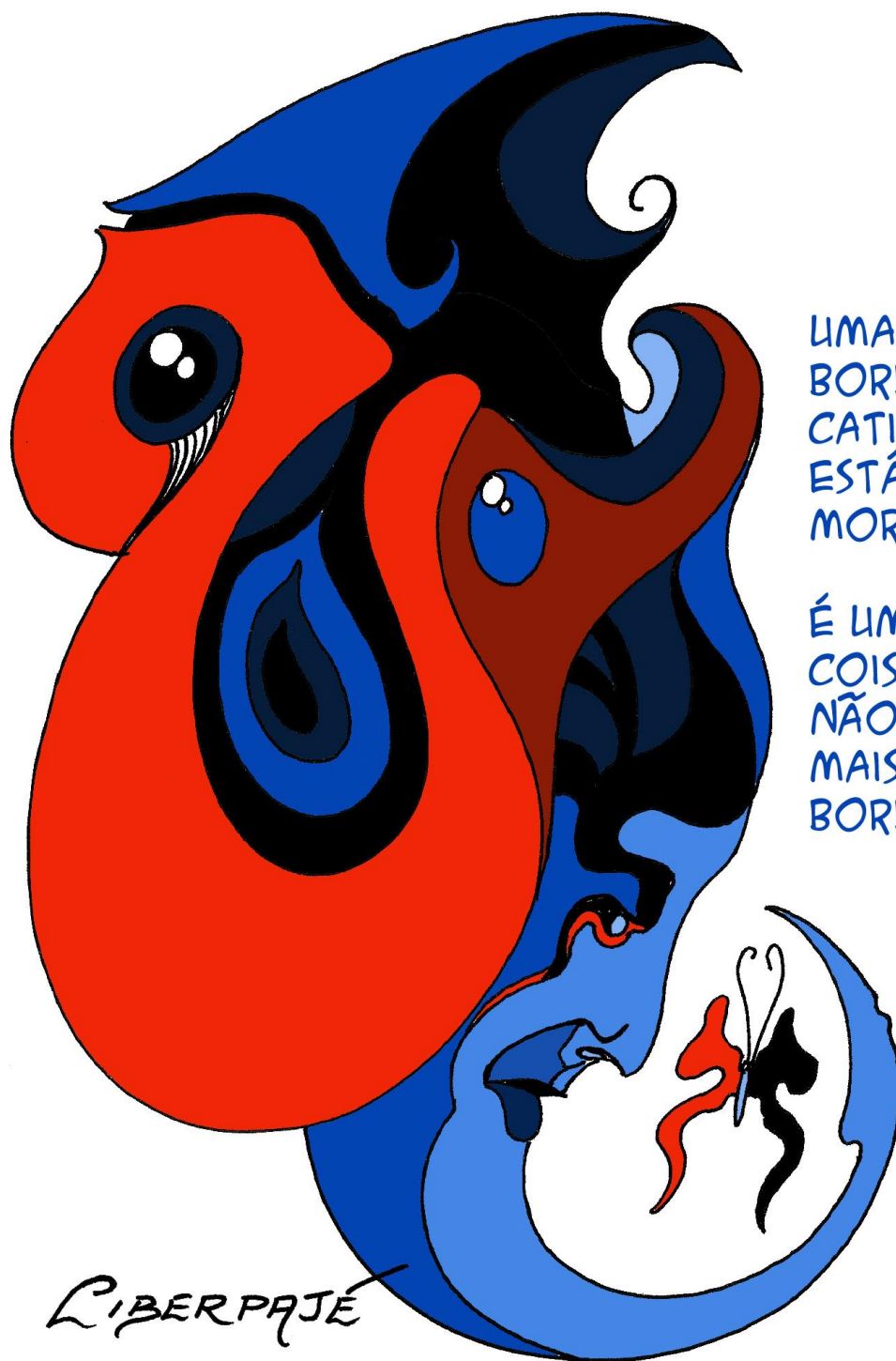
Ensaio fotográfico com o Ciberpajé no Metrô de São Paulo, foto de Danielle Barros



Ciberpajé em performance do Posthuman Tantra, foto de Rafael Happke

HQforismos





LIMA
BORBOLETA
CATIVA
ESTÁ
MORTA.

É UMA
COISA,
NÃO
MAIS
BORBOLETA.

OS ABUTRES HUMANOS SORRIEM SEMPRE AO MENOR
VESTÍGIO DE PODRIDÃO. FARTAM-SE NA
DETERIORAÇÃO, REGOZIJAM-SE COM A
DOR E A RUÍNA ALHEIAS.



MAS LEMBRE-SE: SEU VENENO
SÓ PODERÁ SER INOCULADO
EM ALGUÉM QUE LHE DÊ
CREDIBILIDADE, SUA MORTE
É SEREM IGNORADOS

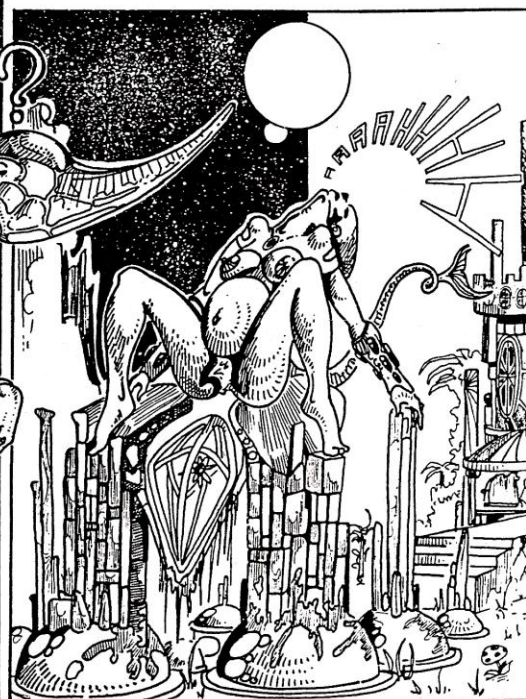
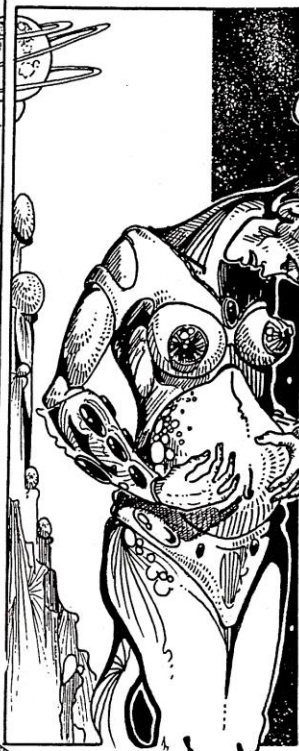
EDGAR FRANCO

HQ : “Duo de Um”

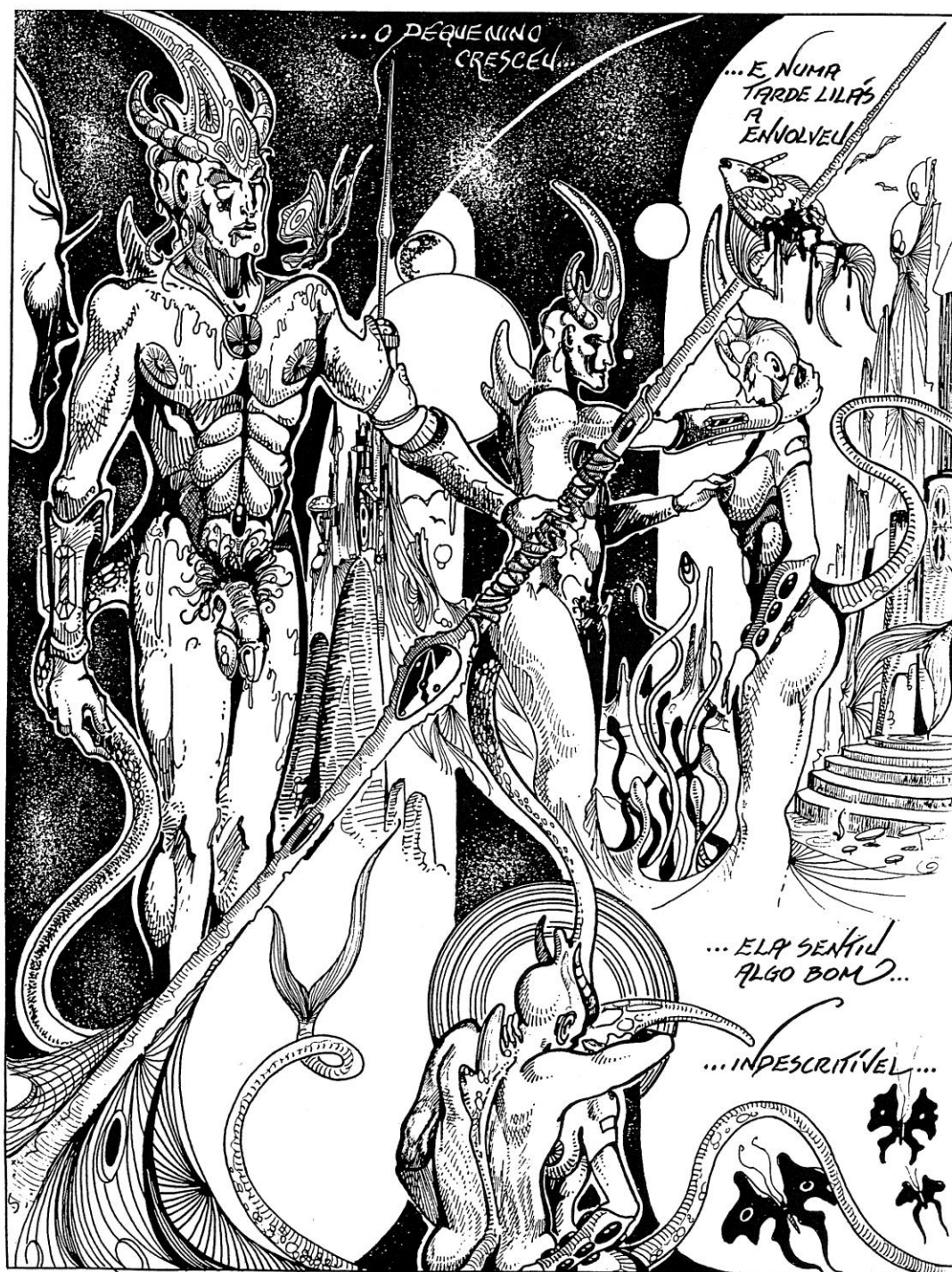




MAS...
UM DIA
SEU VENTRE
AMANHCEU
ENORME...
LOGO
VIERAM DORES
ESTRANHAS
E DEPOIS O
PEQUENINO...







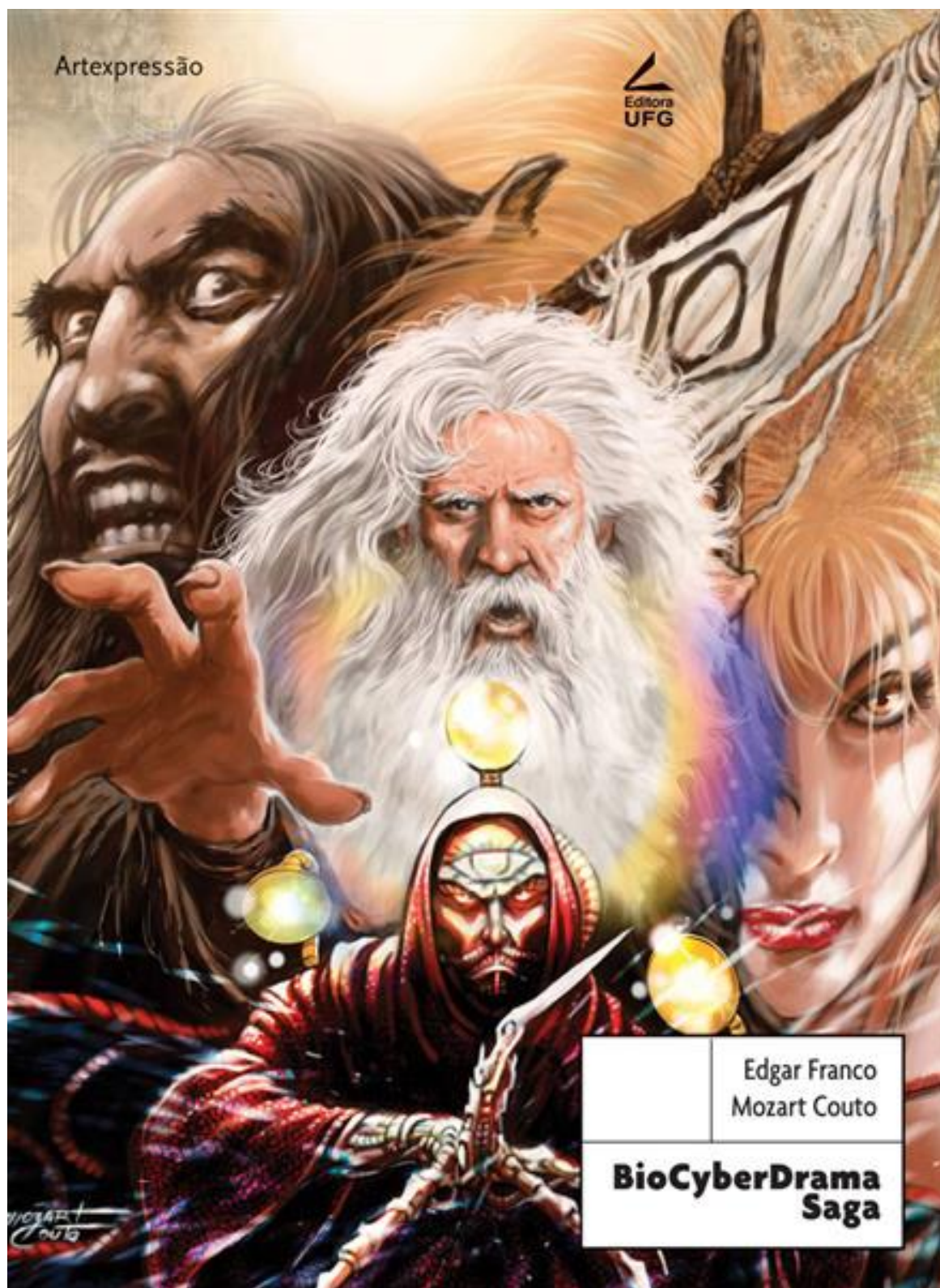




Artes feitas para capa de revistas, capas de CD, ilustrações, com utilização de técnicas diversas



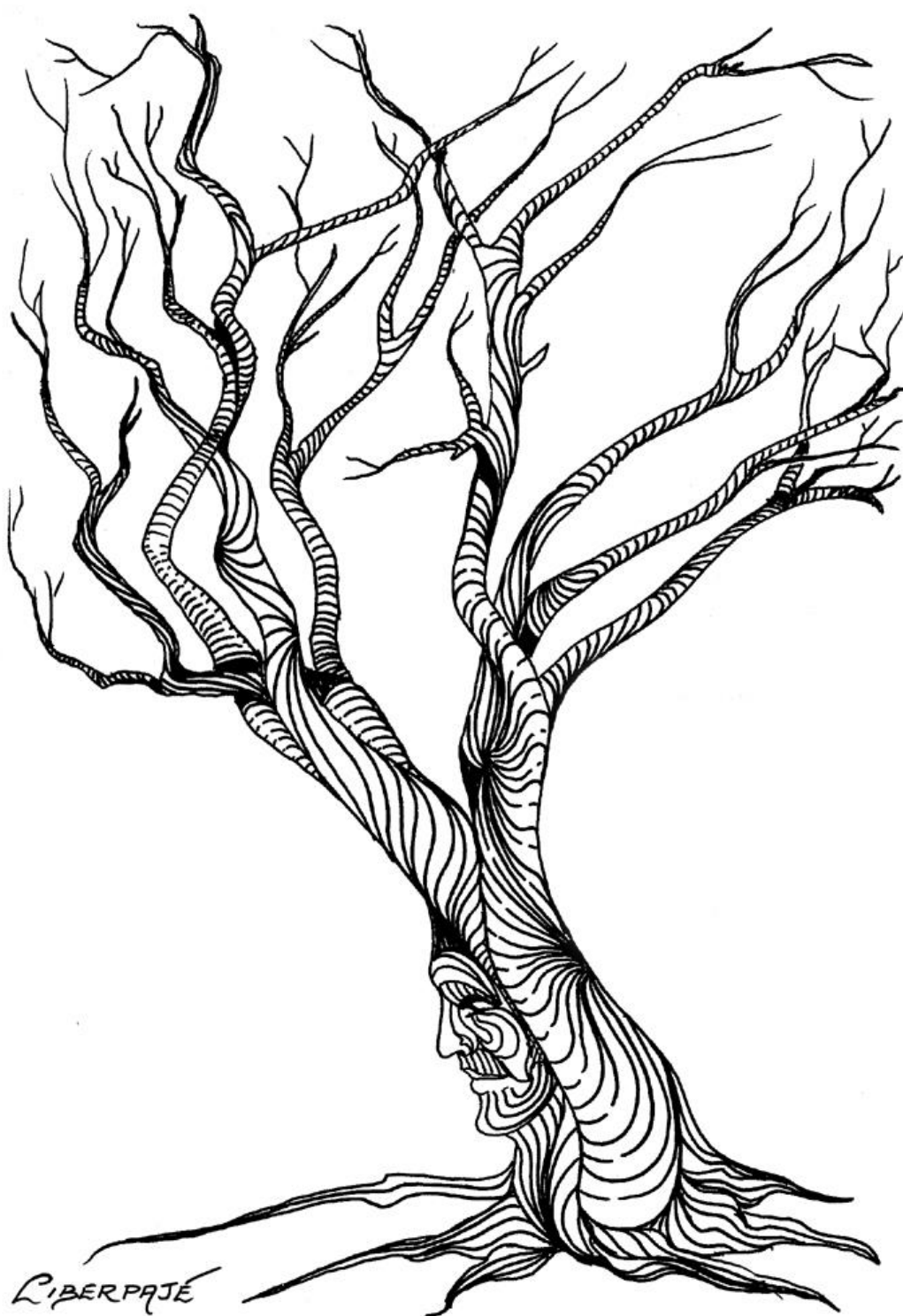
Arte Retrato do Ciberpajé criado pelo artista Erik Muller Thurm



Capa de Biocyberdrama Saga segunda edição, arte de Mozart Couto.



Arte colorida para capa da revista Gibio #16



Arte em nanquim, árvore do cerrado



Arte: Renascimento Astral



Desenho de 30 segundos feito diretamente a pincel sobre papel



Ilustração para o EP "Ciberpajé - A Invocação da Serpente"



Página inicial do álbum em quadrinhos Retrogênese



Arte da série Ciberpajés



Ilustração para HQforismo



Arte: Fluidez Límbica



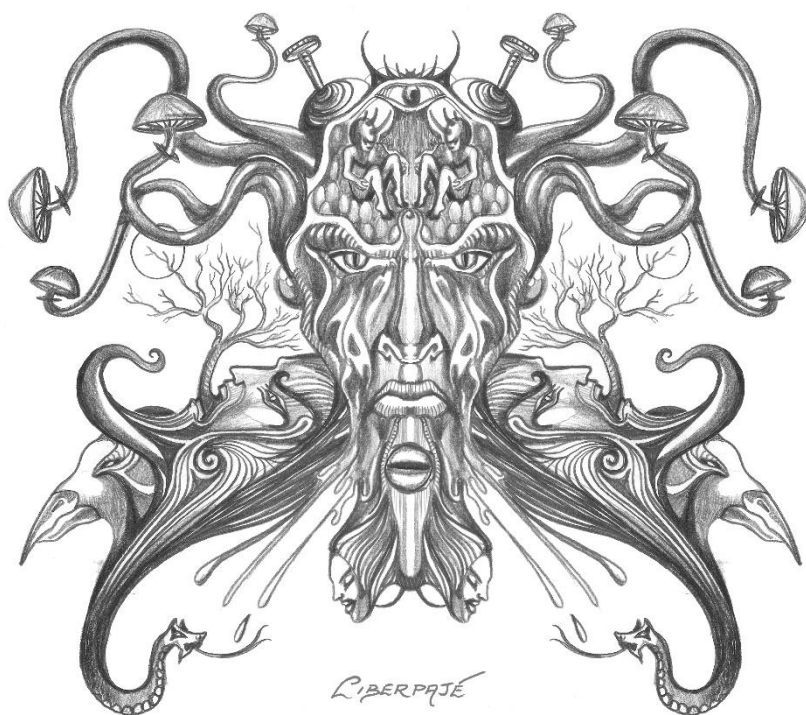
Arte: Organismos pós-humanos



Arte: Borboleta Cósmica



Arte de capa do CD "Ciberpajé: Egrégora", com bandas de 5 países musicando os aforismos do Ciberpajé.



Base em grafite para capa do CD "Posthuman Tantra - Lúcyfer Trangenico"



Arte inspirada na obra de Teilhard de Chardin



Arte para HQforismo em 360 graus



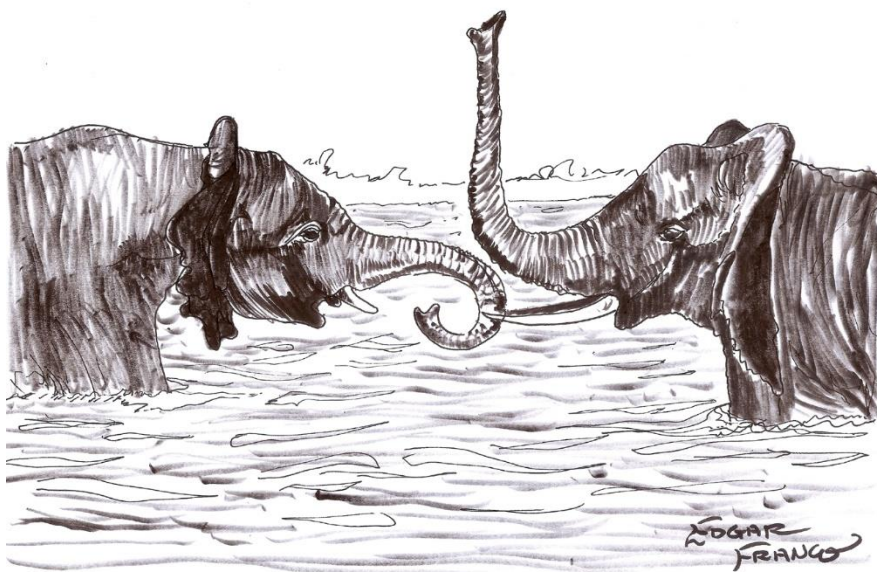
Capa e quarta capa do fanzine Quadrinhos#12.



Arte para CD "Posthuman Tantra - Transhuman Reconnection Ecstasy"



Arte para capa do CD "Posthuman Tantra - Neocortex Plug-in"



Arte baseada em fotografia para HQforismo



Arte baseada em fotografia para HQforismo



Arte para capa do fanzine Top!Top!

SIGILOS MÁGICOS E PROCESSOS CRIATIVOS DE QUADRINHOS: NOTAS SOBRE A ARTE EXCLUSIVA DA CAPA DESSE NÚMERO DA REVISTA NÓS E A HQ DESVELAR.

Ciberpajé (Edgar Franco)

A HQ de 3 páginas “Desvelar” nasceu a partir de um sigilo desenhado que foi criado com base na tradição de sigilos do artista magista inglês Austin Osman Spare em seu nada ortodoxo sistema mágico chamado de Zos Kia Cultus. Basicamente um sigilo constitui-se da escrita de uma frase curta que determina as intenções mágicas, a vontade do magista, depois são eliminadas todas as letras repetidas e é feita uma recombinação das que sobraram na forma de um desenho simples que deve ser inicialmente fixado pelo magista através de técnicas de êxtase e depois esquecido para efetivar-se. Em um dos ensaios notórios de Spare, chamado “Desenho Automático”, escrito em 1916 em parceria com Frederick Carter, ele destaca a possibilidade de conexão entre o desenho automático e a magia de sigilos ao dizer:

Os desenhos automáticos podem ser obtidos mediante métodos como o de concentrar-se em um sigilo, ou através de métodos que levem o corpo e a mente à exaustão, porém em um estado agradável que permita chegar a não-consciência, ou ainda desejando algo oposto ao desejo consciente depois de ter obtido o impulso orgânico de desenhar. (SPARE & CARTER, 1916, s.p.)

Para criar a HQ “Desvelar” parti do desenvolvimento inicial de um sigilo básico escrito e depois realizei o desenho somando as letras não repetidas da sentença mágica. Essa sentença tratava de questões relativas ao contato com aspectos arquetípicos cósmicos, e de suas manifestações hipertecnológicas ancestrais. Para realizar os desenhos que geraram o sigilo ilustrado final que é a capa desse número da revista Nós, utilizei a técnica de desenho automático de Spare a partir da sua sugestão de concentração no sigilo e de um método de êxtase baseado em meditação ativa. Assim fixei o sigilo básico por um tempo determinado, esvaziei a mente em processo meditativo ativo e deixei as visões fluírem intuitivamente do meu inconsciente, desenhando-as imediatamente. Após escanear os 4 desenhos automáticos feitos a nanquim, colori-os digitalmente segundo as impressões cromáticas do transe e montei

o sigilo ilustrado final que é a arte de capa da Nós. Os meus quadrinhos criados a partir de métodos tradicionais podem ser enquadrados como “arte fantástica” pela presença de elementos visuais da fantasia e da ficção científica, no entanto a HQ apresentada aqui enquadra-se efetivamente como “arte visionária”, pois:

A diferença entre a Arte Fantástica e a Arte Visionária é que esta é mais explícita em relação aos estados não ordinários de consciência como forma de obter as visões que inspiram os trabalhos. Portanto, não são apenas produtos da imaginação, da fantasia, mas de visões consideradas legítimas na experiência do indivíduo. (MIKOSZ, 2014, p.97)

O processo criativo inventado por mim, para finalizar a fixação do sigilo ilustrado visando a minha transmutação através do contato profundo com os aspectos arquetípicos desejados, foi a criação de uma história em quadrinhos a partir das imagens do sigilo e do conteúdo de sua sentença mágica. Já realizei esse exercício algumas vezes, mas sempre visando a publicação final da HQ em preto e branco, dessa vez a HQ de fixação sigilística, uma HQ poético-filosófica de 3 páginas com o texto poético, foi criada em cores. As sentenças poéticas criam a tensão e a conexão necessárias para ampliar em mim a fixação da vontade presente no sigilo. A HQ “Desvelar” é, como toda a arte que crio, um processo ritualístico de autocura visando minha transformação rumo à integralidade de ser.

Referências

FRANCO, Edgar. *“Arte e magia: processos criativos de quadrinhos poético-filosóficos, a revista Artlectos e Pós-humanos # 10”*, in Anais do XXV Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas [recurso eletrônico]; Compartilhamentos na arte: redes e conexões / Nara Cristina Santos; Ana Maria Albani de Carvalho; Paula Ramos; Andréia Machado Oliveira (Orgs.). Porto Alegre: ANPAP, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2016, pp.1504-1519, URL: http://anpap.org.br/anais/2016/comites/cpa/edgar_silveira_franco_final.pdf

MIKOSZ, José Eliézer. *Arte Visionária – Representações visuais inspiradas nos Estados Não Ordinários de Consciência (ENOC)*. Curitiba: Prismas, 2014.

SPARE, Austin Osman & CARTER, Frederick. *Automatic Drawing*. In: *Form Magazine* Vol. 1 No. 1, Londres: April, 1916.



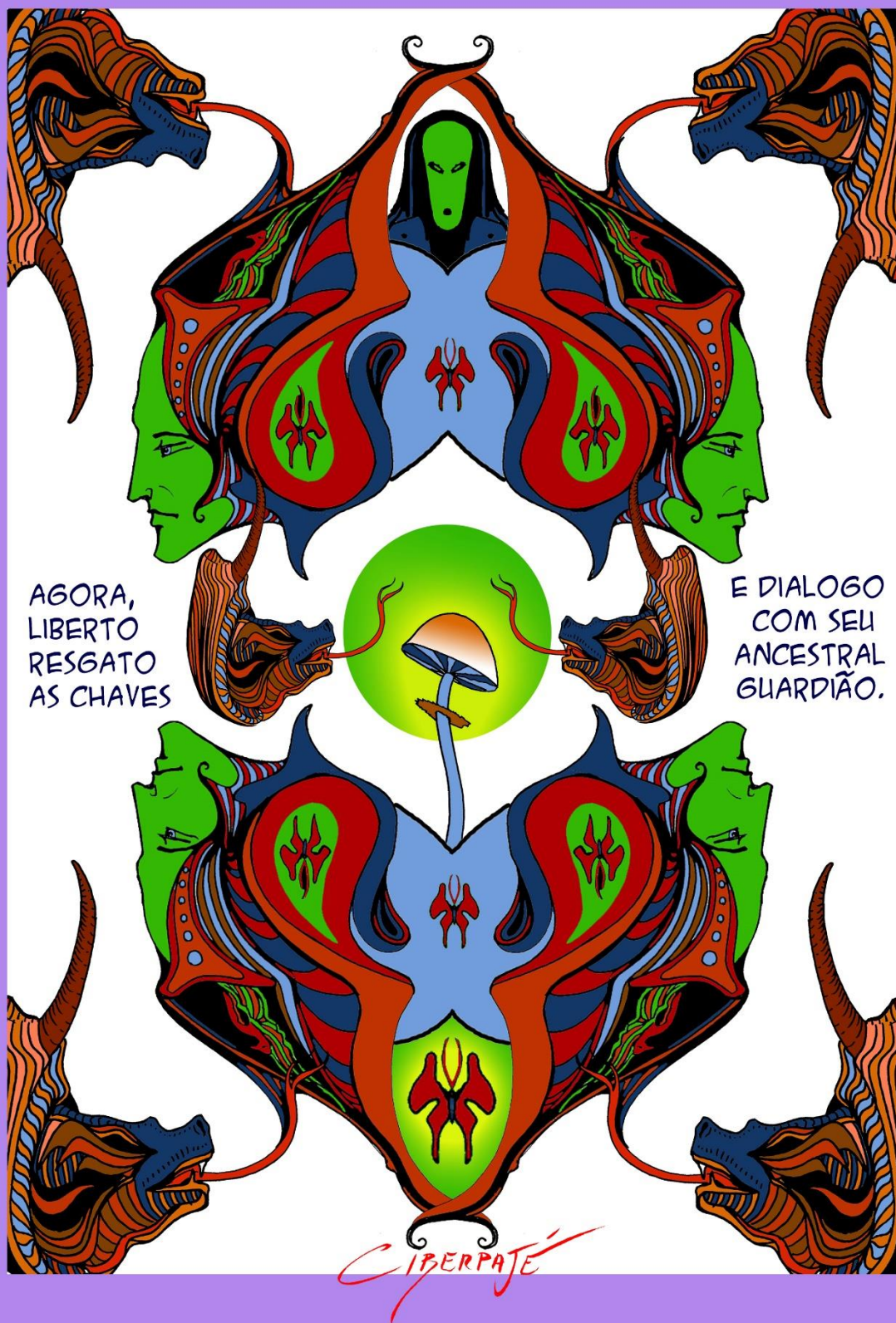
QUADRINHO INÉDITO





AS CHAVES
MESTRAS
DO COSMOS
NOS FORAM
ENTREGUES

MAS AS
ESQUECEMOS E
DEMONIZAMOS,
ILUDIDOS
COM
TOLOS
BRINQUEDOS
ALIENANTES



Normas de submissão de trabalhos para Revista Nós – Cultura, Estética & Linguagens

Diretrizes para Autores

A Revista NÓS – Cultura, Estética & Linguagens abre espaço para publicação de trabalhos inéditos nas diversas áreas das Ciências Humanas, com foco em debates sobre cultura, estética e linguagens, em diferentes perspectivas teórico-metodológicas.

Normas para publicação de trabalhos na Revista NÓS – Cultura, Estética & Linguagens:

- I - Os trabalhos poderão ser publicados em língua portuguesa ou estrangeira, destacadamente em inglês, espanhol, alemão e francês;
- II – O trabalho enviado deve ser inédito, ou configurar-se como proposta de republicação de textos clássicos ou documentos de arquivos;
- III - Os autores não serão remunerados pela publicação de trabalhos na Revista NÓS, devendo abrir mão de seus direitos autorais em favor deste periódico, mas somente para o respectivo número no qual o trabalho foi inicialmente apresentado; devendo os citados direitos retornar ao autor para possíveis republicações em livros autorais;
- IV – Os artigos submetidos poderão conter no máximo 05 autores (01 autor principal identificado e 04 coautores, devidamente categorizados como orientandos, orientadores, colaboradores entre outros);
- V - O texto deve ser enviado no formato Microsoft Word. Os metadados deverão ser preenchidos com o título do trabalho, nome(s) do(s) autor(es), maior grau acadêmico, instituição a que se vincula, cidade, estado, país e contato de correio eletrônico;
- VI - Será permitido a participação, em cada número da Revista NÓS, de apenas um artigo dos membros do Conselho Editorial, ficando este submetido às normas gerais da Revista, exceção feita para resenhas, entrevistas e notas;
- VII - Não será permitida a participação de mais de uma contribuição por autor em cada número da Revista, assim como em números consecutivos, devendo o autor aguardar uma edição para voltar a publicar;

VIII – Os textos enviados para a revista, salvo àqueles remetidos via carta convite, serão analisados por dois pareceristas. A análise será cega. Em caso de discordância de resultados, um terceiro parecerista será convocado para realizar o desempate;

IX- Os conteúdos publicados são de inteira e exclusiva responsabilidade de seus autores, ainda que reservado aos editores o direito de proceder ajustes textuais, linguísticos e de adequação às normas da publicação;

X - Os nomes e endereços informados nesta revista serão usados exclusivamente para os serviços prestados por esta publicação, não sendo disponibilizados para outras finalidades ou a terceiros;

XI - Será mantido em sigilo o nome dos pareceristas;

XII - O trabalho deve estar revisado conforme a gramática padrão;

XIII – A Revista NÓS, por meio de sua editoria, pode fazer convites de publicações dirigidas para pesquisadores de reconhecida relevância em suas áreas de atuação, não sendo necessário, nesses casos, que os referidos textos passem por avaliação cega de pareceristas;

XIV – Trabalhos com temática incompatível com os interesses da revista serão desconsiderados para efeito de análise dos pareceristas e publicação;

XV – A revista aceita trabalhos enviados por mestrandos (com orientador), mestres, doutorandos e doutores;

XVI - A estrutura do trabalho deverá atender as seguintes orientações:

- Recomenda-se o uso dos editores Word, na versão Windows e BR Office, ou na versão Linux;
- A extensão de artigos científicos, ensaios teóricos e ensaios literários poderão variar de 12 a 25 páginas, incluindo referências, desconsiderando anexos;
- Resenhas críticas poderão variar entre 03 e 10 páginas, sendo preferencialmente de livros e filmes lançados há até três anos ou de obras reconhecidas como clássicas;
- Informes de pesquisa ou resumos de monografias (dissertações ou teses) poderão variar entre 05 e 10 páginas;
- Entrevistas poderão variar de 03 a 20 páginas;
- Discursos de coleção de grau, tanto de paraninfos quanto de oradores, poderão variar de 03 a 10 páginas;
- A paginação extra de trabalhos com anexos serão avaliados pelos editores;

- Demais gêneros de trabalhos serão avaliados pelos editores;
- Margens: superior 03 cm, inferior 02 cm, esquerda 03 cm e direita 02 cm;
- Espaçamentos: no corpo do texto o espaço entre linhas deve ser de 1,5 sem espaçamento entre parágrafos; nas citações destacadas espaço simples;
- O texto principal deve ser em fonte “calibri”, corpo 12;
- Citações: até 03 linhas no corpo do texto; a partir de 04 linhas citações destacadas com recuo de 04 cm justificado e fonte 11;
- Título do trabalho centralizado em negrito e corpo 14;
- Título em língua estrangeira logo abaixo do título em português, em corpo 11;
- Nome(s) do(s) autor(es) justificado à direita, em corpo 12;
- Filiação científica do(s) autor(es) - indicar em nota de rodapé departamento, instituto ou faculdade, universidade e endereço eletrônico;
- O resumo deve ter no máximo 300 palavras, ser escrito em fonte 11 e espaço simples, seguido das palavras-chave;
- O resumo em língua estrangeira também será em fonte 11 e espaço simples, bem como as palavras-chave em língua estrangeira;
- Palavras estrangeiras e grifos devem ser grafados em itálico em vez de negrito ou sublinhado (exceto em endereços URL);
- As notas devem ser apenas explicativas inseridas em notas de rodapé;
- As referências deverão ser organizadas, obrigatoriamente, de acordo com a NBR 6023 da ABNT (agosto de 2002), com indicação dos títulos em itálico;
- As figuras (desenhos, gráficos, mapas, esquemas, fotografias) e suas legendas deverão estar inseridas no texto, não no final do documento na forma de anexos; permitir uma perfeita legibilidade, estando configuradas já no formato da revista.

XVII – Os textos devem ser enviados para o e-mail: revistanoscel@gmail.com



Imagem da capa:

