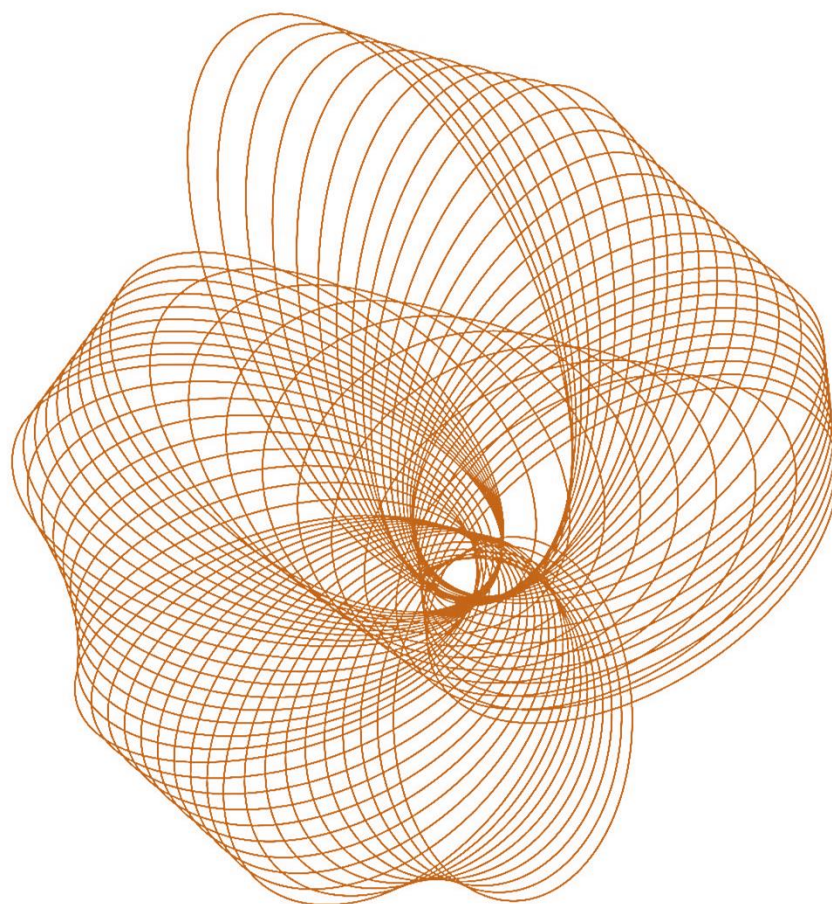


ISSN 2318-1729

história

histórias

REVISTA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA – UNB



DOSSIÊ

Quadrinhos em perspectiva histórica: temas e abordagens



Volume 4, Número 7, 2016

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA
Coordenador: Henrique Modanez de Sant'Anna
Vice-coordenador: André Gustavo de Melo Araújo

EXPEDIENTE (VOLUME 4, NÚMERO 7 DE 2016)

Editora

Susane Rodrigues de Oliveira (UnB)

Comitê Executivo

Anderson Oliva (UnB)
Neuma Brilhante (UnB)

Conselho Editorial

Aaron Aurelio Grageda (Universidad de Sonora)
Anderson Oliva (UnB)
André Gustavo de Melo Araújo (UnB)
André Gustavo de Melo Araújo (UnB)
Arthur Alfaix Assis (UnB)
Diva do Couto Gontijo Muniz (UnB)
Ernesto Cerveira de Sena (UFMT)
Jaime Almeida (UnB)
Maria Elizabeth Ribeiro Carneiro (UFU)
Maria Filomena Pinto Da Costa Coelho (UnB)
Neuma Brilhante (UnB)

Conselho Consultivo

Elizabeth Cancelli (USP)
Friedrich Jaeger (Universidade Witten/Herdecke)
Gerson Galo Meneses Ledezma (UNILA)
Henrique Espada Lima (UFSC)
Juçara Luzia Leite (UFES)
Marcelo Cândido da Silva (USP)
Marcelo de Souza Magalhães (UNIRIO)
Maria Lêda Oliveira (USP)
Matthias Haake (Universität Münster)
Mauro César Coelho (UFPA)
Nilton Pereira (UFRGS)
Patrícia Melo Sampaio (UFAM)
Sérgio da Mata (UFOP)

Editoração

Susane Rodrigues de Oliveira (UnB)

Revisão

Maria Neves (Gráfica Coronário)

Pareceristas Ad Hoc

Alberto Ricardo Pessoa (UFPB)
Amaro Xavier Braga Júnior (UFAL)
André Leme Lopes (UnB)
Benjamim Picado (UFF)
Carlos Rebuá Oliveira (UFF)
Heloisa Capel (UFG)
Ivan Lima Gomes (UEG)
Luciano Ferreira da Silva (UTFPR)
Maria Célia Orlato (UnB)
María Verónica Ferreras (UFF)
Maria Pires (UFV)
Roberto Elísio dos Santos (USCS)
Roberto Neto (UFF)
Rodrigo Farias de Sousa (UCAM)
Waldomiro Vergueiro (USP)

Os dados, ideias, opiniões e conceitos emitidos nos artigos e resenhas, assim como a exatidão das referências, são de inteira responsabilidade do(s) autor(es).

SUMÁRIO

EDITORIAL

Susane Rodrigues de Oliveira 03

DOSSIÊ

Apresentação do Dossiê "Quadrinhos em perspectiva histórica: temas e abordagens"

Ivan Lima Gomes 04-08

As pesquisas sobre quadrinhos nas universidades brasileiras: uma análise estatística do panorama geral e entre os historiadores

Victor Callari, Karoline Kunieda Gentil 09-24

A invenção dos quadrinhos autorais: uma breve história da arte da segunda metade do século XX

Alexandre Linck Vargas 25-38

D'un lectorat l'autre. La bande dessinée de la presse enfantine a l'album pour adultes

Sylvain Lesage 39-54

***El Eternauta*: as leituras de um clássico dos quadrinhos na atualidade**

Sebastian Horacio Gago 55-70

Charlie Hebdo, secularização e escatologia

Fabio Mourilhe 71-88

Rompendo fronteiras e tomando a palavra: algumas reflexões sobre os quadrinhos femininos japoneses

Valéria Fernandes da Silva 89-108

É para rir ou para chorar? O riso feminista brasileiro em tempos de ditadura (1970-1980)

Cintia Lima Crescêncio 109-128

O princípio Dilbert e a educação: humor e crítica à gestão do trabalho em uma tira em quadrinhos

Luiz Ricardo Linch 129-148

Realezas entre o bem e o mal: as representações de monarcas nas páginas da Marvel Comics

Fábio Vieira Guerra 149-166

Sin City: o neo-noir como emergência do noir enquanto gênero a posteriori e a influência múltipla entre diversas linguagens (literatura, cinema e quadrinhos)

Adérito Schneider 167-184

Linhas traçadas de velocidade: um esboço da história das narrativas gráficas francófonas sobre automobilismo

Rafael Duarte Oliveira Venancio 185-204

Ciência e tecnologia nos mundos imaginários de Yantok: Aventuras de Kaximbown (1911-1913)

Marilda Lopes Pinheiro Queluz 205-222

RESENHAS

HAGUE, Ian. *Comics and the senses: a multisensory approach to comics and graphic novels*. New York: Routledge, 2014. 214p.

Ivan Lima Gomes 223-226

BRAGA JR, Amaro Xavier; SILVA, Valéria Fernandes da (Orgs.) *Representações do Feminino nas Histórias em Quadrinhos*. Maceió: Edufal, 2015. 330 p.

Maycon André Zanin 227-230

ALBUQUERQUE, Samuel. *Nas memórias de Aurélia: cotidiano feminino no Rio de Janeiro do século XIX*. São Cristóvão: Editora UFS, 2015, 152 p.

Everton Vieira Barbosa 231-233

EDITORIAL

É com enorme dedicação e esforço que a Revista *história, histórias* traz a público o dossiê "Quadrinhos em perspectiva histórica: temas e abordagens", organizado pelo professor doutor Ivan Lima Gomes da Universidade Estadual de Goiás (UEG). Reunindo 12 artigos de caráter interdisciplinar, esse dossiê revela o estado atual das pesquisas e discussões acadêmicas sobre as Histórias em Quadrinhos (HQ's) no Brasil, na França e na Argentina. Trata-se de importantes estudos e reflexões sobre as dimensões históricas, políticas e culturais desse gênero discursivo.

Na seção de resenhas, em sintonia com o tema desse dossiê, Ivan Lima Gomes trata do livro *Comics and the senses: a multisensory approach to comics and graphic novels* (2014), de Ian Hague; enquanto Maycon André Zanin trata do livro *Representações do Feminino nas Histórias em Quadrinhos* (2015), organizado por Amaro Xavier Braga Júnior e Valéria Fernandes da Silva. Encerrando este volume, trazemos a resenha de Everton Vieira Barbosa Correio sobre o livro *Nas memórias de Aurélia: cotidiano feminino no Rio de Janeiro do século XIX* (2015), de autoria de Samuel Albuquerque.

O serviço de revisão dessa edição contou com recursos financeiros do Departamento de História e do Programa Pós-Graduação em História da Universidade de Brasília. O Conselho Executivo dessa revista agradece esse apoio fundamental à periodicidade e qualidade da publicação que aqui se apresenta. Agradecemos também aos membros do Conselho Consultivo e aos Pareceristas *Ad Hoc* que colaboraram com o presente número.

Tenham uma boa leitura e discussão!

Brasília, dezembro de 2016.
Profa. Dra. Susane Rodrigues de Oliveira
EDITORA CHEFE

APRESENTAÇÃO

De mídia desacreditada à forma de expressão *cult*, muita coisa aconteceu com as histórias em quadrinhos (HQs). O fato é que a indústria cinematográfica, editoras e a internet se renderam aos quadrinhos nos últimos anos. E assim também a academia. Certamente tal fato não é de todo novo: desde os anos 1960 os quadrinhos já chamavam a atenção de nomes como Umberto Eco, Luc Boltanski, Marshall McLuhan e Pierre Bourdieu. Neil Gaiman relembra com certo cinismo e ironia "(...)[d]aqueles remotos dias de felicidade e prosperidade antes de cada Universidade ter um curso sobre 'O Romance Gráfico'¹".

O estabelecimento dos quadrinhos enquanto tema de estudos na universidade é bem claro no hemisfério norte. Todos os componentes usualmente esperados para o reconhecimento acadêmico e social de uma área de estudos podem ser encontrados. Nos mundos anglo-saxão e franco-belga, encontram-se pesquisadores que se reconhecem como *comics scholars* e que integram uma comunidade acadêmica de *comic studies*, reunidos em associações² e contam com uma série de periódicos especializados em HQs³. Em 2009 foi lançado o primeiro *reader* sobre o tema, logo seguido por outros⁴. Editoras acadêmicas como University Press of Mississippi, Routledge e Palgrave Macmillan contam com séries exclusivamente dedicadas aos quadrinhos, contribuindo para boa parte da bibliografia sobre o tema que não para de crescer.

Acima de tudo, o melhor é constatar o esforço pelo estabelecimento de diálogo entre ambos os mundos. Isolados em outros contextos pela barreira linguística e mesmo pelos diferentes desenvolvimentos históricos que os

4

¹ GAIMAN, Neil. Introdução. In: WAY, G.; BÁ, G. *The umbrella academy*. São Paulo: Devir, 2011, p. 8.

² Dentre as em atividade no momento, destaca-se a *Comics Studies Society*. Seu interesse abrange "todos os tipos de arte sequencial" – de tiras e revistas em quadrinhos a animações e "outras formas e tradições relacionadas" – e procura estimular a "diversidade nos *comic studies*", entre outros objetivos. Cf.: <http://www.comicssociety.org/> (acesso em 15 jul. 2016). No Brasil, a Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS) foi fundada em 2012 e busca promover academicamente os quadrinhos por meio de encontros periódicos reunindo pesquisadores de diversas áreas. Cf. <https://aspasnacional.wordpress.com/> (acesso em 15 jul. 2016).

³ A lista é longa, mas devem ser mencionados periódicos como *Studies in Comics* (<http://www.intellectbooks.co.uk/journals/view-Journal,id=168/>), *ImageText* (<http://www.english.ufl.edu/imagetext/>), *Journal of Graphic Novel and Comics* (<http://www.tandfonline.com/toc/rcom20/current>) e *European Comic Art* (<http://journals.berghahnbooks.com/eca>), além do pioneiro *International Journal of Comic Art*, que não dispõe de versão *online*.

⁴ HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (orgs.). *A comics studies reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. Outros *readers* são: HATFIELD, Charles; HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (orgs.). *The superhero reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 2013. MILLER, Ann; BEATY, Bart. *The French comics theory reader*. Leuven: Leuven University Press, 2014.

quadrinhos tiveram em cada contexto, as redes comunicacionais e as interações internacionais contribuem para análises que buscam superar as barreiras nacionais. Destacam-se estudos que sugerem um olhar transnacional sobre os quadrinhos, buscando entender sua construção a partir das apropriações e usos que cada contexto proporciona a eles⁵.

No Brasil, o cenário para os estudos de quadrinhos apresenta muitos desafios, mas as perspectivas são animadoras. Tal como lá, a interdisciplinaridade norteia as pesquisas sobre eles. Nos eventos e publicações especializados, não raro podem ser encontrados historiadores ao lado de críticos literários, estudiosos da comunicação, sociólogos e bibliotecários⁶. Além disso, o campo parece aberto às iniciativas que buscam pensar caminhos distintos para as análises sobre quadrinhos: crescem as publicações, interações entre pesquisadores e revistas acadêmicas dedicadas a eles.

Os desafios que se colocam possivelmente são os mesmos que se apresentam aos pesquisadores anglo-saxões e franco-belgas. No interior da interdisciplinaridade, como estabelecer as especificidades de cada disciplina quando o assunto são quadrinhos? Seria possível pensar em abordagens próprias a cada campo de saber sobre o tema? O que significa, em resumo, elaborar um problema sobre os quadrinhos – no caso do presente dossiê, sob um ponto de vista histórico?

Longe de ter qualquer interesse em responder de forma unívoca a tais perguntas, o dossiê “Quadrinhos em perspectiva histórica: temas e abordagens” busca sugerir algumas estratégias para historiadores interessados em enveredar por tal campo de estudos. Ao mesmo tempo, ele permite vislumbrar algumas das tendências e perspectivas presentes nos estudos de quadrinhos no Brasil, além de alguns desafios a serem enfrentados por pesquisas futuras. De início, cabe ressaltar a diversidade de vozes, resultado da integração entre diversos campos de saber: alguns historiadores, mas também pesquisadores da

⁵ BRIENZA, Casey. *Manga in America: transnational book publishing and the domestication of Japanese comics*. London: Bloomsbury, 2016. STEIN, Daniel; DENSON, Shane; MEYER, Christina (org.). *Transnational perspectives on graphic narratives. Comics at the crossroads*. London/New York: Bloomsbury, 2013. GOMES, Ivan Lima. *Os novos homens do amanhã: o mundo dos quadrinhos na América Latina (Brasil e Chile, anos 1960-1970)*. Curitiba: Prismas, 2016 [no prelo]. Para uma orientação mais ampla da problemática da circulação dos impressos, cf. ABREU, Márcia; DAECTO, Marisa Midori (orgs.). *A circulação transatlântica dos impressos: conexões*. Campinas: UNICAMP/IEL/Setor de Publicações, 2014.

⁶ No Brasil, os estudos de HQs devem muito às reflexões pioneiras promovidas pela ECA/USP e seu Observatório de Histórias em Quadrinhos – mas não só. Cf. <http://observatoriodehistoriasemquadrinhos.blogspot.com.br/> (acesso em 15 jul. 2016). A eles se encontra vinculada a revista *Nona Arte*, dedicada às HQs: <http://www2.eca.usp.br/nonaarte/ojs/index.php/nonaarte/index> (acesso em 15 jul. 2016). Para citar exemplo caro à área de História, mais recentemente, um grupo de pesquisadores das HQs se reúne anualmente junto à rede Biblioteca Parque, em parceria com o Programa de Pós-Graduação em História da UFF. Os dois últimos encontros ocorreram na Biblioteca Pública de Niterói. Cf.: <http://www.bibliotecasparque.rj.gov.br/ii-seminario-de-historia-em-quadrinhos/> (acesso em 15 jul. 2016).

Comunicação, Filosofia, Teoria Literária e Sociologia, vindos de três das cinco regiões do Brasil, além de dois artigos internacionais.

Um primeiro aspecto que chama atenção é o fôlego crítico dos artigos, produzidos a partir de pesquisas em andamento ou concluídas em nível de pós-graduação. Possivelmente isso explica a quantidade de trabalhos que procuram discutir a historicidade da própria reflexão crítica sobre o tema. O artigo de Victor Callari (Unifesp/FMU) e Karoline Kuneida Gentil (Fecap) apresenta uma análise da recente produção acadêmica em diversas áreas do conhecimento a partir de levantamentos de dados quantitativos.

Outro conjunto de trabalhos problematiza aspectos teóricos ligados àquilo que, seguindo as leituras de Howard Becker e Bart Beaty, pode ser chamado de "mundo dos quadrinhos"⁷: a construção da ideia de "quadrinho autoral", de "quadrinho adulto" e de "cânone" a partir da sua recepção. Tais são as leituras de Alexandre Linck Vargas (Unisul), Sylvain Lésage (Université de Lille III) e Sebastian Horacio Gago (CEA-UNC/Coniset), respectivamente. Os três artigos permitem vislumbrar uma compreensão do fenômeno histórico das HQs em escala global: enquanto Linck Vargas parte de um olhar panorâmico sobre contextos específicos como os EUA, Japão, França e Brasil, Lésage se detém no caso francês dos álbuns de *bande dessinée* e sua relação com a "adultização" do leitor, ao passo que Gago prioriza a construção histórica do olhar sobre a obra de Héctor Oesterheld. Em comum, a necessidade de assumir um olhar que situe historicamente a produção e o consumo de HQs para além de leituras excessivamente formalistas, que perceba a historicidade dos discursos que buscam legitimá-la no mercado de bens culturais⁸.

Muita da reflexão recente sobre quadrinhos parte de questões políticas e culturais que se encontram no calor do momento. É daí que se observa a necessidade de os pesquisadores de HQs refletirem sobre o recente ataque terrorista à redação do hebdomadário francês *Charlie Hebdo*. Sob um olhar próprio da filosofia, Fabio Mourilhe (UFRJ) discute temas como morte, sagrado e a condição trágica da arte para sugerir uma leitura crítica em torno do acontecimento.

Outro tema sensível aos pesquisadores de HQs trata da questão da mulher. Polêmica e sempre retomada de forma problemática a cada nova representação (ou silenciamento) da condição feminina, motivou análises de dois artigos do dossiê. Valéria Fernandes da Silva (UnB) debate de forma propositiva as representações do feminino no *shoujo* mangá, entendendo as implicações editoriais e os limites e possibilidades de tal formato para o público feminino. A partir de uma série de tiras cômicas e outras imagens gráficas, Cintia Lima (UFSC) sugere a emergência de uma forma específica de humor,

⁷ BECKER, Howard. *Los mundos del arte*. Sociología del trabajo artístico. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes, 2008. BEATY, Bart. *Comics versus art*. Toronto/Buffalo/London: University of Toronto Press, 2012.

⁸ Para uma avaliação mais recente sobre o tema, cf. GUILBERT, Xavier. La légitimation em devenir de la bande dessinée. *Comicalités* [tema: Théorisations et médiations graphiques], mai. 2011. Disponível em: <http://comicalites.revues.org/181> [acesso em 15 jul. 2016]

que classifica como “riso feminista”, caracterizado por “(...) questiona[r] o sistema patriarcal que promove uma cultura baseada na desigualdade e na exploração”.

Dois outros campos temáticos se encontram presentes no dossiê. O primeiro deles, representado pela análise de editoras e obras consideradas clássicas dentro do que usualmente se entende como “cânone” das HQs. Os formatos da tira, revista e da *graphic novel* são contemplados a partir de personagens e séries específicas. Dilbert é objeto de análise de Luiz Ricardo Linch (UFPR), preocupado em discutir seu potencial crítico sobre temas relacionados ao mundo do trabalho. A *Marvel Comics* é discutida por Fábio Guerra (UFF), que parte de três personagens (Namor, Doutor Destino e Pantera Negra) para discutir temas como política e nação nos Estados Unidos. *Sin City* é o mote para Adérito Schneider (UFG) discutir o conceito de *noir*. Sua abordagem procura discutir a série em articulação com sua adaptação cinematográfica, mantendo o diálogo intermediário entre quadrinhos e cinema, característica marcante do meio.

Como que indicando as possibilidades das HQs enquanto fontes históricas, os dois últimos artigos discutem temas distintos, ainda que ambos possam ser articulados em torno da questão da modernidade técnica. Historicamente forjadas a partir da integração dinâmica de diversas artes técnicas como a fotografia, o cinema e a publicidade⁹, as HQs parecem estimular a análise da história da técnica. A tais temas, Rafael Venâncio (UFU) articula a análise da história do automobilismo enquanto categoria esportiva, discutindo como a velocidade e o esporte foram representados a partir da linguagem das HQs francesas, com ênfase no uso da *ligne claire* para expressar maior realismo gráfico. Marilda Queluz (UTFPR) parte de um recorte preciso para analisar as *Aventuras de Kaximbowm*, série de Yantok publicada na revista ilustrada brasileira *O Tico-Tico*. Por meio da análise de suas aventuras fantásticas, repletas de máquinas e artefatos técnicos, a autora sugere uma leitura original da Primeira República no Brasil.

O dossiê também conta com duas resenhas de trabalhos recentes relacionados aos estudos sobre HQs. *Comics and the senses*, de Ian Hague, é objeto de análise por Ivan Lima Gomes (UEG); Maycon André Zanin (Unicentro) resenha a coletânea *Representações do feminino nas histórias em quadrinhos*, organizada por Amara Braga Jr. e Valéria Silva.

Boa leitura!

Goiânia, 28 de julho de 2016.

Prof. Dr. Ivan Lima Gomes (UEG)
ORGANIZADOR

⁹ GROESTEEN, Thierry. *Naissance de la bande dessinée: de William Hogarth à Winsor McCay*. Bruxelas: Les Impressions Nouvelles, 2009. GARDNER, Jared. *Projections: comics and the history of twenty-first-century storytelling*. Stanford: Stanford University Press, 2012.

AS PESQUISAS SOBRE QUADRINHOS NAS UNIVERSIDADES BRASILEIRAS: UMA ANÁLISE ESTATÍSTICA DO PANORAMA GERAL E ENTRE OS HISTORIADORES

VICTOR CALLARI

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO (UNIFESP)

KAROLINE KUNIEDA GENTIL

FUNDAÇÃO ESCOLA DE COMÉRCIO ALVARES PENTEADO (FECAP)

RESUMO: O presente trabalho apresenta um panorama do cenário dos quadrinhos no Brasil, em especial nas últimas décadas, e os dados levantados sobre o desenvolvimento do cenário acadêmico que trabalha com as Histórias em Quadrinhos como fontes ou objetos de pesquisa, a partir da década de 1970, chegando até os dias de hoje, com destaque para a produção na área de História. A pesquisa quantitativa realizada busca, ainda, contribuir com as informações e dados levantados por Waldomiro Vergueiro e Roberto Elísio dos Santos acerca da produção de pesquisas sobre histórias em quadrinhos na Universidade de São Paulo – em pesquisa realizada em 2006 –, porém expandido a área de análise para as universidades estaduais e federais de todo o território nacional, identificando os principais campos e áreas de desenvolvimento de pesquisa envolvendo Histórias em Quadrinhos – Comunicação, História, Letras, Pedagogia, entre outros – seu avanço nas últimas quatro décadas e suas principais esferas de desenvolvimento, tais como dissertações de mestrado ou teses de doutorado. Dessa forma, busca-se mapear a produção acadêmica e fornecer às futuras pesquisas importantes dados estatísticos, gráficos e informações sobre os diferentes locais de produção de conhecimento acadêmico de Histórias em Quadrinhos em âmbito nacional.

PALAVRAS-CHAVE: Quadrinhos; Produção Acadêmica; História Quantitativa.

ABSTRACT: This paper presents a comic book scene panorama in Brazil, especially in recent decades, and the data collected on the development of the academic setting that works with Comics as sources or objects of research, from the 1970s, arriving until the present day, with emphasis on the production of the historians. The quantitative survey seeks also to contribute to the information and data collected by Waldomiro Vergueiro and Roberto Elysium dos Santos on the production of research on comics at the University of São Paulo – in a survey conducted in 2006 – but expanded the analysis for the State and Federal Universities from all over the country, identifying the main fields and research development areas involving Comics – Communication, History, Literature, Education, among others – its advance over the past four decades and its main spheres of development, such as dissertations or doctoral theses. Thus, it seeks to map the academic production and provide the future research on comic books important statistical data, charts and information about the different academic knowledge production sites Comics nationwide.

KEYWORDS: Comic Books; Academic Research; Quantitative History.

O crescente interesse pelas Histórias em Quadrinhos no Brasil, por parte do público geral e da Academia, de forma específica, pode ser atestado a partir de diferentes indícios perceptíveis em esferas variadas, sejam elas culturais, econômicas ou sociais. Esses indícios serão elencados na primeira parte deste artigo e culminará na apresentação dos resultados da pesquisa sobre a produção acadêmica realizada em universidades federais e estaduais do País e que tenham como objeto de estudo as Histórias em Quadrinhos, de forma a atestar que o crescente interesse por parte das universidades, por esse objeto, é fruto de uma complexa relação entre as mudanças sociais e a pesquisa acadêmica.

A atual situação da produção acadêmica envolvendo Histórias em Quadrinhos no Brasil pode ser expressa na afirmação de uma das maiores autoridades em HQs no mundo, o jornalista e curador britânico, Paul Gravett. Durante sua passagem pelo País, o autor afirmou: "Não é mais possível ignorar o tema dos quadrinhos no ambiente acadêmico"¹. Evidentemente, a afirmação de Gravett não tinha como objetivo refletir especificamente o cenário brasileiro e suas condições singulares, mas pode, facilmente, ser aplicada à nossa realidade.

Esse cenário de mudanças no Brasil não escapou à percepção de um dos pesquisadores mais atuantes na área de Histórias em Quadrinhos no Brasil. Paulo Ramos² afirmou que:

A trilha dos quadrinhos transitou em diferentes aspectos na década inicial deste século 21. Das bancas às livrarias. Do "fim" das revistas nas bancas para o retorno triunfal delas. Da Abril e da Globo para a Panini. Das poucas opções editoriais ao surgimento de uma gama de logos. Das editoras tradicionais à venda delas. Dos super-heróis à esmagadora presença dos mangás. Dos jovens aos adultos. Da quase ausência dos quadrinhos no ensino para a inclusão oficial em gordas listas governamentais. Das poucas às muitas pesquisas. Do espaço raro na grande mídia às reportagens recorrentes. Do comercial ao independente. Do papel para a internet. E da internet de volta para o papel.³

O olhar atento de Ramos foi capaz de captar diferentes aspectos da mudança do cenário dos quadrinhos na última década; tal como a abertura do espaço das livrarias que passaram a dedicar sessões inteiras às publicações de

¹ Paul Gravett em entrevista concedida ao *site* especializado em cultura pop "Vitrulado". <http://www.vitrulado.com/hq/paul-gravett-nao-e-mais-possivel-ignorar-os-quadrinhos-no-ambiente-academico/> acessado em 28/8/2015.

² Paulo Ramos é professor do Departamento de Letras da Universidade Federal de São Paulo, e um dos mais destacados pesquisadores de Histórias em Quadrinhos no Brasil; publicou diversas obras, entre elas: *Tiras livres: um novo gênero dos Quadrinhos* (2014); *Revolução do gibi: nova cara dos quadrinhos no Brasil* (2012); *A leitura dos quadrinhos* (2010); *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*. (2009).

³ RAMOS, Paulo. *Revolução do gibi: nova cara dos quadrinhos no Brasil*. São Paulo, Devir, 2012, p. 7.

HQs, além de lojas voltadas para o público consumidor de quadrinhos e cultura *pop*, como o “Espaço *Geek*” da rede de Livrarias Cultura, aberto em 2012 com 250m² e localizado no coração da Avenida Paulista. A sobrevivência de outro espaço localizado também próximo à Avenida Paulista, atesta o crescente interesse pela cultura *pop*, de maneira geral, e pelos quadrinhos de forma específica; a loja Comix Book Shop, criada em 1986, sobreviveu a diferentes períodos no mercado de quadrinhos, e hoje é capaz de organizar um evento para mais de 15.000 visitantes, à Fest Comix.

Ramos também identificou ainda a importância da atuação da multinacional Panini no controle do mercado brasileiro, editora responsável por desbancar as desgastadas Globo e Abril. No que tange à cobertura dada pela grande mídia para os quadrinhos, convém destacar a importância do Cinema nesse processo. O interesse e espaço dos quadrinhos também cresceu, ainda que em proporções diferentes, à medida que suas adaptações conquistavam fãs e quebravam recordes de bilheteira.

No Brasil, assim como em praticamente os quatro cantos do planeta, desde o ano 2000 quando a Fox Studios adaptou *X-Men* (com direção de Bryan Singer e estrelado por Hugh Jackman), as adaptações de personagens das Histórias em Quadrinhos para a linguagem do cinema resultaram, com raras exceções, em sucessos de bilheteria, levando, por exemplo, quase 11 milhões de pessoas a assistirem ao primeiro filme dos *Vingadores*, em 2012⁴.

Os números de vendas de Histórias em Quadrinhos não se aproximam, nem de longe, das cifras alcançadas pelas adaptações cinematográficas, contudo, a *Diamond Comics* apresentou um crescimento de 9,5% em suas atividades nos EUA, em 2014⁵, a exposição das marcas e as vendas de produtos licenciados também apresentam cifras muito maiores do que o crescimento das vendas das revistas, entretanto, assim como Paulo Ramos observou ao afirmar que desde 2000 os quadrinhos foram de um público jovem para um público adulto, sua exposição, ainda que por outras mídias, aos jovens, parece garantir sua perenidade.

Enquanto o mercado editorial passava por mudanças, e os personagens de Histórias em Quadrinhos encontravam nova morada nas telas de cinema, o governo brasileiro, aparentemente, teve papel fundamental nesse novo processo de difusão das Histórias em Quadrinhos, ao incluir os quadrinhos nas listas do PNBE⁶, primeiramente na seleção de 2006 para o ano letivo de 2007, e depois, novamente, em 2008, chegando até os dias de hoje.

⁴ Dado retirado do *site* especializado em Cinema e Cultura Pop, adorocinema.com. < <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-130440/>> Acessado em 31/8/2015.

⁵ LNKUS, Juliete. Adaptações de quadrinhos levam público cada vez maior aos cinemas. Florianópolis, Santa Catarina, 2015. < <http://ndonline.com.br/florianopolis/plural/252899-adaptacoes-de-quadrinhos-levam-publico-ada-vez-maior-aos-cinemas.html>> Acessado em 31/8/2015.

⁶ Plano Nacional Biblioteca Escola, lançado pelo governo federal em 1997, com o objetivo de abastecer as bibliotecas de educação básica com títulos necessários à formação dos indivíduos.

O número bruto é menor que a relação anterior feita pelo governo, que tinha mais três publicações ligadas à área. Proporcionalmente, no entanto, houve um aumento de títulos quadrinísticos na relação de 2008: representaram 7% do total, contra cerca de 4,5% da listagem passada.⁷

A ação do governo federal cumpriu um importante papel no incentivo à leitura de quadrinhos no Brasil, segundo Ramos:

O número de exemplares comprados de cada obra varia muito de ano para ano e de seleção para seleção. A tendência é a venda ficar entre 15 mil e 48 mil cópias de cada título. Um bom negócio, ainda mais num país em que as tiragens de um álbum em quadrinhos ficam entre mil e três mil unidades [...] O número de obras em quadrinhos nas listas também aumentou. Partiu de dez, em 2006, para quase trinta em 2010.⁸

Vergueiro e Ramos também indicam que as Histórias em Quadrinhos estavam presentes nos Parâmetros Curriculares Nacionais desde 1997:

Os PCNs traziam uma releitura das práticas pedagógicas aplicadas na escola, de modo a criar um novo referencial a ser adotado pelos professores nos ensinos fundamental e médio. Os parâmetros da área de Artes para a 5ª a 8ª séries mencionam especificamente a necessidade de o aluno ser competente na leitura de histórias em quadrinhos e outras formas visuais, como publicidade, desenhos animados, fotografias e vídeos. Os PCNs de Língua Portuguesa também mencionam os quadrinhos. No caso do ensino fundamental, existe a referência específica à charge e à leitura crítica que esse gênero demanda.⁹

É importante ressaltar ainda que as Histórias em Quadrinhos não apareciam única e exclusivamente vinculadas aos estudantes das séries iniciais e do ensino fundamental II, mas os Parâmetros Curriculares Nacionais para o ensino médio também incentivavam o contato com a nona arte:

No volume dedicado a Linguagens, Códigos e suas Tecnologias, o documento faz três referências às histórias

⁷ VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*. São Paulo, Editora Contexto, 2009, p. 19.

⁸ RAMOS, Paulo. *Revolução do gibi: nova cara dos quadrinhos no Brasil*. São Paulo, Devir, 2012, p. 223.

⁹ VERGUEIRO, Waldomiro, RAMOS, Paulo. *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*. São Paulo, Contexto, 2009, p. 10.

em quadrinhos como manifestação artística a ser trabalhada em sala de aula. Numa delas, cita a necessidade de fazer uma leitura aprofundada dos quadrinhos, de modo a perceber de forma detalhada os recursos visuais presentes no texto: quando o aluno identifica os truques que os desenhistas utilizam para criar efeitos de movimento e profundidade espacial nas histórias em quadrinhos e que aqueles e outros efeitos são também utilizados na artes, distinguindo os estilos das diversas tradições, épocas e artistas, o entendimento desses aspectos torna-se mais efetivo e interessante. Os PCNs para o ensino médio destacam a importância dos diversos gêneros dos quadrinhos como fonte histórica e de pesquisa sociológica. No segundo caso, assinalam que charges, *cartuns* e tiras são “dispositivos visuais gráficos que veiculam e discutem aspectos da realidade social, apresentando-a de forma crítica e com muito humor”.¹⁰

Para além dos aspectos editoriais, da relação com outras mídias, e do incentivo do governo, as Histórias em Quadrinhos também encontraram um significativo desenvolvimento dentro da academia. Nesse sentido, a ação de poucos pioneiros como Álvaro de Moya, Moacyr Cirne e Waldomiro Vergueiro, entre tantos outros, em um momento em que o preconceito acerca das Histórias em Quadrinhos ainda predominava, serviu, de fato, como resistência, e foi capaz de manter a chama da pesquisa viva nas universidades brasileiras. Segundo Vergueiro e Elísio:

Desde cedo a ampla divulgação das revistas de histórias em quadrinhos no país fez surgir um grupo de admiradores que se destacava dos demais por buscar uma maior valorização de suas preferências de leitura. Embora relativamente pequeno, este grupo revelou-se bastante ruidoso e ativo na realização de eventos ligados à área, realizando, já em 1951, antes que qualquer outra exposição utilizando originais de histórias em quadrinhos fosse realizada no mundo, a I Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos na cidade de São Paulo. Esta primeira exposição foi o estopim do interesse pelas histórias em quadrinhos no país, com alguns de seus organizadores posteriormente se dedicando a elas de forma sistemática.¹¹

¹⁰ Idem, p. 11.

¹¹ VERGUEIRO, Waldomiro. SANTOS, Roberto Elísio dos. *A pesquisa sobre histórias em quadrinhos na Universidade de São Paulo: análise da produção de 1972 a 2005*. São Paulo. Unirevista, vol. 1, nº 3, 2006, p. 1.

Ao observarmos o crescimento do evento acadêmico intitulado “Jornadas Internacionais das Histórias em Quadrinhos”, realizado pela primeira vez em 2011, na Universidade de São Paulo, uma das maiores da América Latina, é possível atestar como os quadrinhos abriram seu espaço dentro da academia brasileira e forçaram sua aceitação mediante muito esforço e seriedade nas pesquisas. O evento “Jornadas Internacionais”, desde sua primeira edição, procurou proporcionar aos pesquisadores um espaço de debate e interação para a difusão de suas pesquisas. No *site* de divulgação das 3^{as} Jornadas, realizadas em agosto de 2015, os organizadores afirmam:

As Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos têm como principal proposta servir de ponto focal para as pesquisas sobre histórias em quadrinhos produzidas em diferentes regiões do país e também no exterior. O congresso acadêmico, ao mesmo tempo em que dá visibilidade a tais estudos, contribui para promover um intercâmbio de conhecimento entre os temas abordados e seus respectivos autores.¹²

Na mais recente edição do evento, o número de comunicações alcançou seu melhor desempenho, com um total de 229, o número de livros lançados também, foram 24 ao longo de toda a semana, superando a marca da edição de 2013 de sete títulos teóricos e outros dois relançamentos.

A existência de grupos de pesquisa, como o Observatório de Histórias em Quadrinhos na Universidade de São Paulo e o Grupo de Pesquisa sobre Quadrinhos, na Universidade Federal de São Paulo, que inicia sua trajetória com seus primeiros eventos, juntamente com diversos outros cursos e eventos oferecidos em outras capitais como Belo Horizonte, reforçam a tese de que as Histórias em Quadrinhos não podem mais ser ignoradas.

O historiador e pesquisador Márcio dos Santos Rodrigues já se prepara para ministrar a 6^a edição do curso “Quadrinhos: Linguagem e História”, no Palácio das Artes e a “Feira Internacional de Quadrinhos” (FIQ), realizado desde 2013, se consolida como um evento de abrangência nacional.

Tendo em vista todos esses indícios apontados acima, faz-se necessário um levantamento, ainda que preliminar, do atual estágio de desenvolvimento das pesquisas acadêmicas que tenham como base as Histórias em Quadrinhos nas universidades brasileiras.

A produção acadêmica na Universidade de São Paulo foi analisada pelo professor e coordenador do observatório, Waldomiro Vergueiro e pelo professor Roberto Elísio dos Santos, os dois analisaram a produção entre 1972 e 2005¹³, chegando a resultados muito próximos aos resultados de nossa pesquisa.

¹² Texto informado pelos organizadores do evento. In: <<http://www2.eca.usp.br/jornadas/historico.php>>. Acessado em 31/8/2015.

¹³ VERGUEIRO, Waldomiro. SANTOS, Roberto Elísio dos. *A pesquisa sobre histórias em quadrinhos na Universidade de São Paulo: análise da produção de 1972 a 2005*. São Paulo. Unirevista, vol. 1, nº 3, 2006.

A metodologia utilizada na atual pesquisa fez uso de alguns importantes referenciais da História Quantitativa¹⁴, adotada por historiadores da chamada Escola dos Annales, e buscou, ao máximo, manter-se próxima da utilizada por Vergueiro e Elísio, que procederam da seguinte maneira:

Para identificação do corpus da pesquisa, foi realizado um levantamento na Base de Dados Bibliográficos DEDALUS, do acervo de bibliotecas da USP, efetuando-se a busca pela palavra-chave “quadrinhos”, no banco de teses. Sabia-se que, desta forma, não seriam recuperados trabalhos acadêmicos referentes a charges, caricaturas ou humor gráfico de uma maneira geral, uma vez que, por delimitação de pesquisa, decidiu-se centrar a análise apenas nos trabalhos que tratassem especificamente de histórias em quadrinhos.¹⁵

Para a realização de nossa pesquisa, a metodologia utilizada consistiu no acesso e consulta ao *site* das universidades estaduais e federais relacionadas pelo Ministério da Educação em seu *site*. Ao consultar o acervo *online*, foram pesquisadas toda e qualquer produção acadêmica, fossem elas monografias, dissertações ou teses, produzidas dentro das universidades e que continham em seus assuntos as palavras-chave: “histórias em quadrinhos” e “quadrinhos”. Foram consultadas 39 universidades estaduais e 67 universidades federais, resultando num total de 106 instituições pesquisadas. Infelizmente, não foi possível acessar todas as bibliotecas, uma vez que das 106 universidades consultadas, foi possível ter acesso ao acervo digital de somente 41 instituições, cerca de 39% da totalidade das universidades.

A imensa maioria das instituições apresentou diferentes problemas para a consulta *online*, muitas se encontravam sem sistema, e, em alguns casos, o

¹⁴ De acordo com José D’Assunção Barros, a História Quantitativa e Serial nasceu nas últimas décadas do século XIX. Esse método foi desenvolvido entre economistas e historiadores e foi aplicado, principalmente, em pesquisas sobre a História dos Preços e História Demográfica¹⁴. Estavam combinadas Historial Serial e Quantitativa num mesmo campo. Entretanto, na década de 1970, a História Serial desligada do Quantitativo começa a ganhar espaço na historiografia atuando no novo campo que surgira, a História das Mentalidades, mostrando-nos, assim, que são métodos independentes e distintos. É preciso frisar as diferenças do Serial e do Quantitativo. A análise serial implica uma série de fontes homogêneas, comparáveis e apreendidas numa continuidade. Portanto, analisar serialmente significa não olhar para um documento específico, mas para uma série de documentos do mesmo tipo, levando em conta suas permanências e variações. Uma análise Quantitativa está interessada em traçar e analisar números, quantidades, valores. Assim, está baseada em estatística, análise de gráficos e tabelas, visando sempre aos números que esses dados fornecem. Contudo, uma análise quantitativa implica necessariamente a serialização dos dados, pois, só assim, é possível estabelecer os números que se pretende analisar.

¹⁵ VERGUEIRO, Waldomiro. SANTOS, Roberto Elísio dos. *A pesquisa sobre histórias em quadrinhos na Universidade de São Paulo: análise da produção de 1972 a 2005*. São Paulo. Unirevista, vol. 1, nº 3, 2006, p. 5.

acervo completo da instituição ainda não havia sido transportado para o novo suporte (digital).

Sobre tais procedimentos, deve-se destacar, ainda, como a maior dificuldade de consecução de toda a pesquisa esse acesso à base de dados, uma vez que na realização desse processo de consulta, a frustração ao se deparar com acervos ainda indisponíveis e, principalmente, as péssimas plataformas de consulta *online* sem nenhum tipo de padronização, não apenas dificultaram a realização dessa pesquisa, como dificultam a todo e qualquer pesquisador interessado em sua base de dados. E embora o fenômeno da biblioteca digital tenha se dado a partir dos anos 1990¹⁶, muitos bibliotecários ainda encontram dificuldades para disponibilizar todo o acervo, que deve ser autorizado pelo autor, e, muitas vezes, encontra-se assegurado por direitos autorais que não permitem sua digitalização.

Contudo, mesmo com as dificuldades enfrentadas, o número de trabalhos encontrados foi significativo, atingindo a expressiva marca de 337. Distribuídos entre 203 monografias, 139 dissertações de mestrado 35 teses de doutorado. A consulta às universidades foi realizada entre 4/6/2014 e 20/9/2014. Foram encontrados trabalhos que datam de 1972 a 2014. Entretanto, os dados estatísticos presentes nesse levantamento referem-se apenas às pesquisas concluídas até 2013, dessa forma respeitando o prazo de conclusão sem deixar de atribuir para o ano de 2014 possíveis pesquisas a serem defendidas.

Levando em consideração que as monografias realizadas durante a graduação não implicam necessariamente uma continuação do trabalho de pesquisa em outras instâncias do universo acadêmico – mestrado e doutorado – , optou-se por analisar somente os dados referentes às dissertações e teses encontradas, totalizando, assim, 174 trabalhos para a conclusão da análise.

A imagem a seguir apresenta o primeiro gráfico, e compreende a totalidade dos trabalhos encontrados entre 1970 e 2013, divididos em décadas, objetivando-se enxergar se houve qualquer crescimento significativo nas pesquisas sobre Histórias em Quadrinhos nas universidades estaduais e federais brasileiras. Nesse momento é fundamental destacar que os dados a serem apresentados representam valores relativos e não absolutos, uma vez que para alcançar os valores absolutos que apontariam para o crescimento efetivo das pesquisas acadêmicas sobre Histórias em Quadrinhos, seria necessário colocar as informações levantadas durante essa pesquisa lado a lado com o crescimento total de trabalhos acadêmicos em cada uma das universidades, de forma a compará-los, e tal procedimento tornar-se-ia, então, impraticável.

¹⁶ ASSUNÇÃO, Renato Vieira da. *Biblioteca digital: uma abordagem conceitual*. Trabalho científico de comunicação oral apresentado ao GT4 – Tecnologia e Redes de Informação. Maranhão, 2011.

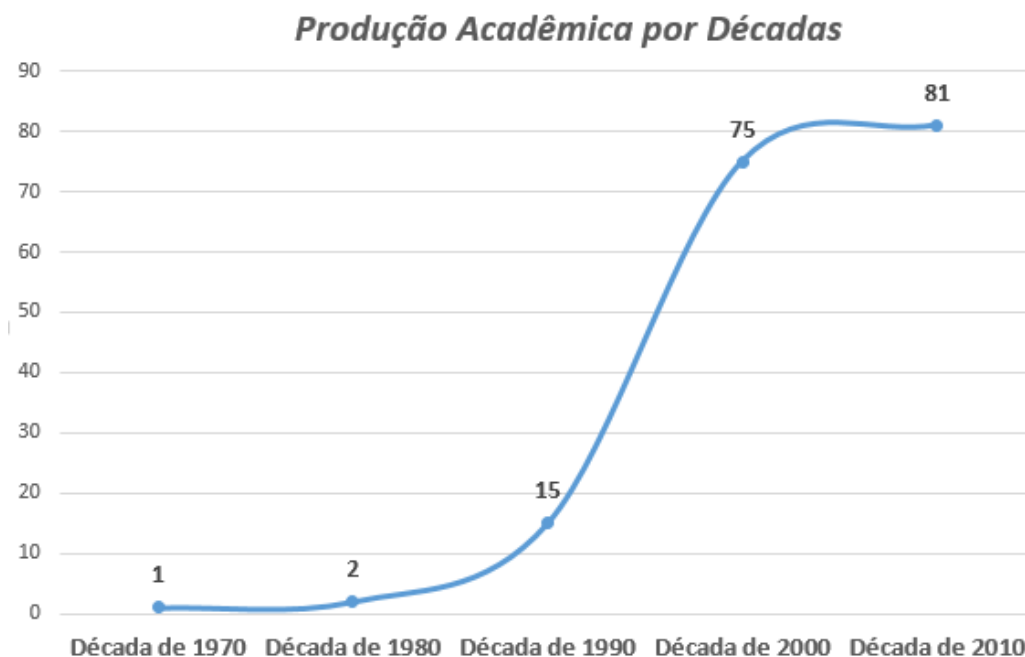


Gráfico 1. Produção Acadêmica por Décadas (1970-2014).

Ao analisar o gráfico acima, nota-se um crescimento de pesquisas a cada década destacada, passando de apenas uma nos anos de 1970 para 81 pesquisas realizadas entre 2010 e 2013, se compararmos com o mesmo período, a produção acadêmica na Universidade de São Paulo foi de três trabalhos na década de 1970 e 13 trabalhos entre 2000 e 2005¹⁷. É possível observar também que tanto nas universidades federais e estaduais pesquisadas, quanto na Universidade de São Paulo, o grande avanço nas pesquisas está concentrado a partir da década de 2000; se, por um lado esses números podem apontar para o número crescente de universidades públicas criadas desde então, por outro demonstra como as mudanças apontadas anteriormente coincidem com o avanço das pesquisas acadêmicas em relação às Histórias em Quadrinhos.

A década de 2010 já se destaca com o significativo número de 81 pesquisas, mesmo tendo sido considerados apenas os três primeiros anos da década, contabilizando as pesquisas defendidas e, conseqüentemente, encerradas até o final de 2013.

Os 174 trabalhos estão distribuídos em diversas áreas de concentração que vão desde as Ciências Humanas até as Ciências Exatas, passando, ainda, pelas Ciências Biológicas. O gráfico a seguir apresenta as diversas áreas de concentração interessadas nas Histórias em Quadrinhos como objeto e

¹⁷ VERGUEIRO, Waldomiro. SANTOS, Roberto Elísio dos. *A pesquisa sobre histórias em quadrinhos na Universidade de São Paulo: análise da produção de 1972 a 2005*. São Paulo. Unirevista, vol. 1, nº 3, 2006, p. 6.

identificadas durante a pesquisa, além da distribuição dos trabalhos em cada uma delas.

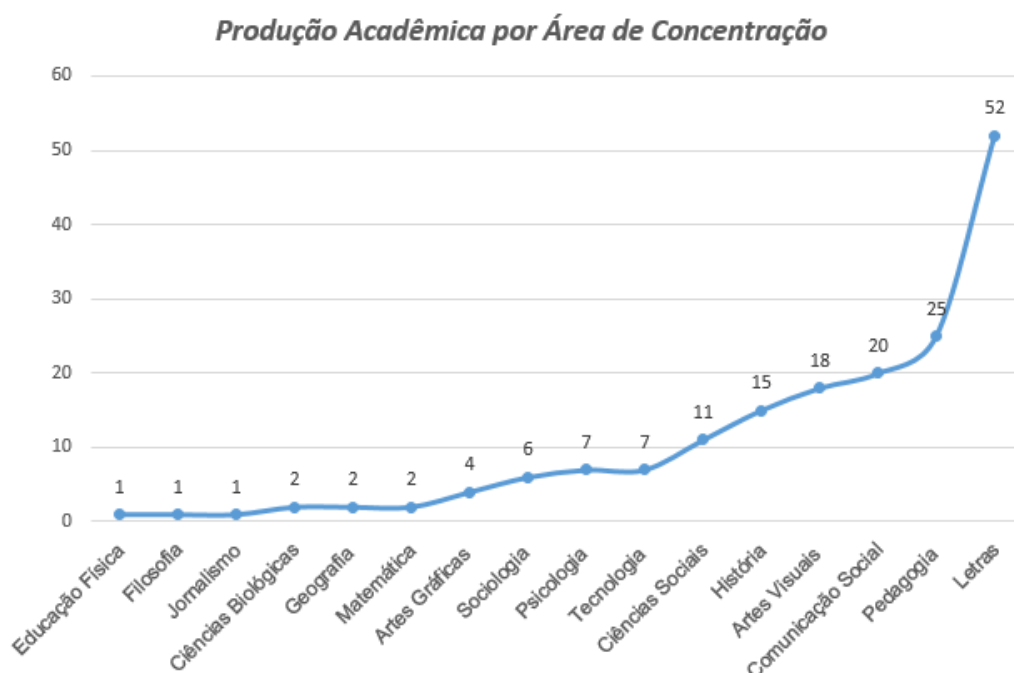


Gráfico 2. Produção Acadêmica por Área de Concentração.

Observando o gráfico acima, é possível notar uma maior concentração de pesquisa na área de Letras e Pedagogia, superando a área de Comunicação Social, onde se acreditava, até então, estar a maior concentração de pesquisas. A área de Letras concentrou 52 trabalhos, praticamente 30% da produção total, Pedagogia concentrou 25 pesquisas realizadas, cerca de 14% do total das pesquisas, superando Comunicação Social e Artes Visuais, que ficaram logo atrás com 20 e 18 trabalhos, respectivamente, correspondendo a 11,5% e 10% do total de pesquisas. A área de História conta com apenas 15 pesquisas realizadas, superando, ainda, as Ciências Sociais com 11.

Percebe-se, assim, que a maior concentração de teses e dissertações sobre Histórias em Quadrinhos se encontram concentradas nas áreas de Ciências Humanas em geral, embora existam trabalhos em outras áreas, a produção é mais escassa.

Ao observar os títulos sugeridos e os assuntos que catalogam as pesquisas encontradas, podemos pontuar alguns aspectos do que cada uma das áreas de concentração busca analisar. Percebe-se que em História os estudos realizados pretendem indagar como o contexto histórico, a representação dos indivíduos, o espaço urbano e as visões políticas são apresentadas nas narrativas, a ausência de doutores especialistas em Histórias em Quadrinhos talvez ajude a explicar o porquê de tão poucas pesquisas na área, e a redundância nas preocupações contextuais que envolvem as HQs, quase sempre as colocando como obras que refletem determinada época, sem atentar para a reciprocidade da produção artística que molda a sociedade tanto quanto a espelha.

Em Geografia observamos que a questão da análise do espaço urbano e rural e as relações dos personagens com o meio estão muito mais nítidas. Em Letras, Jornalismo e Comunicação Social as questões abordadas são outras. Nessas áreas procura-se destacar a linguagem singular dos quadrinhos e como eles são um importante meio de comunicação de massa, tendo como principal perspectiva a semiótica, além, é claro, do aspecto literário dos quadrinhos. Questões inerentes aos aspectos estéticos e gráficos são muito acentuadas nos estudos de Artes Visuais; essa área também discute sobre os quadrinhos digitais e suas perspectivas.

A fragmentação do conhecimento em diferentes áreas fica demasiadamente acentuada e nota-se a necessidade de um maior diálogo e interdisciplinaridade entre as diferentes abordagens para que os quadrinhos sejam estudados em sua totalidade. É possível observar também que existe ainda um extenso campo a ser explorado pelos pesquisadores no Brasil, como, por exemplo, os aspectos econômicos que envolvem os quadrinhos, uma vez que na Economia contabiliza-se apenas uma publicação¹⁸. Coincidentemente, no período analisado por Waldomiro Vergueiro e Roberto Elísio dos Santos (1972 a 2005) também não foi encontrado junto à produção da USP nenhum trabalho que enfatizasse o campo mercadológico e econômico dos quadrinhos no Brasil.

As pesquisas encontradas estão espalhadas não apenas por suas diferentes áreas de concentração, mas estão espalhadas pelas diferentes regiões do País. O gráfico a seguir representa justamente a distribuição desses trabalhos nas cinco regiões do Brasil.

¹⁸ O trabalho citado trata-se da monografia de Daniel de Moraes Gil Lopes, estudante de Ciências Econômicas na Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Unesp), em que apresentou "A constituição e dinâmica recente do mercado de histórias em quadrinho no Brasil" para a conclusão do curso em 2010.

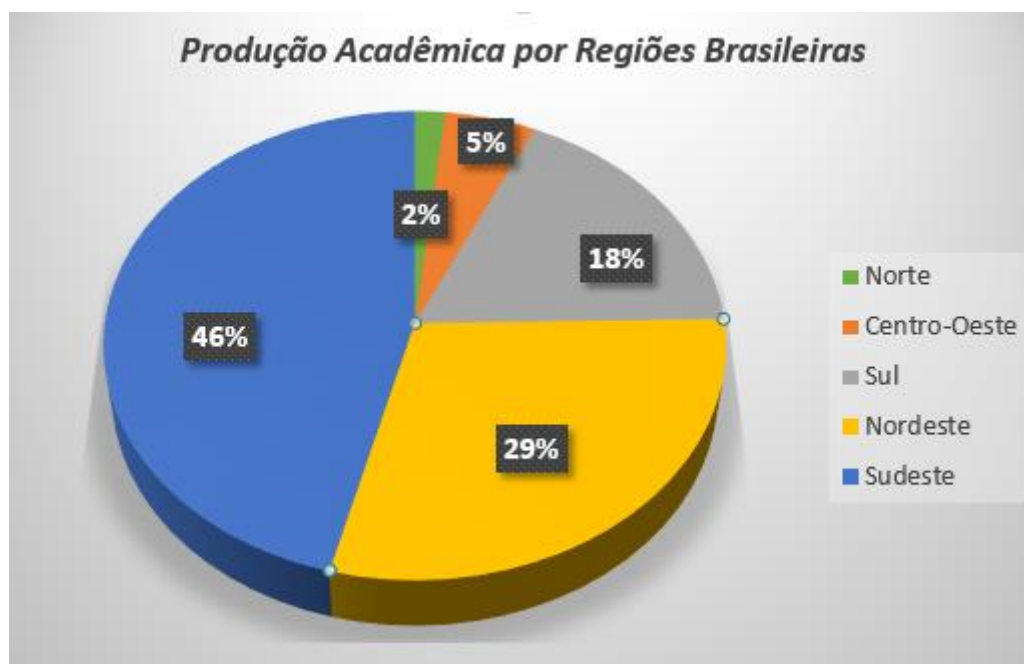


Gráfico 3. Produção Acadêmica por Regiões Brasileiras.

A partir do gráfico acima, nota-se uma concentração maior de trabalhos na região Sudeste, com 46% de toda a produção; seguida da região Nordeste, com 29% das pesquisas. Contudo, devemos considerar o fato de que no Sudeste também houve um maior acesso aos acervos das universidades, entre federais e estaduais, sendo possível localizar trabalhos que envolviam os quadrinhos em oito instituições de ensino, enquanto na região Norte, por exemplo, foi possível o acesso a somente duas universidades, a Universidade Federal do Pará e a Universidade Federal do Amazonas; as outras universidades, embora possuíssem *site*, não tinham transportado todo o acervo para o novo suporte; em outras delas, o *link* da biblioteca não se encontrava disponível, e vale lembrar que muitas das universidades consultadas não apresentaram nenhum tipo de registro que envolvia a pesquisa relacionada aos quadrinhos; no Norte, por exemplo, seis das universidades pesquisadas não possuíam registros abrangendo o tema. E esse mesmo problema ocorreu em outras regiões do País.

Os dados da pesquisa precisam ser relativizados à medida em que são colocados lado a lado com outras informações importantes, como a população estudante de cada uma das regiões consultadas. Segundo o Censo Demográfico 2010 feito pelo IBGE, o Estado de São Paulo possuía 23.622¹⁹ estudantes que frequentaram o mestrado em universidades públicas, enquanto no Amazonas, tinha-se apenas 1.272²⁰. Todavia, mesmo com os obstáculos

¹⁹ Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Estados Brasileiros – Censo Demográfico 2010. Disponível em: <http://www.ibge.gov.br/estadosat/perfil.php?sigla=sp>. Acesso em: 29 de set. 2014.

²⁰ Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Estados Brasileiros – Censo Demográfico 2010. Disponível em: <http://www.ibge.gov.br/estadosat/perfil.php?sigla=am>. Acesso em: 29 de set. 2014.

citados, podemos observar uma predominância do tema na região Sudeste, e dentro dela, com destaque para São Paulo e Minas Gerais, como é possível observar no gráfico a seguir:

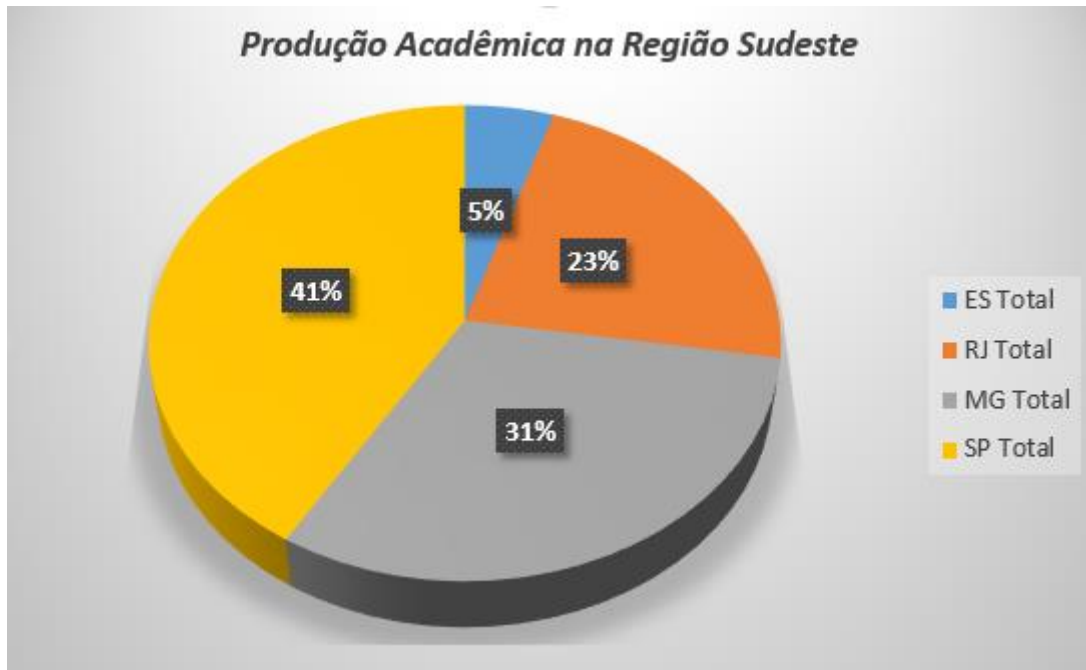


Gráfico 4. Produção Acadêmica na Região Sudeste.

Num total de 80 trabalhos encontrados no Sudeste, São Paulo fica com 41% de toda essa produção, ou seja, possui 33 trabalhos espalhados entre três universidades: A Universidade Federal de São Paulo (Unifesp), a Universidade do Estado de São Paulo (Unesp) e a Universidade de Campinas (Unicamp), enquanto a Universidade Federal de Minas Gerais apresentou um total de oito dissertações.

Das 174 teses e dissertações encontradas, destaca-se que a produção na área de História ainda é pequena se comparada com o total das publicações. Os trabalhos em História apresentam somente 15 dissertações e nenhuma tese de doutorado. Embora seja um campo que necessita ser mais bem explorado pelo historiador, nota-se que houve um interesse por esse tema entre os historiadores, contudo esse não se mostra tão recorrente no desenvolvimento da carreira acadêmica dos pesquisadores, que, ou abandonam seu objeto de estudo quando dão prosseguimento a sua carreira, ou simplesmente temos pesquisas realizadas por historiadores que não vão além da primeira etapa de sua pós-graduação. Conforme mencionado anteriormente, a ausência de doutores em História, especialistas em histórias em quadrinhos, nos departamentos das universidades públicas talvez seja uma proposição interessante a ser considerada para a melhor compreensão dos motivos que levam os pesquisadores a não desenvolverem esse objeto em pesquisas de doutorado. Ao observar os dados do gráfico que segue, temos uma visualização

melhor desse panorama. É interessante notar que a primeira dissertação de História que tinha como tema principal os quadrinhos, foi no ano de 2006, na década em que aconteceram inúmeras mudanças já discutidas anteriormente.

Trabalhos Acadêmicos de História por Ano de Publicação.

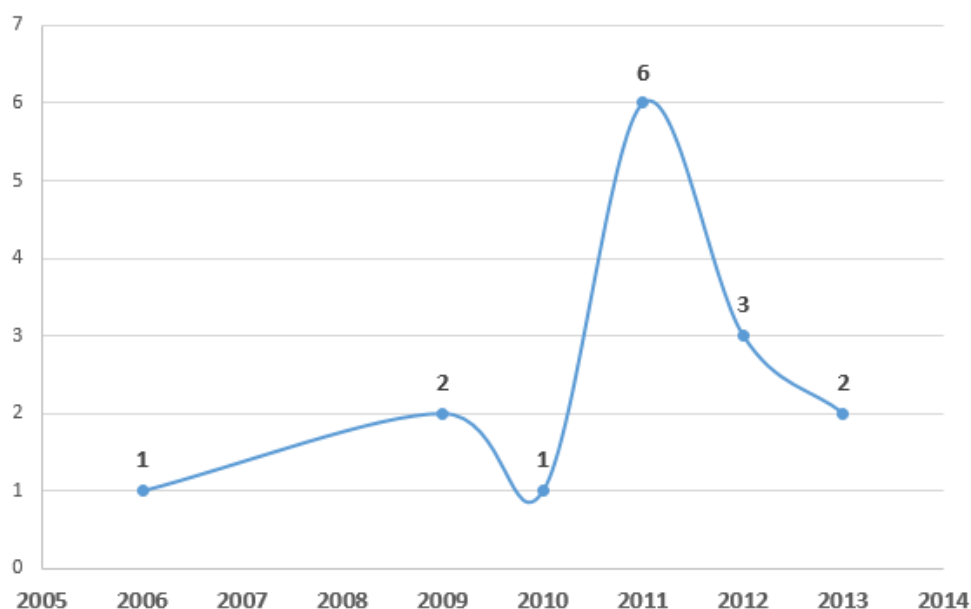


Gráfico 5. Produção de Trabalhos em História.

Os dados levantados sobre a evolução e desenvolvimento das pesquisas acadêmicas sobre histórias em quadrinhos, especificamente na área de História, mantém algumas similaridades com o panorama geral dos dados levantados sem restrição de área de concentração. É possível observar que o número de dissertações e teses continua a crescer de forma significativa, uma vez que ao longo de toda a década passada (2000), foram encontradas apenas três pesquisas na consulta realizada, enquanto nos três primeiros anos dessa década foi encontrada a significativa quantia de doze pesquisas acadêmicas. A concentração das regiões em que a pesquisa na área de História ocorre não corresponde às informações gerais da produção acadêmica sobre quadrinhos, apresentando a região Sul como a principal produtora de pesquisas na História, com um total de seis pesquisas, aproximadamente 40% do total produzido, deixando a região Sudeste em segundo lugar, com um total de cinco (5) pesquisas, e as regiões Nordeste e Centro-Oeste com apenas duas pesquisas cada uma. Diferentemente dos dados gerais que colocam a região Sudeste na ponta das pesquisas acadêmicas sobre quadrinhos e a região Nordeste em segundo lugar, ao filtrarmos apenas as produções nos departamentos de História, a região Sul ganha destaque sobre as outras.

Ainda que os dados apontados nessa pesquisa estejam ancorados em métodos e verificação científica, eles devem ser compreendidos como indícios de um maior interesse da sociedade pelas Histórias em Quadrinhos, um reconhecimento de que o preconceito que vinculava as HQs a formas

descartáveis de conhecimento, sem valor artístico e exclusivamente destinadas às crianças, parece, pouco a pouco, desaparecer, fazendo com que tais questões passem a serem entendidas como processos históricos específicos e construídos em conjunturas específicas, dessa forma levando, a sua desnaturalização, como consequência, uma onda de crescente interesse pelos quadrinhos manifesta-se em diferentes aspectos da sociedade, refletindo diretamente em um crescimento do interesse por parte da academia, verificável quando observamos atentamente todos os indícios nas décadas de 2000 e 2010.

Retornando a observação para o Gráfico 1 (Produção Acadêmica por Décadas), é notório que há uma estagnação nos primeiros anos. De 1970 a 1999 existem apenas 17 trabalhos, representando 10% de toda a produção até hoje, enquanto a década de 2000 produziu em média, aproximadamente oito trabalhos por ano, o que indica que houve um aumento de 340% em relação às três primeiras décadas aqui analisadas. Um número expressivo, ainda que, como apontado anteriormente, relativo.

O crescimento das pesquisas envolvendo Histórias em Quadrinhos não dá sinal de cansaço, pois a década atual já possui um crescimento de 8% em relação à anterior. E deve-se levar em conta que se passaram apenas três anos, o que deixa ainda mais evidente o crescimento em relação ao período de 1970 a 1999, se antes a frequência de trabalhos não chegava a uma produção por ano, na década atual temos cerca de 27 trabalhos anuais. Os dados apresentados na Universidade de São Paulo também mostram que a produção acadêmica na USP obteve um aumento significativo, pois enquanto a década de 1970 foi responsável por somente 10% de todo o volume de produções, a década de 2000, que na pesquisa só foi analisada até 2005, foi responsável por 43,3% de toda a produção. Assim, fica evidente o aumento do interesse por parte da academia nas histórias em quadrinhos, fonte que já foi alvo de muitas críticas e objeções, mas que hoje conquista um espaço cada vez maior, tanto no mundo do entretenimento quanto entre os cientistas.

Sobre os autores

Victor Callari é mestrando em História na Universidade Federal de São Paulo, área de concentração História e Historiografia. Professor e Coordenador do curso de História do Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas (FMU). E-mail: victorcallari@hotmail.com.

Karoline Kunieda Gentil é graduanda em Economia na Fundação Escola de Comércio Álvares Penteado e pesquisa Histórias em Quadrinhos desde 2014.

Artigo recebido em 20 de setembro de 2015.

Aprovado em 30 de maio de 2016.

A INVENÇÃO DOS QUADRINHOS AUTORAIS: UMA BREVE HISTÓRIA DA ARTE DA SEGUNDA METADE DO SÉCULO XX

ALEXANDRE LINCK VARGAS

UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA (UNISUL)

RESUMO: É preciso estabelecer a diferença entre o autor de quadrinhos e a genericamente denominada "história em quadrinhos autoral", de modo a recuperar desta o traço de sua invenção, sua forja histórica. Costumeiramente é demarcada a invenção dos quadrinhos autorais nos anos 1960, sobretudo pela cultura dos *comix*. Contudo, o que este artigo se propõe é mostrar que havia um processo maior e mais complexo em curso. Sem dúvida, os anos 1960 foram um tempo propício para o surgimento discursivo das HQs autorais, afinal, a autoria ocupava um lugar privilegiado nas disputas da teoria literária e cinematográfica. Porém, desde os anos 1950, o mundo dos quadrinhos já assistia a mudanças significativas, fosse pelas editoras atribuindo um valor autoral por vezes hiperbolizado às revistas em quadrinhos, fosse o público leitor por meio de *fanzines* produzindo um "reconhecimento", fosse os próprios quadrinistas de grandes jornais em busca de um traço caligráfico. Esse percurso faria os quadrinhos autorais cindirem em três frentes na segunda metade do século, a saber, uma frente transgressiva que repudia a aceitação cultural, mas por ela se valida, uma frente aristocrática que afirma sua artisticidade sem fazer qualquer demanda, e uma frente literária que exige das histórias em quadrinhos a qualidade quase substitutiva de literatura. Não por acaso esse processo chegará, ao fim do século, articulado na substancial produção de autobiografias em quadrinhos, reagrupando essas três frentes e fazendo dos quadrinhos autorais o que deles hoje entendemos.

PALAVRAS-CHAVE: Autoria, Quadrinhos, Invenção.

ABSTRACT: It is necessary to establish the difference between the comics' author and the generically named "authorial comics", in order to recover from this last one the trace of its invention, its historical forge. The invention of authorial comics is usually delimited in the 1960, especially by the *comix* culture. However, this article purposes itself to show that there was a larger and more complex process underway. Without a doubt, the sixties were a favorable time to the discursive appearance of authorial comics; after all, the authorship occupied a privileged place in the literary and cinematography theory. Nonetheless, since the late 1950, the comics' world have watched significant changes, either by publishers assigning a sometimes exaggerated authorial value to comics' magazines, either by a reading audience through *fanzines* producing "recognition", or by cartoonists of great newspapers in their search for a calligraphic trace. In the second half of the century, this course would make the authorial comics split on three fronts namely: a transgressive front that rejects the cultural acceptance, but it's validated even so; an aristocratic front that asserts its artistry without making any demands; and a literary front requiring from comics a quality almost substitute to literature. It is no accident that this process will come, at the end of the century, articulated in a substantial production of autobiographies in comics, regrouping theses three fronts and making authorial comics what we understand of them today.

KEYWORDS: Authorship, Comics, Invention.

A autoria nas HQs sempre foi problemática no mundo dos quadrinhos. Se nos locais onde havia um autor sendo creditado omitia-se toda uma legião de assistentes – como no caso dos jornais americanos e das revistas franco-belgas e japonesas –, em outros, de completa segmentação, tornava-se quase impossível articular uma autoria com segurança – é o caso das revistas americanas. Muitas vezes o crédito era dado, por questões patrimoniais, ao artista que tinha tido um papel secundário, ou mesmo não tinha papel algum, na realização de determinada HQ. É o caso dos populares quadrinhos do Tio Patinhas, de Carl Barks, personagem este criado por ele, embora nas HQs todos os créditos fossem dados a Walt Disney. Ainda assim, havia toda uma comunidade de fãs que reconhecia a “assinatura” de um artista específico. Não por acaso, a “descoberta” de Carl Barks se deu por meio de *fanzines* no final da década de 1960. Uma época que deu vazão a uma franca batalha pelo lugar da autoria nas artes.

O caso da Política dos Autores da Nouvelle Vague é crucial. Enquanto ênfase do papel autoral do diretor de cinema nos anos 1960, seu ideário foi gestado pelos então jovens críticos Truffaut, Godard, Rivette, Rohmer e Chabrol na década anterior. A apreciação do estilo, cara à Política dos Autores, iria ao encontro dos diretores sufocados pelo regime hollywoodiano, encontrando a força de uma autoria em cineastas como Alfred Hitchcock. Consideradas as proporções, foi algo semelhante ao que ocorreu com a descoberta de Carl Barks. Assim como Hitchcock não roteirizou a maioria dos seus filmes, Barks não era o criador do Pato Donald, apesar de ter sido o grande quadrinista do universo pato da Disney – tudo isso parece pouco importar quando se trata de considerar a autoria a partir de um estilo. Da mesma forma, foi no espaço da crítica, e não tanto naquele ocupado por quadrinistas e cineastas, que esta exigência autoral ganhou corpo. Portanto, não está, de forma alguma, restrita ao plano dos estudos literários a crítica de Roland Barthes quando, em 1968, diz:

Dar ao texto um Autor é impor-lhe um travão, é provê-lo de um significado último, é fechar a escritura. Essa concepção convém muito à crítica, que quer dar-se então como tarefa importante descobrir o Autor (ou as suas hipóteses: a sociedade, a história, a psique, a liberdade) sob a obra: encontrado o Autor, o texto está “explicado”, o crítico venceu.¹

Essa intimidade entre crítica e autoria já aparece na experiência americana dos quadrinhos, ainda nos anos 1950, nos *fanzines* sobre a Entertaining Comics (EC Comics). Diferentemente da maioria das editoras, a EC creditava seus autores, e, em 1953, criou o EC Fan-Addict Club que emitia o Fan-Addict Bulletin com anúncios sobre novos lançamentos e notícias triviais sobre a vida dos autores. Junto disso havia o incentivo de que os leitores trocassem correspondências para permutar ou vender edições antigas, além do anúncio do *fanzine* EC Fan Bulletin, o que acabou forjando toda uma

¹ BARTHES, Roland. A morte do autor. In: *O rumor da língua*. São Paulo: Brasiliense, 1988, p. 69.

comunidade de fãs e publicações a respeito². Portanto, não é exagero dizer que a crítica americana dos quadrinhos nasce, mais sistematicamente, junto do reconhecimento da autoria – algo que vai explicar a busca por Barks na década seguinte. Esse amálgama pouco mudou nos dias de hoje. Ainda é comum toda uma arqueologia das intenções dos autores, o que se complica quando parte para atividades tão segmentadas e pouco estruturadas dentro de um “respeito” às vontades do autor. Tais desafios na busca da autoria são bastante comuns, às vezes assumindo a dimensão de um esporte ou abrindo para alguma reivindicação política, como é o caso de todo um habitual clamor a favor dos autores, portadores da possibilidade humana da apreciação crítica, contra certas decisões legais ou empresariais, frias e impessoais.

De alguma forma, os quadrinhos ocuparam a sarjeta entre os quadros do cinema e da literatura no que diz respeito à função do autor nos anos 1960. Para o cinema, o encontro da autoria estava na busca de um sujeito capaz de vencer a máquina, algo semelhante ao que Walter Benjamin³ percebe na catarse do público de operários que viam no ator de cinema o sujeito capaz de subjugar o maquinário – na maioria das vezes – cinematográfico. Para uma indústria, como a do cinema, o filme nasce como um produto reproduzido em massa, onde existe um gerente responsável, um diretor que somente direciona outros profissionais envolvidos na realização de determinada película. Atribuir a autoria ao diretor foi, naquele momento, algo bastante irruptivo no jogo de forças que permeavam toda uma percepção da atividade cinematográfica. Uma invenção, portanto. Embora se privilegiasse o diretor, não parece por acaso que, a partir dos anos 1970, se dê mais amplamente a produção de créditos finais em que constam todos os integrantes do filme. Afinal, se outrora o crédito era sinal de prestígio, como fora, por exemplo, no *star system* ou no impressionismo francês, agora ele era a justeza de uma autoria negligenciada perante o prevalecimento da máquina. Ou seja, não bastava mais o filme estar tecnicamente impecável, era preciso dar todos os nomes envolvidos daqueles heróis que foram os vitoriosos da técnica.

Do lado quase que oposto, estava a literatura. Conforme Barthes, a morte do autor já rondava a literatura francesa desde o século XIX, passando por Mallarmé, Valéry, Proust e a escrita automática dos surrealistas. Na experiência literária, sem o ruído da legitimação autoral que permeava o cinema e os quadrinhos, era necessário justamente dar a ouvir o quão ruidosa era a concepção de autor para a literatura. Condicionado ao esquema vida e obra, o autor tornou-se o semblante de uma potencialidade negada, tirando da leitura a possibilidade de qualquer voo que não se dê na rota definida pela decifração do autor. Ou seja, toda leitura do livro era subjugada por uma virtual leitura anterior, que era a do autor. O esforço pela morte do autor estava, justamente, em fazer perceber o absurdo desse procedimento que invertia a mais simples constatação de que era a partir da leitura do livro que inventávamos o autor, e

² BEATY, Bart. *Comics versus art*. Toronto: University Of Toronto, 2012, p. 110.

³ BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 179.

não vice-versa. Curiosamente, o estilo, definidor daquilo que reúne pertencas dentro de um autor pela imagem de seu movimento e de seu tempo, foi reconhecido pela literatura como uma prisão, enquanto o cinema o enxergou como uma sala de estar onde o diretor é o detentor da morada. Nesse ínterim, os quadrinhos parecem ter encontrado uma oportunidade aberta por estes dois movimentos: ao mesmo tempo em que buscou os mesmos argumentos estilísticos que fundamentam a autoria no cinema, aproveitou-se da recusa da literatura, substituindo-a, de alguma maneira, como o novo objeto de leitura em que os novos autores podiam ser (re)encontrados.

Na experiência americana, a autoria nos quadrinhos no seu grau máximo costuma ser associada aos quadrinhos *underground*, ao mundo das publicações "alternativas". O grande marco é a revista *Zap Comix*, de Robert Crumb, em 1968. Não apenas relevante pela tônica da autoexpressão, os *comix* – *comics underground* – foram uma resposta tanto ao moralismo do *Comics Code*, resultado das campanhas da década anterior, quanto ao sistema econômico que fazia circular as HQs, optando por toda uma rede alternativa, como as *head shops* enquanto ponto de venda. Somado a tudo isso, a importância da *Zap Comix* encarna-se em uma imagem fundacional: Crumb vendendo quadrinhos, junto de sua mulher grávida e alguns amigos, com um carrinho de bebê para transportar os exemplares do primeiro número da revista na Haight-Ashbury, no início de 1968, seio do movimento *hippie*. "O quadro pitoresco representa a Belém do nascimento dos quadrinhos *underground*"⁴. Crescendo e multiplicando-se enormemente, os *comix* explodiram naqueles anos, e seu ideário libertário e autoral até hoje sustenta o prolífico mercado alternativo de quadrinhos. Porém, não esqueçamos, estamos diante de uma invenção, uma forja intelectual.

Não que a *Zap Comix* não tenha sua importância enquanto ruptura, porém, da mesma forma, é preciso fazer ver o que permanecia em continuidade. O próprio Crumb jamais deixou de citar a influência de revistas como a satírica *Mad*, sob a editoria de Harvey Kurtzman, entre 1952 e 1956. Contudo, esse aspecto diz respeito quase que exclusivamente à temática debochada e a certo estilo gráfico agressivo que permeava os *comix*, o que acaba deixando de fora outras características igualmente importantes. Isso se tornará mais perceptível a partir da observação do paradigma autoral que estava em curso. Conforme sabemos, a EC já praticava, nos anos 1950, a atribuição de crédito aos autores. Mas isso não era, necessariamente, a invenção de um autor no sentido mais próximo de "expressão do eu", afinal, havia ainda todo um controle editorial, restrições temáticas e pouco interesse por parte dos artistas na busca por uma autoexpressividade.

Entre a *EC Comics* e a *Zap Comix*, merece maiores cuidados uma espécie de elo perdido chamado *Witzend*. Publicada originalmente em 1966, com duas edições em 1967 e outras duas no ano de estreia da *Zap*, *Witzend* era uma revista editada por Wallace Wood, quadrinista que trabalhara na *EC* e na *Mad*, e que aglutinou outros ex-colegas de editora como Al Williamson, Angelo Torres, Frank Frazetta e o próprio Harvey Kurtzman. Além disso,

⁴ GARCÍA, Santiago. *A novela gráfica*. São Paulo: Martins Fontes, 2012, p. 162.

contaria com contribuições de desenhistas populares da Marvel, como Jack Kirby, Steve Ditko e Jim Steranko, entre outros quadrinistas como Archie Goodwin, Dan Adkins, Gil Kane, Bill Pearson e o jovem Art Spiegelman. Em termos editoriais, *Witzend* era dedicada somente ao culto da liberdade autoral. Por isso era possível encontrar numa mesma edição histórias de ficção científica ou aventura pouco distantes do que já era publicado na época, assim como sátiras, nudez e experimentalismos mais ousados. Também havia a publicação de contos, poemas, ilustrações e textos bastante elogiosos aos autores de quadrinhos. *Witzend* pretendia-se “o maior conjunto de arte gráfica e literária na história da forma ilustrada narrativa”⁵. Chama atenção tamanha pretensão ser admitida – e, ao que parece, tida como possível – na medida em que tão simplesmente a autoria fosse livre para se manifestar. Prevalece, portanto, o entendimento de que, com a autoria sem as habituais amarras editoriais, a arte dos quadrinhos poderia, enfim, tomar forma. Porém, se esta trajetória explica como a autoria seria elevada ao valor artístico, permitindo o reconhecimento da *Zap* a partir de sua mais violenta autoexpressão, isso pouco nos conta sobre o estilo da revista propriamente dito. Essa história se dará mais precisamente noutro lugar.

No pós-guerra, enquanto a campanha antiquadrinhos se concentrava nas revistas, os jornais assistiam ao surgimento de novas tiras, como *Pogo*, de Wal Kelly, em 1948, e *Peanuts*, de Charles Schulz, em 1950. Enquanto *Pogo* ainda herdava todo o peso de uma graciosidade tecnicamente bem-acabada ao estilo Disney, *Peanuts* apresentava um traço mais rascunhado, ora acanhado, ora incisivo, porém sobremaneira marcante como o gesto de que um cartunista havia trabalhado ali. A presença de um traço caligráfico, que traz à tona a assinatura do autor a partir da ênfase do seu rabisco enquanto um processo, algo exposto entre o desenho e a arte-finalização, iria intensificar-se com artistas como Johnny Hart, com *B.C.*, em 1958, e na sua parceria com o desenhista Brant Parker, na tira de 1964, *The Wizard of Id*. Porém, ainda mais marcante seria o trabalho de Jules Feiffer: sua tira, de 1956, que se chamaria *Sick Sick Sick* e, depois, *Feiffer*, não só concatenava a periodicidade principalmente a partir da mera assinatura do autor – diferentemente das outras que eram intermediadas pelos personagens recorrentes –, como era dono de um grafismo sinuoso, obsessivo e altamente gestual. Em *Feiffer*, a imperfeição de traços que não se fecham, os rostos repetidos que nunca são exatamente iguais e o minimalismo dos cenários, quando existentes, dão ao seu trabalho um caligrafismo que está mais para a personalização da escrita do que para a técnica representacionista do desenho.

No Brasil, um pouco mais tardiamente teríamos o traço de Henfil. *Hiroshima meu humor*, seu primeiro livro, de 1966, reunia charges publicadas no ano anterior e trazia o já esperado humor ácido de um chargista. Com um traço intenso, nervoso, no limite do rabisco, mas capaz de, perfeitamente, dar

⁵ WOOD, Wallace *et al.* And in the offing. In: ONG, Tony; WHITE, Preston (Org.). *Witzend*. Seattle: Fantagraphics, v. 1, p. 11, 2014 (tradução minha).

identidade ao que era esperado figurar. “Meu desenho é caligráfico. Desenho como escrevo.”⁶.

Dessa forma, seja por Schulz, Hart e Feiffer, seja na experiência brasileira com Henfil, os *comix* herdarão uma tradição em que o traço, o que dá forma ao desenho, é, por si só, uma assinatura, uma maneira muito peculiar, intensa e íntima de constituir a caligrafia de um autor – algo que aparecerá com bastante força em outros artistas da *Zap*. Identificar uma história do traço como caligrafia, portanto, parece dar mais conta de uma narrativa visual do discurso de autoexpressão, que os *comix* tomarão de assalto, do que simplesmente o modelo de publicação independente como espaço da autonomia plena, pois é necessário lembrar, a *Zap Comix* nº 1 possuía um editor, Don Donahue.

Contudo, para além dos quadrinhos americanos, o movimento em direção à autoria também ocorria em outros lugares. No Japão, enquanto o mangá de Tóquio seguia a escola de Osamu Tezuka, em Osaka se desenvolvia o *gekigá* – figuras dramáticas –, termo este cunhado por Yoshihiro Tatsumi, em 1957, e que se referia a um mangá voltado para um público mais adulto. Assim como os *comix* precisaram encontrar uma forma alternativa de veiculação pelas *head shops*, os *gekigás* estavam disponíveis por meio das *kashibonya*, livrarias de aluguel, o que permitia uma produção de acesso barato, transitório e sem passar pela censura editorial. Nos anos 1960, porém, com a recuperação econômica do país, as livrarias de aluguel desapareceram, e muitos dos artistas do *gekigá* foram incorporados pela indústria de Tóquio⁷. Foi nesse contexto que surgiu, em 1964, a revista *Garo*, palavra que quer dizer “galeria de arte” e também é o nome de um ninja criado por Sanpei Shirato para a história *A lenda de Kamui*, destaque do primeiro número da revista. Apesar das baixas vendas em comparação com outras revistas muito mais populares, a *Garo* firmou-se no decorrer da década como o espaço dos quadrinhos japoneses adultos mais dedicados ao experimentalismo e à expressão autoral.⁸ É o caso da muito comentada e aclamada *Nejishiki (A cerimônia do parafuso)*, de Yoshiharu Tsuge, em 1968, uma HQ onírica na qual o protagonista precisa fechar rapidamente uma ferida no braço, conduzindo a narrativa a diferentes situações absurdas. O que vale notar em *Nejishiki*, neste ponto, é a relação de complementariedade que há na ênfase textual pela repetição nervosa e ansiosa da narração em primeira pessoa com o próprio desenho do protagonista que aparece disposto de frente para o leitor, sendo que, ao longo dos quadros, seu corpo parecerá como uma colagem em relação ao cenário, e o seu rosto se manterá em grande parte na mesma posição frontal, o que ressalta também certa confidencialidade. Tudo isso produz uma constância e destacabilidade gráfica do *eu lírico*, de modo que dá à HQ ares de uma biografia, ou autobiografia, sem que formalmente ela seja.

⁶ HENFIL *apud* CIRNE, Moacy. *História e crítica dos quadrinhos brasileiros*. Rio de Janeiro: Europa, 1990, p. 60.

⁷ GRAVETT, Paul. *Mangá: Como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo: Conrad, 2006, p. 42. GARCÍA, Santiago. *A novela gráfica*. São Paulo: Martins Fontes, 2012, p. 186.

⁸ GRAVETT, Paul. *Op. cit.*, p. 136.

No Brasil, em 1972, mesmo ano em que Henfil lançou *Zeferino*, surgiria, em São Paulo, a revista *Balão*. Nascida no ambiente universitário e vendida de mão em mão, com mil exemplares, trazia artistas como Laerte Coutinho, Luiz Gê, Chico e Paulo Caruso, entre outros. Um apelo pela invenção de um novo autor, livre das amarras do velho mercado, conforme ficaria claro no seu editorial⁹. A capa do número 8 da revista, de Chico Caruso, seria bastante emblemática dessa proposta: um *cowboy* cavalgando uma gigantesca mão segurando uma caneta e a legenda "Uma revista contra os bandidões do HQ". O artista se torna selvagem e seu gesto passa a ser heroico.

Em 1975, com a *Balão* se encerrando na nona edição, nasceria, no Rio de Janeiro, a revista *O bicho*, da mesma turma do *Pasquim*, por meio da editora Codecri. Criada pelo desenhista Reginaldo Fortuna, *O bicho* tinha uma tiragem de 12 a 15 mil exemplares e maior circulação em bancas – embora também tenha durado somente nove números.¹⁰ Como a revista paulistana *Griolo*, de 1971, proibida de circular pela censura em 1973, *O bicho* também trazia quadrinhos estrangeiros conectados com o que estava acontecendo naquele momento no mundo, enfatizando a experiência americana: Robert Crumb ganharia o destaque de capa da edição nº 5, e na nº 7 seria publicada uma história da *Witzend*. Contudo, *O bicho* também publicava trabalhos de quadrinistas brasileiros contemporâneos junto a outros mais antigos, como Ignorabus, o contador de histórias, de Vão Gogo (Millôr Fernandes) e Carlos Estevão, destaque da 4ª edição. Desde os anos 1950 havia campanhas pela nacionalização dos quadrinhos, porém, nesse contexto, é preciso considerar que a defesa por um quadrinho nacional era mais do que simplesmente uma reserva de mercado. Entrava-se na busca pela afirmação autoral, não somente por meio de um único artista, mas, principalmente, por meio da procura de uma nação que conseguisse se traduzir culturalmente numa assinatura.

Porém, é na França que encontraremos de modo mais elementar as forças que encontraram no autor um lapso entre aquele que havia sido animado no cinema e morto na literatura. Diferentemente dos americanos, os franceses não assistiram a uma contracultura dos quadrinhos de forma tão abrupta. Isso se deve, em grande parte, ao fato de o mercado ser mais maleável e saber incorporar mudanças, ainda que com alguma disputa capaz de oxigenar a questão da autoria. Mesmo assim, existem alguns princípios em comum. Em 1945, René Goscinny se mudaria para Nova York, onde conheceria Harvey Kurtzman e, por meio deste, os artistas fundadores da revista *Mad*, Will Elder, Jack Davis, John Severin, entre outros. Esse contato seria importante para Goscinny que, em 1959, na França, lançaria a revista *Pilote*.¹¹ Se a tradição satírica da *Mad* era de um humor por vezes agressivo, a *Pilote* estava mais para o sarcasmo, como seria o caso de Asterix, personagem de estreia, escrito por Goscinny e desenhado por Albert Uderzo. A história da aldeia povoada pelos

⁹ CIRNE, Moacy. *Uma introdução política aos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé, 1982, p. 97.

¹⁰ CIRNE, Moacy. *História e crítica dos quadrinhos brasileiros*. Rio de Janeiro: Europa, 1990, p. 71.

¹¹ GARCÍA, Santiago. *A novela gráfica*. São Paulo: Martins Fontes, 2012, p. 179.

irredutíveis gauleses junto do grafismo que a fez tão popular entre as crianças vem acompanhada por uma série de comentários sarcásticos sobre a difícil convivência nacional, cultural e idiomática na Europa, onde a maior dignidade é tão somente ser digno de riso. Na década seguinte, contudo, *Pilote* abriria espaço para jovens autores de gêneros distintos, não se restringindo ao humor. Ao mesmo tempo certa adultidade seria impulsionada, fazendo a *Pilote* assistir e ao mesmo tempo concorrer com revistas como *Hara-Kiri*, de 1960, *Charlie Mensuel*, de 1967 e, fundamentalmente, *L'Écho des Savanes*, de 1972.

L'Écho des Savanes tornou claro o que seus leitores eram: "somente adultos" constava na capa. Influenciada pelo *underground* americano (o trabalho de Robert Crumb havia aparecido na revista *Actuel* de 1970), artistas se dispuseram a chocar pela natureza do material, que frequentemente implicava em imagens explícitas de sexo ou escatologia.¹²

L'Écho des Savanes era formada por Claire Bretécher, Nikita Mandryka e Marcel Gotlib, todos ex-colaboradores da *Pilote*, que a deixaram após restrições editoriais de Goscinny. Sendo o que havia de mais próximo da sensação de ruptura ocasionada pela *Zap Comix*, *L'Écho des Savanes* foi a revista que, para Groensteen¹³, fez os quadrinhos franceses adentrarem definitivamente na idade adulta no século XX.

A proximidade entre adultidade e a busca por (auto)(r)reconhecimento autoral não é uma mera coincidência. Enquanto a criança se dá por satisfeita com a mágica, o adulto quer saber o que está por trás do truque. A identificação dos autores, cara ao *fandom* americano, traz em si o gesto de buscar reconhecer o que está operando numa HQ por meio do indivíduo, da intenção e da técnica.

Portanto, um autor que se identifica com a necessidade de autoexpressão muito provavelmente se apresentará como aquele que está disposto a exibir o seu próprio segredo, dando como produto aquilo que está, supostamente, por trás da história e que só um adulto terá a malícia para perceber – como num truque de mágica. Isso explica por que após *L'Écho des Savanes* aconteceria, no mercado franco-belga, toda uma expansão de produções cada vez mais radicalizadas na expressão do autor.

Nessa direção, na segunda metade dos anos 1970, três revistas serão emblemáticas. Primeiramente, a *Fluide Glacial*, de 1975, cofundada por Gotlib, que havia deixado a *L'Écho*. *Fluide Glacial* atendia à intenção autoral de radicalizar a proposta satírica e violenta desenvolvida na revista *Mad*. É famosa a capa de 1978, feita por Goossens, de Tintim injetando-se com heroína. Por sua vez, na virada do ano de 1974 para 1975, também surgiria a *Métal Hurlant*, com Jean Giraud (Moebius) e Philippe Druillet. Com uma proposta esotérica da

¹² MILLER, Ann. *Reading bande dessinée: Critical approaches to french-language comic strip*. Bristol: Intellect Books, 2007, p. 25 (tradução minha).

¹³ GROENSTEEN, Thierry. Why are comics still in search of cultural legitimization? In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Org.). *A comics studies reader*. Oxford: University Press Of Mississippi, 2009, p. 4.

experiência fantástica, a *Métal Hurlant* fez escola no uso da ficção científica e do horror como pressupostos para aspirações mais abstratas. Enquanto com Druillet o misticismo ganha espaço com um leiaute complexo beirando a psicodelia, com Moebius a narratividade desfalece com pontilhados e hachuras na grandiloquência plástica de uma projeção astral – ou, pelo menos, era esta a intenção de autor. “Pela primeira vez, ao que parecia, havia quadrinistas que produziam obras com uma proposta culta esperando explicitamente que elas fossem reconhecidas como arte”.¹⁴ Por fim, com a hipérbole da intenção do autor viria também a revista (*À Suivre*), em 1978, pela Casterman, editora belga tradicional especializada em quadrinhos infantis (incluindo Tintim) e literatura religiosa. Procurando agregar o prestígio das HQs da última década, (*À Suivre*) propiciou considerável liberdade aos autores, principalmente no que tange à restrição de 48 páginas, comum no mercado franco-belga. Sob a proposta de se produzir *romans en bande dessinée*, as histórias eram divididas em capítulos e valorizavam-se qualidades literárias. No editorial constava: “Com toda a sua densidade romanesca, (*À Suivre*) será a invasão bárbara da *bande dessinée* na literatura”.¹⁵

Dessa forma, *Fluide Glacial*, *Métal Hurlant* e (*À Suivre*) seriam o índice do que cindiria os quadrinhos, até então tidos como alternativos, em três linhas. Embora por vezes complementares, mas com ênfases diferentes, essas três linhas terão a assinatura, a vida do autor, como o fio que as conduzirá a um mesmo projeto.

A primeira linha estaria mais voltada à tradição da sátira, do escracho, do humor violento, pela afirmação do *underground* ou manifestações anteriores, como a *Mad*, os quadrinhos de humor e de costumes do início do século XX ou mesmo as revistas satíricas do século XIX como a britânica *Punch*. Por isso, pelo próprio tradicionalismo envolvido, a *Fluide Glacial* serve-nos aqui mais pelo que ela ilustra no momento de seu surgimento do que pela escola que ela abria, pois, afinal, sua novidade está no constante retorno a um modo de ser que se recusa a pertencer ao *mainstream*. Nessa linha, surgiria nos EUA a *Weirdo*, de Robert Crumb, em 1981, uma “revista louca e absurda em toda a sua essência infame, vagabunda e burra”.¹⁶ No Brasil, teríamos, em 1985, a revista *Chiclete com Banana*, com Laerte, Angeli, Glauco e Luiz Gê. Embora essa linha dos quadrinhos não se veja exatamente como arte, não busque a legitimação – e eventual domesticação – que esse título pode inferir –, seu legado, em grande parte, é reconhecido por tais termos. *Crumb*, hoje, é vendido em coleções de luxo pela *Taschen* e pela *Fantagraphics*, e *Piratas do Tietê*, de Laerte, ganhou três volumes capa dura pela editora Devir, todas elas seguindo o projeto gráfico balizado por livros de arte.

¹⁴ BEATY, Bart. *Unpopular culture: transforming the european comic book in the 1990s*. Toronto: University Of Toronto Press, 2007, p. 24 (tradução minha).

¹⁵ MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. *Quadrinhos: história moderna de uma arte global*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014, p. 131.

¹⁶ CRUMB, Robert *apud* GARCÍA, Santiago. *A novela gráfica*. São Paulo: Martins Fontes, 2012, p. 201.

Noutra linha se deu a *Métal Hurlant*, que ganharia diferentes versões e imitações pelo mundo, inclusive nos EUA e no Brasil, ajudando a solidificar algo já começado por Éric Losfeld e seus quadrinhos eróticos de luxuoso acabamento gráfico nos anos 1960. Não se tratava mais de esperar ou eventualmente rejeitar o rótulo de arte, mas de se afirmar como certo dessa qualificação, dessa categoria de ser. Essa postura aristocrática seria principalmente percebida na revista americana *Raw*, de 1980. Criada por Françoise Mouly e Art Spiegelman, *Raw* seria, em partes, a emancipação do projeto que Spiegelman lançara com a revista *Arcade*, cinco anos antes, que, com a parceria de Bill Griffith, se propunha como uma antologia dos *comix underground*. O próprio gesto de reunir e rerepresentar esses *comix* como algo para além do calor dos anos 1960, de sua descartabilidade e barata reprodução, seria um indicativo de que se buscava outro patamar. “O primeiro volume da *Raw*, compreendendo oito edições, estava deliberadamente em desacordo com a tradição das revistas em quadrinhos *mainstream* dominada pelos super-heróis, e a contracultural sensibilidade do *underground* por sexo e drogas”.¹⁷ Sua circulação estava mais para o mundo da arte do que para o mundo dos quadrinhos, embora desse não se desligasse nem procurasse qualquer tipo de superação que desse a aparência de que os quadrinhos só podiam ser arte desde que não fossem o que já são. Outro fator importante, para reforçar certa percepção aurática da arte, era que cada número trazia algum elemento artesanal, como na edição 7, que tinha o canto da capa arrancado manualmente, o que valorizava a unicidade e a materialidade de cada revista. “Ou seja, o importante não eram apenas os desenhos, mas, também, as páginas nas quais estavam inscritos”.¹⁸ A ironia é que, apesar de todos os investimentos da *Raw* para se posicionar como uma revista ímpar de arte em quadrinhos, o lançamento de *Maus* em suas páginas atraiu a atenção principalmente da crítica literária, deixando de lado qualquer ênfase no trabalho gráfico. Ainda assim, a proposta vanguardista e internacionalista da *Raw*, ao publicar *Crumb* e *Tsuge*, *Tardi* e *Swarte*, *Panter* e *Ware*, seria sentida influenciando a quebra dos formatos-padrão nos quadrinhos franceses dos anos 1990 e impulsionando aquela que seria a terceira linha dos quadrinhos.

Essa terceira linha é a invasão bárbara da literatura que (*À Suivre*) promoveu. Conforme García nota, o elogio em forma de conselho de Goethe a Rodolphe Töpffer se tornaria profético quando diz que “se Töpffer não tivesse diante de si um texto tão insignificante, inventaria coisas que superariam todas as nossas expectativas”.¹⁹ Essa ênfase no aprimoramento do texto perante uma forma já estabelecida como inventiva foi o que acabou norteando todo um movimento que fez as histórias em quadrinhos buscarem sua legitimação na literatura. O caminho passava pelo enfrentamento a uma suposta falta de qualidade literária dos textos, queixa comum nas campanhas antiquadrinhos. Pelo espaço de ocupação do quadro junto da restrição do número de páginas em periódicos, o fato é que os balões condicionaram uma escrita sintética,

¹⁷ BEATY, Bart. *Comics versus art*. Toronto: University Of Toronto Press, 2012, p. 134 (tradução minha).

¹⁸ GARCÍA, Santiago. *Op. cit.*, p. 200.

¹⁹ GOETHE, Johann W. V. *apud* GARCÍA, Santiago. *Op. cit.*, p. 52.

direta, com pouca margem ou interesse por maiores rebusques literários que não fossem os clichês de sempre. O paradigma que fez os quadrinhos, principalmente americanos, florescerem, assim como a ideia de simplificação textual por se tratar de uma comunicação voltada para a criança, também foram decisivos para todo um empobrecimento literário das HQs. Portanto, quando o valor literário dos quadrinhos passa a ser almejado, a primeira ação mais óbvia ocorre na possibilidade de escrever histórias por meio do irrestrito número de páginas. Três anos antes de a editora Casterman lançar (*À Suivre*), *A balada do mar salgado*, de Hugo Pratt, história de mais de 100 páginas publicada no formato álbum, seria um precedente de sucesso. Isso estimularia o retorno do protagonista, Corto Maltese, em novas histórias episodiadas como um romance de folhetim publicado em (*À Suivre*)²⁰.

Notadamente, em 1978, mesmo ano em que a revista (*À Suivre*) era lançada, Will Eisner nos EUA publicava *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*. Não era a primeira HQ a se autoproclamar uma *graphic novel*, nem era a primeira a sair em formato livro, mas ganhou da história o prestígio de ser simbolicamente o paradigma para uma nova era. Isso se deve ao fato de Eisner circular no ambiente dos quadrinhos autorais desde cedo por meio de tributos a seu *The Spirit*, dos anos 1940. Na primeira edição de *Witzend*, seria mencionada a valorização dos "quadrinhos como uma forma de arte"²¹ tendo por referência Will Eisner, e na 6ª edição, de 1969, seria publicada uma extensa entrevista com Eisner por John Benson. Em 1971, Eisner seria convidado a uma convenção de quadrinhos em Nova York, onde faria contato com diferentes autores do *underground*, teria algumas edições de *The Spirit* republicadas por Denis Kitchen e faria a capa de seu *comix Snarf*, em 1972²². Em diferentes entrevistas, Eisner sempre repetiria que *graphic novel* foi um termo desesperado para conseguir posicionar sua HQ nas estantes das livrarias. Para isso se utilizou de uma editora que não publicava quadrinhos e que, embora tenha falido antes de conseguir dar maior circulação a *Um contrato com Deus*, conseguiu estabelecer um formato para os editores de quadrinhos²³.

Contudo, a explosão da *graphic novel* e toda a pretensão literária que pese se daria com *Maus*, de Art Spiegelman. Lançado em 1980, na *Raw*, como uma pequena revista anexa, em 1986, as seis primeiras edições foram reunidas pela editora Pantheon no formato livro, com grande repercussão, e, em 1991, sairia seu segundo e último volume, resultando, em 1992, no Prêmio Especial Pulitzer. Toda essa aclamação deu corpo às diretrizes que já estavam se formando. Uma delas seria o formato livro e o estímulo a uma leitura literária dos quadrinhos. García ressalva que "poderíamos dizer que *Maus* recebeu tal

²⁰ MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. *Quadrinhos: história moderna de uma arte global*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014, p. 131.

²¹ WOOD, Wallace *et al.* In: ONG, Tony; WHITE, Preston (Org.). *Witzend*. Seattle: Fantagraphics, v. 1, 2014, p. 12. (tradução minha).

²² GARCÍA, Santiago. *Op. cit.*, p. 213-214.

²³ HATFIELD, Charles. An art of tensions. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Org.). *A comics studies reader*. Oxford: University Press Of Mississippi, 2009.

distinção não por ser uma história em quadrinhos, mas apesar de ser uma história em quadrinhos”²⁴. Beaty²⁵ por sua vez aponta para o efeito resultante dessa ênfase: não só o desenho passou a ser considerado uma ilustração, uma arte auxiliar que dá corpo ao principal que seriam o enredo, a trama e a narratividade no sentido mais estrito, como também elegeu o roteirista como o astro principal de toda uma nova linha de HQs. Isso explicaria os créditos de capa garrafais dos escritores, às vezes maiores até que o próprio título da HQ, como no caso de Neil Gaiman, Alan Moore, Grant Morrison, entre outros. Essa postura reavivou algumas das inquietações que permeavam a pesquisa sobre os autores dos quadrinhos. Pois, se o cinema elegeu o diretor para conferir uma assinatura, as histórias em quadrinhos como um todo optaram pelo roteirista e pelo desenhista como referenciais máximos de autoria de uma obra, algo que se intensificaria, para o lado do roteirista, na febre das *graphic novels*. Com isso, arte-finalistas, coloristas, letristas, editores, entre tantos outros cargos, seriam mencionados como aqueles artistas que jogam novamente luz ao problema da assinatura nas histórias em quadrinhos.

Mas é com a autobiografia que a autoria encontra na invasão da literatura seu objetivo final, realinhando em partes as três vertentes. *Maus*, de Spiegelman, é sobre seu pai, sua relação com ele e a memória de sua família. Antes de *Maus*, *Um contrato com Deus* se refere a uma Nova York em que Eisner diz ter crescido e narra a história de um homem inconformado com Deus por ter perdido sua filha, perda esta que Eisner também sofreu. Já Corto Maltese, embora não se pretenda autobiográfico, é comumente associado com a própria biografia errante de Hugo Pratt, suas viagens para diferentes cantos do mundo, suas muitas aventuras, perigos e mulheres. Pouco importa o quanto de fantasioso há nessa construção, o que merece atenção é justamente a percepção de que isso foi construído. Na medida em que a autoria se confunde com a própria artisticidade dos quadrinhos, nada mais esperado do que toda uma validação por meio de artistas e críticos daquilo que seria de mais radical no gesto da assinatura: o quadrinizar de si. Por isso, entre os anos 1990 e 2000, a autobiografia em quadrinhos teria sua explosão com artistas como Craig Thompson, Alison Bechdel, David B., Marjane Satrapi, Kazuichi Hanawa, Guy Delisle, Joe Sacco, Art Spiegelman, Lewis Trondheim, entre tantos outros.

O que interessa notar é de que modo esse fim parece reunir as três linhas sob uma mesma estratégia historicamente disposta. Nos EUA, além dos *comix* autobiográficos, notadamente com *Crumb*, em 1976, Harvey Pekar começaria sua revista *American Splendor*, sempre tendo desenhistas colaboradores para contar periodicamente a pouco aventureira rotina de Pekar. Se a autobiografia se afirma por meio da *graphic novel* na linha da “invasão literária” no final do século, Pekar nos serve de exemplo de que isso já estava, da mesma forma imperiosa, ocorrendo na linha sátira do *underground*. No Japão, o trabalho de Tsuge, nos anos 1960 e 1970, renderia o apelido de mangá *watakushi* (eu-quadrinhos), “nome tirado do romance *watakushi* japonês, que se caracteriza por narrativas altamente subjetivas na primeira

²⁴ GARCÍA, Santiago. *Op. cit.*, p. 17.

²⁵ BEATY, Bart. *Comics versus art*. Toronto: University Of Toronto Press, 2012, p. 18.

peessoa, muitas vezes enfatizando os sentimentos, pensamentos e desejos mais profundos e menos socialmente aceitáveis do autor”²⁶. Se Tsuge fazia autobiografias, fazia-as na mesma linha que deu forma à *Raw*, ganhando relativamente pouco interesse editorial como soldado da invasão literária, embora tivesse sido publicado tanto no primeiro quanto no segundo volume da *Raw*. Por essa razão, casos como o de Pekar ou o de Tsuge são exemplares na medida em que mostram que a oposição entre uma suposta seriedade artística ou a falta dela, assim como uma exuberância gráfica contra uma qualidade literária está muito mais para aquilo que se dispõe enfatizar enquanto rótulo, mídia, mercado e guia de consumo, do que necessariamente para o que se poderia descolar das potencialidades de uma HQ. Não se pode esquecer que, dentre as três linhas aqui desenvolvidas nos quadrinhos, o que está em jogo não é a essência de três escolas dos quadrinhos, mas as pretensões e estratégias pelas quais três vertentes da HQ autoral encontraram ânimo e parecem ter chegado a um lugar-comum. O anúncio de fim da *Zap Comix*, em 1998, torna-se, então, simbólico. No seu 15º número, a revista dá espaço à briga entre Crumb, que se diz de saco cheio da *Zap*, e Spain Rodriguez, S. Clay Wilson e Victor Moscoso que o criticam por se comportar como uma estrela – em referência ao premiado documentário *Crumb*, de 1994, dirigido por Terry Zwigoff. A briga, que ocorreu na casa de Zwigoff, teve seu ápice na agressão física de Moscoso a Crumb. Como era de se esperar, Crumb quadrinizou em duas páginas a briga e desafiou Spain que ela fosse publicada na revista. Spain, por sua vez, topou e fez com Moscoso uma segunda versão da briga, também em duas páginas. Por fim, uma terceira versão foi feita pelo artista convidado Paul Mavrides que também produziu duas páginas. Nos últimos três quadros da HQ de Mavrides, quando Moscoso mata um arrogante Crumb com uma caneta-tinteiro pelas costas existe a referência à morte de Fritz the Cat, personagem de Crumb morto em 1972 depois de ter se tornado famoso com a animação longa-metragem de Ralph Bakshi²⁷. O provisório fim da *Zap* na forma de uma (auto)biografia debochada, provocativa e cheia de fabulações, nos dá a imagem do que fora toda essa trajetória dos quadrinhos de autor – uma inventividade por linhas descoladas e reagrupadas por meio século de HQs.

Sobre o autor

Alexandre Linck é graduado em Cinema pela Unisul, curso que leciona atualmente. Também possui mestrado em Ciências da Linguagem (Unisul) e doutorado em Literatura (UFSC). Atua nas áreas de roteiro de cinema, teoria da imagem, crítica cultural e histórias em quadrinhos. E-mail: linck.alexandre@gmail.com.

Artigo recebido em 11 de abril de 2015.

Aprovado em 15 de junho de 2016.

²⁶ MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. *Quadrinhos: história moderna de uma arte global*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014, p. 81.

²⁷ CRUMB, Robert *et al.* In: CAMPOS, Cleiton; CAMPOS, Rogério de (ORG.). *Zap Comix*. São Paulo: Conrad, 2005.

D'UN LECTORAT L'AUTRE. LA BANDE DESSINEE DE LA PRESSE ENFANTINE A L'ALBUM POUR ADULTES¹

SYLVAIN LESAGE
UNIVERSITÉ DE LILLE III (FRANCE)

RESUMO: Na França e na porção francófona da Bélgica (Valônia), os quadrinhos são publicados precocemente sob o formato de livro. O sucesso crescente dos álbuns nos anos de 1960-1970 provoca um declínio dos quadrinhos na imprensa na década seguinte, causando uma mudança na sua publicação: do mundo da imprensa para o mundo dos livros – com lógicas bastante diferentes de criação, ritmos narrativos, publicação e distribuição. Tal mudança nos suportes, que leva o álbum a suplantiar o jornal, corresponde a uma transformação social do público leitor, cujo envelhecimento progressivo é notável, levando à conquista de um leitorado adulto e a uma legitimação em torno da “nona arte” por intermédio do livro. O artigo explica como a mudança nos suportes editoriais acompanha uma transformação do público leitor e das práticas de leitura.

PALAVRAS-CHAVE: História em Quadrinhos, Legitimação, Público Leitor, Práticas de Leitura, Álbum.

RÉSUMÉ: En France et en Wallonie, la bande dessinée est publiée sous forme de livre de manière très précoce. Ce succès des albums provoque dans les années 1980 un essoufflement de la presse de bande dessinée, entraînant un déplacement des supports de publication depuis l'univers de la presse à l'univers du livre – avec des logiques de publication, des rythmes, des contraintes de création et de diffusion très différentes. Cette évolution des supports, qui voit l'album supplanter le journal, correspond à une mutation sociale du lectorat, et notamment son vieillissement progressif, la conquête d'un lectorat adulte et à une légitimation accrue du «neuvième art» par l'intermédiaire du livre. Cet article explique donc comment la mutation des supports accompagne une transformation des lectorats et des pratiques de lecture.

MOTS-CLES: Bande Dessinée, Légitimation, Lectorats, Pratiques de Lecture, Album.

¹ Cet article reprend des éléments avancés dans la revue *Belphégor* (2015-13, *Distinctions That Matter*). Il reprend des éléments élaborés au cours d'une thèse de doctorat en histoire, soutenue en juin 2014 sous le titre *L'Effet codex: quand la bande dessinée gagne le livre. L'album de bande dessinée en France de 1950 à 1990* (Université de Versailles Saint-Quentin). Celle-ci est actuellement en cours de publication aux Presses de l'ENSSIB et aux Presses universitaires François Rabelais.

En 1975 Luc Boltanski, appliquant la théorie des champs tout juste élaborée par Pierre Bourdieu, décrit les mutations qui affectent le milieu de la bande dessinée². Reprenant le concept avancé à propos de la production littéraire, le sociologue analyse la structuration d'un champ de la bande dessinée sous l'influence conjuguée d'un certain nombre de facteurs, qui renvoient pour l'essentiel à l'apparition d'une nouvelle génération d'auteurs et de lecteurs. L'allongement des études et les bouleversements sociaux de la France des Trente Glorieuses conduisent au déplacement des ambitions d'auteurs rejetant le modèle artisanal qui dominait jusque-là dans la bande dessinée, et affirment leur qualité d'auteurs à part entière³.

Parallèlement, l'allongement des scolarités et un rapport décomplexé à la culture académique facilitent une mutation du lectorat français de la bande dessinée, marqué par la poursuite de la consommation de bande dessinée après l'enfance ; *Pilote* serait le creuset et le paradigme d'une bande dessinée s'affranchissant de ses traits enfantins, pour s'adresser résolument à de grands adolescents, ou à de jeunes adultes. Au même moment, d'ailleurs, le succès médiatique colossal d'Astérix, véritable phénomène de société, pointe avec force ce déplacement des lectorats⁴. Enfin, le troisième pilier de cette recomposition du paysage de la bande dessinée se situerait dans la formation d'un appareil de consécration. L'apparition de générations de lecteurs familiers de la culture scolaire les pousse à reporter les outils d'analyse de ces formes savantes de la culture vers la bande dessinée et s'équipent rapidement en revues, conventions, salons, expositions, festivals, conférences...

Luc Boltanski proposait donc une lecture, à chaud, d'un processus aboutissant à une légitimation unique de la bande dessinée en France, lui conférant la dignité d'un «neuvième art» peu à peu reconnu par les instances de consécration de la culture officielle.

L'analyse de Luc Boltanski a depuis été abondamment discutée et amendée⁵. Plus qu'une analyse entièrement convaincante des mutations qui affectent la bande dessinée, on peut y voir avant tout l'un des éléments qui construisent une polarité dans le paysage de la bande dessinée, en participant à l'affirmation d'une avant-garde résolument distincte d'une bande dessinée «commerciale». L'article des *Actes de la recherche en sciences sociales* renforce

² BOLTANSKI Luc. La constitution du champ de la bande dessinée. *Actes de la recherche en sciences sociales*, Paris, n°1, 1975, p. 37-59.

³ Sur la transformation du métier d'auteur de bande dessinée, nous renvoyons aux travaux en cours de KOHN Jessica. *Travailler dans les petits Mickeys. Les dessinateurs-illustrateurs en France et en Belgique (1945-1968): des passeurs culturels?* thèse de doctorat en histoire sous la direction de Laurent Martin et Jean-Paul Gabilliet, univ. Paris III, en cours.

⁴ Sur la construction éditoriale de ce «phénomène» et sa dimension multimédiatique, nous renvoyons à notre article: LESAGE Sylvain. Astérix, phénomène éditorial. Du succès de librairie à la modernisation du marché de la bande dessinée en France. In: RICHEL Bertrand (éd.). *Le Tour du monde d'Astérix*. Paris, Presses de l'Université Sorbonne-Nouvelle, 2011, p. 13-21.

⁵ Voir notamment MAIGRET Éric. La reconnaissance en demi-teinte de la bande dessinée. *Réseaux*, Paris, vol. 12, n° 67, 1994, p. 113-140 et du même, Bande dessinée et postlégitimité In: MAIGRET Éric, STEFANELLI Matteo (dir.). *La Bande dessinée: une médiaculture*. Paris, Armand Colin / INA, coll. «Médiacultures», 2012, p. 130-148, ainsi que GUILBERT Xavier. La légitimation en devenir de la bande dessinée. *Comicalités. Études de culture graphique*. Dossier: «la bande dessinée, un art sans mémoire», 2011, <http://comicalites.revues.org/181>.

presqu'autant qu'il analyse le mouvement de légitimation de la bande dessinée en France. Au moment même où il rédige son article, la France (et la Wallonie voisine) est pourtant affectée depuis plusieurs années par un processus profond de translation de la publication de bande dessinée depuis les pages des journaux vers celles des livres.

La France occupe ainsi, dans le paysage mondial de la bande dessinée actuelle, une place unique. La singularité française peut s'observer lors du festival annuel qui rassemble tout le petit monde de la bande dessinée à Angoulême le temps d'un week-end pluvieux de la fin du mois de janvier⁶. Les plus sérieux des journaux consacrent alors, cette fois au moins, leurs pages littéraires à la bande dessinée. Aujourd'hui, la bande dessinée est très largement sortie des enfers culturels, et a gagné ses lettres de noblesse aux côtés de la littérature. Si elle est très largement consommée dans bien d'autres zones géographiques, à commencer par les États-Unis et le Japon, aucun pays n'attribue une telle place à la bande dessinée dans ses dignités culturelles. Or la France présente aussi une autre particularité: celle d'avoir très précocement pris le virage du livre. Dès les années 1960, l'édition de bande dessinée est en train de se déplacer des pages des journaux à celles des livres. Il semble bien que les deux phénomènes soient étroitement liés. Comment croire, en effet, que la sacralité symbolique attachée au livre n'ait pas joué en faveur d'une dignité nouvelle pour la bande dessinée, particulièrement dans une vieille nation littéraire comme la France?

Pour éclairer la spécificité française en matière de bande dessinée, il nous faut d'abord revenir sur le basculement inédit et massif de l'édition depuis la sphère du journal à celle du livre, avant d'examiner les effets de ce phénomène sur la dignité dont bénéficie la bande dessinée. Celle-ci, on le verra, ne s'acquiert que par la reproduction de logiques de distinction internes, qui font émerger une bande dessinée légitime par la dénonciation de nouveaux enfers culturels.

⁶ Sur l'histoire du festival international de la bande dessinée d'Angoulême, nous nous permettons de renvoyer à notre article: LESAGE Sylvain. Angoulême, la ville qui vit en ses images? Politisation de la culture et institutionnalisation du Salon international de la bande dessinée. In: FLÉCHET Anaïs, GOETSCHÉL Pascale, VERLAINE Julie (dir.), *Festivals et normes culturelles: de la création à la légitimation*. Paris, Publications de la Sorbonne, 2013, p. 251-264. On peut aussi se référer à l'ouvrage commémoratif de CANNET Hergé. *Angoulême, Le grand 20^e*. Angoulême, La Charente Libre, 1993, ainsi qu'à DESCHAMPS Guillaume. *La Bande dessinée à Angoulême de 1977 à 1990: culturisation de la politique ou politisation de la culture*. Maîtrise d'Histoire sous la direction de Paul Lévy, 2003, ainsi qu'à MARTY Guillaume. *Une ville et son festival: le festival international de la bande dessinée d'Angoulême*. Mémoire de troisième année à l'Institut d'Études Politiques de Bordeaux, sous la direction de F. Talanio-Des Garets, 1999. On peut enfin se référer aux mémoires d'un acteur de premier plan de la création du festival: GROUX Francis. *Au coin de ma mémoire*. Montrouge, PLG, 2011.

De la presse au livre: le basculement éditorial de la bande dessinée

L'histoire francophone de la bande dessinée a très largement négligé cette mutation fondamentale de support de publication. On peut avancer plusieurs explications à cette occultation. La recherche spécialisée sur la bande dessinée, apparue dans le sillage de la structuration d'une communauté de fans (le *fandom*), a œuvré pour la reconnaissance de la bande dessinée⁷. À ce titre, la priorité était bien d'affirmer la valeur intrinsèquement artistique de la bande dessinée – l'art est alors pensé, dans la continuité de la pensée romantique, comme antinomique de considérations matérielles ou commerciales, faisant ainsi de l'édition de bande dessinée un angle mort de travaux par ailleurs d'une très grande richesse.

Par ailleurs, la première génération d'auteurs d'avant-garde, qu'observe Boltanski, qui va contribuer à légitimer la bande dessinée, fait ses premiers pas dans la presse spécialisée: *Pilote*, *Métal Hurlant*, *Ah ! Nana*, *Fluide glacial*... L'histoire des avant-gardes en bande dessinée constitue d'abord une succession de titres de presse, à lire les histoires de la bande dessinée issues de la démarche militante des fans.

Malgré une période d'intense effervescence dans le milieu de la presse de bande dessinée, le véritable dynamisme éditorial se situe du côté du marché du livre. L'album de bande dessinée, qui trouve ses origines dans le rassemblement d'inédits au début du XXe siècle, occupe une place de plus en plus importante dans les stratégies d'éditeurs. Au cours des années soixante, le marché de l'album prend le dessus sur la presse, qui entre rapidement en crise. Selon les données officielles de l'OJD (Office de justification de la diffusion), l'édition française du *Journal de Spirou* (publication lancée en 1938 en Belgique) passe de 174 000 exemplaires entre 1963 et 1966 à moins de 150 000 exemplaires en 1969, et moins de 100 000 en 1980. Sur la même période, *Tintin* passe de presque 260 000 exemplaires en 1963 à moins de 190 000 en 1969, et s'est effondré à moins de 70 000 exemplaires en 1982.

Tous les journaux de bande dessinée ne sont pas pareillement affectés par le phénomène; significativement, les deux grands titres résistant bien au début des années 1980, *Pif-Gadget* et surtout le *Journal de Mickey* (plus de 400 000 exemplaires chacun en 1980) sont ceux qui se sont très peu adossés à un catalogue d'albums. Si ce choix de se cantonner à l'univers de la presse ne relève manifestement pas d'une stratégie délibérée, mais plutôt d'une succession d'erreurs éditoriales ne permettant pas d'investir le créneau rémunérateur de l'album, il n'en reste pas moins que cette politique permet sans doute de prolonger la survie des titres de presse, en particulier celle du *Journal de Mickey*.

En effet, l'effondrement des ventes du *Journal de Spirou* ne correspond nullement à l'effritement du lectorat des publications Dupuis. Dans le même temps, les ventes d'albums explosent: dans l'ouvrage hagiographique qu'il

⁷ Sur cette génération de bédéphiles, la thèse d'histoire en cours de Julie Demange est appelée à faire référence: DEMANGE Julie. *Émergence et développement du mouvement bédéphile français dans les années 1960-1970*, univ. Paris-1.

consacre au *Journal de Spirou* et aux éditions Dupuis, Thierry Martens, ancien rédacteur en chef et mémoire de l'entreprise, annonce une augmentation spectaculaire des ventes d'albums: «de trois millions d'exemplaires en 1970 à huit millions en 1980⁸». Les chiffres dont nous disposons concernant cette période laissent apparaître une évolution moins spectaculaire sur le marché français. Mais le fait demeure: on assiste moins à un affaiblissement des titres de presse qu'à un changement de mode de lecture, qui se traduit par le déplacement du lectorat de la presse vers le livre.

Dans les années 1970, quelques titres de presse sont encore lancés. Éditeurs comme auteurs, accoutumés au support de presse, habitués à y voir l'horizon premier de la publication, continuent à se lancer dans la création de nouveaux titres. Mais à la fin des années 1980, l'échec de *Métal hurlant* (1987), de *Vécu* (1989), l'agonie d'*(À Suivre)* (1990) et des différentes formules de *Tintin* (*Tintin reporter*, *Hello Bédé*) marquent la victoire définitive du livre sur la presse. La publication dans la presse ne présente plus dans la nouvelle économie éditoriale de la bande dessinée qu'un intérêt limité: l'abaissement du prix de vente, conjugué à l'extension du spectre des séries publiées en albums, fait de la presse un produit intermédiaire dont la rentabilité est de plus en plus incertaine.

Dans le même temps, la production d'albums explose; en 1974, les éditeurs adhérant au SNE (Syndicat national des éditeurs) déclarent publier 360 titres de bande dessinée⁹; dix ans plus tard, c'est plus de 1 000 titres qui sont publiés annuellement par les membres du SNE. Le chiffre d'affaires généré par la branche édition d'albums accompagne cette progression spectaculaire: rapportée en euros de 2014, la production d'albums passe de 37 à 91 millions d'euros sur la même période.

Secteur éditorial de plus en plus rentable, la bande dessinée attire un nombre croissant d'éditeurs. Au seuil des années 1950, seuls quelques éditeurs publiaient la bande dessinée sous forme d'albums, aux formes inspirées de l'album jeunesse. Il s'agissait encore pour la plupart de publications isolées, où l'on peine à voir de véritables politiques éditoriales: ces publications correspondent avant tout à une démarche de rentabilisation d'un produit déjà amorti dans la presse. Les séries publiées ne sont, dans un premier temps, que celles plébiscitées par les lecteurs, et les éditeurs ne prennent alors pas un grand risque à sortir ces compilations. Alors que les éditeurs actifs dans ce secteur dans l'entre-deux-guerres se retirent du marché, les nouveaux acteurs du marché sont avant tout des entrepreneurs de presse, contraints d'improviser leur stratégie éditoriale au fur et à mesure des années.

Dans les années 1960 et surtout 1970, le dynamisme de la bande dessinée se traduit par l'arrivée de nombreux éditeurs qui abordent le livre avec d'autres objectifs. Venus d'autres horizons que ceux de la presse enfantine, ils

⁸ MARTENS Thierry. *Le Journal de Spirou, 1938-1988: cinquante ans d'histoire(s)*. Marcinelle, Dupuis, 1988, p. 171. Les chiffres cités cumulent les ventes d'albums dans tous les pays.

⁹ En dépit de son intitulé, ce syndicat regroupe également des éditeurs belges, présents à travers leurs filiales françaises.

contribuent à renouveler en profondeur le paysage de la bande dessinée. Ainsi, dans les années 1960 l'éditeur Losfeld, spécialisé dans le surréalisme et l'érotisme, donne ses lettres de noblesse à l'aventure coquine en rassemblant en volume le *Barbarella* de Jean-Claude Forest, publié initialement dans les pages d'un magazine de pin-ups, *V Magazine*. Le succès de cette initiative suscite la publication d'autres albums qui feront date (*Pravda la survivreuse* de Guy Pellaert, *Saga de Xam* de Nicolas Devil, *Epoxy* de Jean Van Hamme et Paul Cuvelier...). Une décennie plus tard, la maison d'édition Futuropolis, issue d'une librairie BD, change la face de l'édition de bande dessinée en apportant un soin inédit à la fabrication de ses ouvrages, et en faisant de chacun d'eux un vecteur de célébration de son auteur.

Dans les années 1980, le paysage n'a plus rien de comparable avec l'après-guerre: si une poignée d'éditeurs traverse la période (Dupuis, le Lombard, Dargaud, Casterman), les différences l'emportent, avec l'apparition d'une riche frange de petits éditeurs, souvent provinciaux, tentant de percer dans la bande dessinée, mais aussi de libraires-éditeurs, d'auteurs-éditeurs, et surtout l'arrivée de mastodontes des industries de la communication qui s'engouffrent dans ce segment du marché du livre, attirés par sa rentabilité.

Hachette, par exemple, après une longue éclipse de sa politique éditoriale en matière de bande dessinée (il s'était retiré du secteur dans l'après-guerre), revient sur le devant de la scène à partir des années 1970, avant de se porter acquéreur de Dupuis en 1985. Alors contrôlé par le groupe de Jean-Luc Lagardère, Hachette est emblématique du passage de petites entreprises familiales à l'incorporation de la bande dessinée aux logiques industrielles – avec, à la clé, une prépondérance de la distribution sur les politiques d'édition. D'Albin Michel aux Presses de la Cité en passant par Gallimard ou Larousse, l'ensemble des maisons d'éditions françaises se prend d'intérêt pour la bande dessinée entre le milieu des années 1970 et le milieu des années 1980. L'arrivée sur le secteur de France-Loisirs ou de J'ai Lu et Pocket sonnent comme le signe d'une normalisation définitive de la bande dessinée dans l'industrie du livre.

La bande dessinée et le livre: un transfert de sacralité

La période des années 1950 aux années 1990 marque donc une transformation en profondeur de l'édition d'albums de bande dessinée, qui quitte son statut d'activité périphérique pour s'inscrire au cœur des recompositions de l'industrie éditoriale. Ce déplacement du centre de gravité de l'édition de bande dessinée depuis la sphère de la presse vers le monde du livre ne redistribue pas seulement les équilibres au sein du système éditorial. Car qui pourrait croire qu'on lit un récit de la même manière dans les pages d'un journal acheté toutes les semaines avec l'argent de poche, et dans un album offert par la famille, et condensant un récit autrefois découpé en livraisons

hebdomadaires¹⁰? Bousculant les frontières, il fait entrer la bande dessinée dans une autre phase de son histoire. Renouant massivement avec le livre, elle retrouve un peu du prestige attaché aux albums de Töpffer, Cham ou des livres luxueux de Christophe. Plus largement, elle emprunte un peu de cette sacralité attachée au livre. En effet, comme l'a remarqué par exemple Emmanuèle Payen,

La longue histoire du livre a montré comment, particulièrement dans nos civilisations occidentales, l'apparition de la forme codique qui subsiste encore aujourd'hui a coïncidé avec les balbutiements de l'ère chrétienne, à tel point que l'objet s'est confondu pendant de nombreux siècles avec la parole divine qu'il avait devoir de transmettre, et en a revêtu les attributs. Lieu de la parole absolue, de la vérité et du pouvoir, le livre s'est d'abord développé dans une quasi-hégémonie comme forme tangible de l'existence de l'immatériel, l'espace d'une Révélation sans cesse proclamée – et transmise par le texte – puis comme l'étape incontournable dans la validation et la transmission des connaissances d'un univers qui reste à ordonner. Et quand, à la Renaissance, le lien entre la religion et le livre se distend, lorsque les écrits ne sont plus seulement religieux mais deviennent également traités de sciences, de philosophie, de médecine ou d'astronomie, le livre bénéficie encore d'assez d'aura pour rester l'instrument de légitimation du discours¹¹.

Le retour au livre contribue à donner à la bande dessinée une part de sa noblesse actuelle. Ce processus n'est pas sans conséquence sur le statut de la bande dessinée et sur la composition de son lectorat. Si l'adoption de la forme-livre donne un très net coup d'accélérateur au phénomène de légitimation du 9e art, ce processus n'affecte cependant pas l'ensemble des formes de la bande dessinée, ni l'ensemble de ses publics.

Le passage de la bande dessinée dans la sphère du livre a indéniablement accru la légitimité que tâchaient alors de conquérir les militants du mouvement bédéphile. Les festivals, et en premier lieu celui d'Angoulême, ont joué un rôle majeur dans la structuration de l'action bédéphile, dans la reconnaissance du «neuvième art». Reprenant des rituels élaborés ailleurs, écartelé entre la tentation de Cannes (paradigme du rôle central d'un festival dans la légitimation d'un art) et celle d'une forme de «populaire», Angoulême a fortement contribué à forger une évidence au statut artistique de la bande

¹⁰ Sur les changements de pratiques de lectures induits par cette transformation des formes de publication, nous renvoyons, outre à notre ouvrage en cours de publication aux Presses universitaires François Rabelais, à THÉRENTY Marie-Ève. Pour une poétique historique du support. *Romantisme*, Paris, 2009, n° 143, n° 1, ainsi qu'à l'ouvrage fondamental de MCKENZIE Donald F. *La Bibliographie et la sociologie des textes*. Paris, Éd. du Cercle de la Librairie, 1991.

¹¹ PAYEN Emmanuèle. La Bibliothèque et l'œuvre, entre savoir et création. In: PAYEN Emmanuèle (dir.). *Les Bibliothèques dans la chaîne du livre*. Paris, Éd. du Cercle de la Librairie, 2004.

dessinée. Angoulême participe de ces célébrations qui mettent en scène une dignité artistique en construction. Ainsi Art Spiegelman déclarait:

Même si la France est brocardée ici pour l'estime qu'elle porte aux films de Jerry Lewis, elle a la réputation bien établie d'être capable de discerner ce qu'il y a de meilleur dans la culture populaire américaine. J'ai donc été très honoré par la reconnaissance qu'Angoulême a témoigné à *Maus*. D'autant plus qu'Angoulême et la France, capitales de la bande dessinée en Europe, qui ont des années-lumières d'avance sur l'Amérique, m'apparaissent comme mon deuxième chez-moi.

En effet, ce sont d'abord des livres qui sont récompensés à Angoulême. Observation banale, et quelque peu occultée par le fait que le prix le plus prestigieux, non prévu lors de la première édition, vient couronner un auteur, une carrière. Ce Grand Prix de la Ville d'Angoulême ne doit pas être pour autant l'arbre qui cache la forêt: des Alfred aux Fauves en passant par les Alph'arts, le festival s'est en permanence attaché à distinguer des livres. Il ne faut pas oublier, à cet égard, que le festival d'Angoulême s'intitule pendant très longtemps officiellement «salon»: le modèle est clairement le salon romantique. On met donc en avant les deux entités consolidées par les romantiques que sont l'auteur et son œuvre. Angoulême se trouve donc, dès les premières éditions, porté par un système de valeurs centré sur le livre. Les bédéphiles qui lancent et animent le festival y voient un moment pour se retrouver et échanger, mais aussi une occasion de fabriquer de la légitimité. Le discours sur les œuvres s'est alors greffé sur la valorisation des livres, pour contribuer à construire la figure de l'auteur de bande dessinée comme un artiste¹².

Cette conquête de la légitimité culturelle passe également par les bibliothèques et les écoles. Ces instances de reproduction des hiérarchies culturelles ont, depuis le début du XXe siècle, nourri des critiques très vives à l'endroit de la bande dessinée, accusée de démoraliser la jeunesse et de la détourner de la lecture. Quand, dans les années 1960, le neuvième art entre progressivement dans les rayons des bibliothèques et dans les salles de classe, le support livre joue un rôle déterminant, qui permet de déjouer le vieux soupçon qui pèse sur les récits en images.

En France, les bibliothèques n'accordent que très tardivement une place aux productions destinées à l'enfance¹³. Et, parmi celles-ci, ce sont les livres qui vont entrer en premier. Le journal, pas plus que le disque ou le jeu, n'a pas droit de cité dans ce temple du livre que constituent les bibliothèques françaises jusqu'aux années 1970-1980. Face à la demande pressante des enfants, constatant le succès des récits en images, les bibliothécaires infléchissent peu à peu leurs positions sur le 9^e art, avant que l'arrivée d'une nouvelle génération

¹² On trouvera un écho grinçant dans les gags de la série *Pauvre Lampil*, de Cauvin et Lambil, qui mettent en scène un alter ego du dessinateur aux prises avec un système qui valorise la notoriété.

¹³ Voir sur ce point notre mise au point dans LESAGE Sylvain. La bande dessinée en bibliothèque pour enfants: le cas de l'Heure Joyeuse et de la Joie par les livres. In: DUCAS Sylvie (éd.). *Les Acteurs du Livre*. Paris, Nicolas Malais éditeur, 2013, p. 121-137.

d'anciens lecteurs parmi les bibliothécaires ne bouscule les lignes. En se coulant dans les pages du livre, l'album a ainsi permis à la bande dessinée de se tailler plus rapidement une place dans les bibliothèques, pour des raisons à la fois formelles (résistance aux manipulations répétées des lecteurs, circuits d'approvisionnements...) et symboliques. Devenu livre, la bande dessinée perd de son pouvoir de subversion aux yeux des gardiens des hiérarchies culturelles. D'ailleurs, l'entrée de la bande dessinée dans les salles de classe puis dans les programmes scolaires se fait selon des temporalités très proches.

La bande dessinée, entre neuvième art et infra-culture: de l'album au petit format

Cette mue culturelle à laquelle s'est livrée la bande dessinée n'a cependant pas affecté l'ensemble des supports ni l'ensemble des lectorats de la même manière. Elle s'est en effet traduite par un éclatement du champ de la bande dessinée, avec une distinction croissante entre différents formats de publication. En façade, la conversion au livre de la bande dessinée fait entrer celle-ci dans une ère nouvelle, où elle jouit d'une légitimité inédite dans le paysage culturel européen et mondial. Devenue neuvième art, la bande dessinée bénéficie ainsi d'une respectabilité certes discutée, peut-être inaccomplie, mais dans tous les cas inédite sur le paysage européen.

Pourtant, pour qui observe de près le paysage éditorial de la bande dessinée, la situation de la bande dessinée française semble moins tranchée. En effet, ce double processus de basculement dans la sphère du livre et de légitimation du 9^e art s'accompagne d'un troisième terme: la relégation de la bande dessinée de «petit format» dans un «enfer» infra-culturel. Envers de l'album, envers du 9^e art, la bande dessinée de petit format condense les marques d'illégitimité. Qualité de fabrication médiocre, origine étrangère, anonymat fréquent, stéréotypie des personnages et des schémas narratifs... Isolément, aucune de ces caractéristiques ne distingue radicalement les petits formats de la bande dessinée «noble», celle qui a droit de cité dans la presse et dans les pages des livres. C'est plutôt l'accumulation des stigmates qui signe le discrédit dont pâtissent ces publications.

Ce discrédit croissant, au moment même où la bande dessinée conquiert ses lettres de noblesse, peut s'observer notamment dans la virulence de la censure à laquelle ces petits formats sont soumis. L'examen des procès-verbaux de la Commission de Surveillance et de Contrôle instituée par la loi du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse le montre clairement. Créée en large partie pour lutter contre l'influence jugée néfaste de la bande dessinée, la commission atténuée peu à peu à la fin des années 1960 ses attaques vis-à-vis d'une production bourgeoise jugée tolérable, tandis que les formes « populaires » suscitent une inquiétude croissante. C'est là une constante de la censure que de peser d'un poids particulier sur les lectures du

peuple, ou ce qui est censé en tenir lieu. Le peuple, les femmes, les enfants: trois formes particulières d'une même minorité culturelle constamment suspecte aux yeux des moralistes, incapables de penser ces catégories comme aptes à la distanciation¹⁴.

Malgré quelques alertes ponctuelles, Dupuis, Dargaud ou Casterman réussissent à éviter l'hostilité des commissaires. Certes, la paix obtenue par ces éditeurs est payée au prix fort, par l'affadissement de leurs journaux et des albums qui en sont tirés. Si les cas de censure restent rares, cela montre avant tout l'efficacité des mécanismes d'auto-censure, dans certains cas particulièrement spectaculaires (revolvers gouachés dans *Spirou et les héritiers*, par exemple) mais la plupart du temps intégrés au travail même des dessinateurs, qui s'interdisent situations, objets ou personnages comme susceptibles de leur procurer des démêlés avec la Commission de surveillance et de contrôle.

Celle-ci se montre plus soupçonneuse et moins encline aux compromis avec des éditeurs considérés comme plus vulgaires. L'examen de ses archives montre ainsi une relation nettement plus tendue entre la Commission et des éditeurs de petits formats tels que Lug à Lyon, ou Artima à Tourcoing. Artima pèse d'un grand poids sur le marché de la bande dessinée des années 1950 à la fin des années 1970; en 1964, la maison tourquennoise publie pas moins de 28 titres (*Biggles, Commando, Météor, Tex Bill, Toni Cyclone, Vigor...*) tirant pour l'essentiel entre 65 et 75 000 exemplaires par numéro. Impéria, pour sa part, avec vingt-deux titres (*Battler Britton, Garry Pacifique, Kit Carson, Panache, X 13...*) dépasse fréquemment les 100 000 exemplaires par titre. La Commission de surveillance et de contrôle des publications destinées à la jeunesse consacre, du milieu des années 1950 au milieu des années 1960, une part importante de son énergie à tenter d'influencer le contenu rédactionnel des publications d'Imperia et, surtout, d'Artima, convoquant à de multiples reprises Émile Keirsbilk, gérant des éditions Artima, pour tenter de l'intimider, suscitant nombre de sous-commissions ad-hoc pour tâcher de mettre au pas cette production de petit format.

Mais c'est indéniablement Elvifrance qui paie le plus fort le prix de la suspicion de la Commission à l'égard des lectures considérées comme «populaires». Cette maison d'éditions fondée en 1970 par Georges Bielec importe massivement des bandes dessinées italiennes qu'elle publie en France en petits formats. Démarrant son activité en 1970, elle se spécialise dans le créneau des publications «pour adultes». Malgré cette mention figurant explicitement en couverture, la Commission mène une véritable guerre pour étouffer la production d'Elvifrance, contraint au dépôt préalable et soumis à une fiscalité confiscatoire¹⁵.

¹⁴ Sur ce point, voir notamment MOLLIER Jean-Yves. *La Lecture et ses publics à l'époque contemporaine. Essais d'histoire culturelle*. Paris, PUF, Le nœud gordien, 2001 et CHARTIER Anne-Marie et HÉBRARD Jean (dir.). *Discours sur la lecture*. Paris, Bpi-Fayard, 2000. Voir également MOLLIER Jean-Yves. *La Mise au pas des écrivains: l'impossible mission de l'abbé Bethléem au XXe siècle*. Paris, Fayard, 2014.

¹⁵ Sur ce point, voir JOUBERT Bernard. Elvifrance. Des *pockets* sous surveillance. *Le Collectionneur de bandes dessinées* n° 78, p. 10-15 et n°80, p. 10-16, 1995-1996.

On peut trouver comme signe de l'ampleur du discrédit culturel dont pâtissent les publications Elvifrance cet article anonyme publié dans le *Nouvel Observateur* du 2 octobre 1970, et qui tente d'attirer l'attention de la Commission de surveillance et de contrôle sur des publications jugées scandaleuses, en particulier *Outre-Tombe*:

Pour adultes français.

80 000 exemplaires, 200 000 lecteurs – Tous nécrophiles? «Aah! mes belles garces, vous me rendez fou!» râle Anatole, le garçon-morgueur, œil de verre, jambe de bois, avant de bondir sur la croupe nue de Fanchon, qui chevauche déjà un cadavre «si froid... si dur». Nous n'en sommes qu'à la page 19. Il en reste une centaine. C'est la treizième livraison d'*Outre-Tombe*, une bande dessinée mensuelle «pour adultes». «Plus c'est dégueulasse, plus il y a de la violence et du cul, plus ça marche», explique le scénariste du *Coffret des macchabées*. Alors, pour faire marcher, il met le paquet: séance de nettoyage de cadavre (féminin, bien sûr) devant une «assistance de détraqués»; cérémonie secrète de l'ordre de Macchabée, dont l'âme apparaît en crevant le ventre ballonné d'une morte et en enflammant le jet de «gaz méphitique»... Tirée à 60 000 exemplaires – sans parler de l'édition italienne – cette bande dessinée n'a pas suffi à combler la demande. Le prochain *Outre-Tombe* sera «un numéro tout à fait exceptionnel où la mort, le sexe, la drogue et l'horreur se mêlent dans une étrange atmosphère, entre le rêve et la réalité». Tirage prévu: 80 000. Ca fera dans les 200 000 lecteurs. Qui peuvent être ces «adultes»? Quel effet cathartique, quelle purge attendent-ils de ces représentations nécrophiliques? Par le «langage de ceux qui n'ont pas de culture», comme dit Francis Lacassin, historien du «neuvième art», la bande dessinée oppose Eros et Thanatos. Ainsi offre-t-on aux analphabètes fonctionnels les moyens de refouler leur agressivité latente dans la mise en spectacle du sadomasochisme.

Pour deux francs.

L'idée d'une bande dessinée «adulte» est manifestement totalement étrangère au journaliste ; mais, surtout, sa dénonciation d'Elvifrance repose sur un préjugé social très fort, faisant de ses lecteurs de véritables «analphabètes»: au moment où le discrédit culturel pesant sur la bande dessinée commence à s'alléger, il se trouve renforcé dans le cas des publications considérées comme «populaires». Au nom de la protection de la jeunesse, Elvifrance subit donc une censure d'une grande violence... sans que les dignitaires de la bédéphilie naissante, ou les auteurs qui s'imposent sur la nouvelle scène de la dignité culturelle, ne daignent s'élever contre ces procédés. Seule exception ou presque, Delfeil de Ton se livre à des plaidoyers vigoureux contre la censure exercée par le ministre de l'Intérieur, Raymond Marcellin contre la production d'Elvifrance dans *Charlie Hebdo*:

Il n'y a rien, dans *Sam Bot*, qui puisse justifier une interdiction. Quand je lis *Sam Bot*, moi, j'y retrouve des échos de la bonne saine grossièreté, du bon gros jeu de mots, de la superbe incongruité que je trouvais, quand j'étais petit, à la lecture des *Pieds-Nickelés* (...).

Au temps du muet, on tournait des kilomètres et des kilomètres de films. Des courts métrages par milliers. Lesquels sont encore visibles? Lesquels sont les seuls, je dis bien les seuls, à être projetés à la télévision et ailleurs? Les bonnes grosses vieilles bandes comiques bien connues, à la *Sam Bot*. *Sam Bot*, c'est con. Bien sûr, que c'est con (...). *Sam Bot* est con comme nous, on est bête et méchant. C'est son droit. Plutôt, ça devrait l'être, et il faut être bien aveuglé par les critères de « bon goût » et de « vulgarité » pour se désintéresser de la liberté d'expression de *Sam Bot*.

Se désintéresser du sort de *Sam Bot* (et des autres), comme tout le monde le fait, c'est pratiquer le racisme culturel, c'est s'aveugler sur les vraies lectures populaires, c'est ne pas voir les faits « culturels » où ils sont...

Marcellin est moins bête que vous tous, intellectuels et journalistes assis sur vos piles de bouquins de la NRF et qui ne daignez pas en descendre pour défendre le droit à la parole de *Sam Bot* et le droit au rire gros et gras de ses lecteurs. Ça fait du bien de rire gros et gras, et Marcellin le sait bien. Marcellin sait aussi que l'esprit *Sam Bot*, qui ridiculise la culture officielle, le monde officiel, ses coutumes, ses structures, ses rites, et jusqu'à cette absence de signature qui choque si fort le directeur des impôts, charrie bien plus d'esprit de liberté, décrasse davantage la chaude niaiserie ambiante, que la plupart des livres que les lecteurs de *Sam Bot* ne liront jamais¹⁶.

Dans le même temps, une production d'albums de bande dessinée érotique s'impose en librairie comme un véritable segment de marché. Après les premiers titres publiés par Losfeld, qui doivent peut-être leur interdiction autant au parfum de soufre de l'éditeur qu'aux ouvrages eux-mêmes, les commissaires ne s'insurgent guère contre les albums de bande dessinée érotique – tout en continuant à condamner les petits formats. Dans l'esprit de la commission, la différence de support justifie cette différence de traitement: un livre de bande dessinée érotique ne risque guère de tomber entre les mains d'un enfant – tandis qu'une revue vendue quelques francs pourrait, en dépit ou à cause de la mention « réservé aux adultes », attirer les enfants. *Pravda la survivreuse* ou *Epoxy*, pourtant publiés par le sulfureux Éric Losfeld, ne posent guère problème à la Commission, comme l'indique le procès-verbal de la séance du 16 octobre 1968 concernant *Epoxy*: « Retraçant les aventures mythologiques d'une jeune femme que ses pérégrinations plongent dans une suite de situations scabreuses, cet album semble devoir coûter fort cher, ce qui en réduit sensiblement la nocivité pour les adolescents. On peut dès lors le considérer

¹⁶ Delfeil de Ton. Les fers au chaud de Marcellin. *Charlie hebdo*, Paris, n°140 du 24 juillet 1973, p. 7.

comme tolérable»¹⁷. A l'inverse, le faible coût des publications Elvifrance, leur disponibilité en kiosque, mais également la faible qualité matérielle du format (papier, impression...) concourent à reléguer les petits formats dans un enfer culturel¹⁸.

Il y a donc bien, à partir des années 1960 et surtout 1970, deux catégories de bande dessinée érotique: l'érotisme branché (Forest, Pichard, Lob, plus Manara et d'autres), publié dans des journaux d'avant-garde ou des livres luxueux, paré du parfum soufré d'une contre-culture socialement acceptable, parce que cantonné à la jeunesse petite-bourgeoise – et, de l'autre côté, une pornographie populaire, souvent anonyme, figurant dans des formats sans noblesse, et représentant un véritable péril social. Cette construction de l'ordre social par les formats n'a rien de nouveau. C'était déjà l'argument développé par le procureur de la Seine dans son réquisitoire contre Boris Vian en 1950:

Qu'on réédite [...] les œuvres de Gide sur vélin avec des estampes gravées sur cuivre, ou le *Gamiani* de Musset, sur papier couché à 20 000 francs l'exemplaire, le mal n'est pas grand, il n'est pas profond, le livre ne risque guère de troubler l'âme de quelques bibliophiles avertis qui achèteront ces ouvrages. Mais le roman noir, mais *J'irai cracher sur vos tombes*, mais *Les morts ont tous la même peau* tirent à 50000 exemplaires, ces ouvrages se vendent 165 francs, le prix du paquet de cigarettes américaines, ils s'étalent à toutes les devantures¹⁹.

Ancienne, cette condamnation réactive, dans le cas de la bande dessinée, une construction sociale de l'espace des légitimités par le support de publication. Alors que la conversion d'une frange de la bande dessinée à la publication de livres contribue à alléger le poids des stigmates culturels, ceux-ci se trouvent à l'inverse redoublés pour cette bande dessinée «populaire» qui gagne, elle aussi, un lectorat adulte.

Diversifications formelles: de l'album au livre

Dans les années 1980, tandis que la presse continue de s'effondrer, la bande dessinée se fonde de plus en plus étroitement dans le cadre du livre. En

¹⁷ AN, 1990208 – 6: archives de la Commission de Surveillance et de contrôle des publications destinées à la jeunesse, séance n° 77 du 16 octobre 1968.

¹⁸ MÉON Jean-Matthieu, Illégitimité culturelle et censure de la pornographie. Le contrôle des bandes dessinées et des romans "pornographiques" en France depuis 1970. In: BEAUTHIER Régine, MÉON Jean-Matthieu, TRUFFIN Barbara (éd.). *Obscénité, pornographie et censure. Les mises en scène de la sexualité et leur (dis)qualification (XIXe-XXe siècles)*. Bruxelles, Editions de l'Université de Bruxelles, 2010.

¹⁹ Propos cités par POULAIN Martine. La censure. In: FOUCHÉ Pascal (dir.). *L'Édition française depuis 1945*. Paris, éd. du Cercle de la Librairie, 1998, p. 555-598.

proposant formats et paginations inédites, en faisant dialoguer le neuvième art avec des formes littéraires, éditeurs et auteurs permettent de mettre à distance l'album tel qu'il avait été standardisé dans les décennies précédentes. Les éditions Futuropolis, lancées en 1974, s'imposent comme le fer de lance de ce nouveau mouvement. Une attention soutenue envers le livre et surtout une réflexion sur l'adéquation entre forme et récit conduisent ainsi l'éditeur à s'éloigner des standards, pour proposer des livres de grands formats (collection «30x40»), de petits formats (collection «X»), ou des paginations importantes («Copyright»). Le catalogue est travaillé selon une logique de collection affirmée, qui ne repose pas seulement sur des similarités narratives ou génériques, comme les grands éditeurs savaient le faire, mais également sur des choix formels affirmés: prédilection pour le noir et blanc, intense travail sur les maquettes, choix de papiers de qualité... Sous la houlette du graphiste Étienne Robial, la maison d'édition qui, significativement, constitue d'abord le prolongement d'une librairie, va donc transformer en profondeur l'art de faire du livre de bande dessinée. Là où ses prédécesseurs ne jouaient que sur des nuances (32, 48 ou 62 pages, cartonnage ou brochage...), Futuropolis ouvre l'espace des possibles, et fait entrer la bande dessinée pleinement dans l'âge du livre, en multipliant formats singuliers et jaquettes et en refusant de s'inscrire dans les cadres génériques de la bande dessinée, à commencer par la structuration en séries et la récurrence des héros. Ce mouvement est largement repris, prolongé, amplifié dans les années 1980, où l'on assiste à une diversification croissante des formats de publication. La collection «Romans (À Suivre)» représente un cas exemplaire de conversion d'un éditeur traditionnel à cette nouvelle donne. Éditeur de *Tintin*, de *Petzi* et des *4 As*, Casterman, vénérable maison tournaise, se lance dans la deuxième moitié des années 1970 dans la bande dessinée pour adultes, reprenant les codes qu'a popularisé Futuropolis: noir et blanc, paginations volumineuses, valorisation des auteurs au détriment de la série... Ainsi, dès la parution en 1975 de *La Ballade de la mer salée*, récit de 163 planches se jouant des codes de la bande dessinée d'aventure, Casterman prend le contrepied de sa production précédente. Et, dans ses «Romans (A Suivre)», structurés par chapitres, l'éditeur contribue à faire tomber un peu plus les frontières entre livre et album. Dix ans plus tard, les Humanoïdes associés reprendront cette revendication littéraire en baptisant l'une de leurs collections «Roman graphique», terme qui en 1988 n'est pas encore une catégorie marketing.

A la fin des années 1980, alors que les dernières revues agonisent, le marché comme la dignité de la bande dessinée se sont transportés vers le livre. Avec quelques années de décalage, ce processus touche également le marché américain de la bande dessinée, où le livre constitue longtemps une rareté. Entre 1978 et la parution du symbolique *Pacte avec Dieu* de Will Eisner, et 1992, où Art Spiegelman reçoit un prix Pulitzer pour son *Maus*, un basculement sensible de l'édition de bande dessinée s'opère aux États-Unis. Dans la décennie suivante, ce basculement fera la fortune du *graphic novel* qui désigne avec éloquence ces livres de bande dessinée que l'on cherche à toute force à

distinguer des *comics*²⁰. Il sera abondamment alimenté par les initiatives de continuateurs de Futuropolis qui, en marge des circuits traditionnels et des conventions formelles, entreprennent de faire souffler un vent nouveau sur la bande dessinée²¹.

Conclusion

L'album de bande dessinée français (et wallon) joue ainsi le rôle de catalyseur d'un mauvais genre, accélérant le processus de légitimation de la bande dessinée – tout en réactivant l'indignité de certaines formes considérées comme plus « populaires ». Le livre permet de désamorcer la suspicion dont la bande dessinée a pu être l'objet. Facilitant son entrée dans les bibliothèques, les écoles, les musées, elle permet également son incorporation rapide au champ de l'action culturelle étatique. Le corollaire de cette image nouvelle que le livre procure à la bande dessinée est la relégation du petit format dans un enfer infra-culturel. Censeurs, éducateurs mais aussi, plus largement, bédéphiles et historiens du neuvième art frappent d'un même dédain un format de publication qui constitue, aujourd'hui encore, un continent méconnu de l'histoire de la bande dessinée. L'histoire française de la bande dessinée s'est donc très largement structurée autour de l'histoire d'une poignée de journaux spécialisés, mais également autour d'auteurs ou de séries passés par l'album. Le livre patrimonialise cette histoire de la bande dessinée, et le succès actuel des intégrales proposant la réunion de plusieurs volumes en un seul livre atteste que cette mémoire de la bande dessinée est toujours menacée d'effacement. C'est donc par le livre, toujours, que cette bande dessinée semble être vouée à s'inscrire dans une histoire. Cette histoire repose donc sur le double effacement de la bande dessinée publiée dans la grande presse (on ignore à peu près tout, par exemple, des séries publiées dans *France-Soir*, dont la diffusion était pourtant bien plus colossale que celle de *Spirou* et *Tintin* réunis) et des petits formats, envers culturel du « neuvième art » promis à l'« enfer » des censeurs et moralistes.

Pourtant, on peut entrevoir l'esquisse d'un changement de perception de cette production. La réédition en 2010 par Delcourt de *Sam Bot*, titre emblématique de la maison Elvifrance, à l'humour décalé et à l'argot truculent, semble ouvrir un début de normalisation pour ce patrimoine négligé, tout comme la réédition de *Liz et Beth*, monument issu des pages de *Bédé Adult*. De même, le lancement, la même année, de la collection «BD Cul» par les Requins

²⁰ Voir notamment sur ce point l'article de Jean-Paul Gabilliet. Du comic book au graphic novel: l'eupéanisation de la bande dessinée américaine. *Image & Narrative*, n°12, août 2005, consultable à l'adresse <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/tulseluper/gabilliet.htm>.

²¹ Benjamin Caraco est sur le point d'achever une thèse d'histoire sur l'éditeur le plus représentatif de ce mouvement, l'Association: *Éditer autrement la bande dessinée: histoire de l'Association de 1990 à 2011*, univ. Paris-1.

marteaux peut constituer un signe que les frontières de la légitimité bougent. Qu'une maison d'édition emblématique de l'avant-garde s'empare des codes d'Elvifrance et joue avec eux au second degré pourrait ainsi constituer une revanche posthume d'un esprit *Sam Bot* sur les éteignoirs de la Commission de surveillance et de contrôle des publications destinées à la jeunesse.

Sobre o autor

Sylvain Lesage – Maître de conférences en histoire contemporaine, Université de Lille III. E-mail: sylvain.lesage@univ-lille3.fr.

Artigo recebido em 20 de setembro de 2015.

Aprovado em 28 de fevereiro de 2016.

EL ETERNAUTA: AS LEITURAS DE UM CLÁSSICO DOS QUADRINHOS NA ATUALIDADE

SEBASTIAN HORACIO GAGO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA (ARGENTINA)

RESUMO: Este artigo se propõe a estudar a recepção da obra do quadrinhista Héctor Germán Oesterheld. O seu título *El Eternauta*, é considerado hoje em dia um clássico da literatura argentina. Construimos uma abordagem teórica e metodológica qualitativa do consumo de quadrinhos, que nos permite estudar a leitura em relação a uma série de condições de produção de sentido: a trajetória de consagração da obra e do autor, o momento histórico do consumo, e as biografias leitoras dos indivíduos. Nossa principal conclusão indica que a mudança parcial de posição de Oesterheld dentro do campo dos quadrinhos da Argentina – de roteirista da indústria editorial, passou a ser valorado como um intelectual desaparecido –, deixa sua marca nas leituras atuais da sua obra em direção a uma maior carga de níveis políticos de interpretação.

PALAVRAS-CHAVE: Quadrinhos, Oesterheld, Leitura, Sentido, Eternauta.

ABSTRACT: The purpose of this article is to expose specific results of an academic research on the reception of Héctor Germán Oesterheld's comics, especially his title *El Eternauta*. We make a theoretical approach to relate the construction of meaning for new generations of readers with several factors: the reader and its life history, the author's trajectory of consecration, and the historical moment of consumption. Also, we propose a general conclusion based on some working hypothesis and the subsequent analytical and interpretive work research, that suggests that there is a close relationship between the process of canonization and consecration of Oesterheld and a significant presence of senses related with the current political and social reality, manifested in the consumption of their most recognized comic.

KEYWORDS: Comics, Oesterheld, Reading, Meaning, Eternauta.

Introdução

Um dos maiores desafios na hora de encarar um estudo das práticas de leitura é a reconstrução da trajetória na qual uma obra se insere. Como pensamos que um *texto* não é outra coisa que suas leituras, coincidimos com o seguinte pensamento de Pierre Bourdieu: “Quando o livro permanece e todo mundo ao redor dele muda, o livro muda”¹. No caso de *El Eternauta*, até hoje considerada uma obra-prima da “Nona Arte” em nível mundial, existe uma distância de quase seis décadas entre o momento presente e os tempos da sua publicação original nos anos 1950. Várias perguntas surgem em nosso interesse de reconstruir uma história das leituras desta obra:

Até onde um texto que tem se tornado peça fundamental da narrativa argentina pode separar-se das suas interpretações? Seria possível hoje ler *El Eternauta*, uma história em quadrinhos de ficção científica publicada em meados do século XX, sem a acumulação de leituras que a tornaram um clássico? Que nos diz a ação do governo argentino destinada a converter a obra de Oesterheld em texto de ensino escolar?

Neste escrito recuperamos parte dos resultados de uma pesquisa qualitativa da recepção da obra do roteirista Héctor Oesterheld e o desenhista Francisco Solano López, em que temos estudado as memórias de leituras de indivíduos residentes na cidade de Córdoba (Argentina), pertencentes a distintas gerações etárias, em relação com una série de condições de produção de sentido². Distinguimos entre elas a trajetória editorial e consagratória do título em questão e do seu autor, o momento histórico da leitura, e as biografias e redes de sociabilidade que se constituem em torno da interação dos sujeitos nas instâncias de consumo cultural³. Temos construído a amostra deste estudo por meio do método de bola de neve⁴, em tanto que nossa principal técnica de coleta de dados foi a entrevista em profundidade. Do universo de entrevistados, constituído por 30 indivíduos residentes na cidade de Córdoba que leram histórias em quadrinhos criadas por Oesterheld, retivemos uma subamostra composta por 12 pessoas de 20 a 35 anos que consumiram *El Eternauta* na etapa contemporânea⁵.

56

¹ BOURDIEU, Pierre. *El sentido social del gusto*. Elementos para una sociología de la cultura. Buenos Aires: Siglo XXI Editores, 2010, p. 270. A citação original está escrita em espanhol.

² GAGO, Sebastian. *Sesenta años de lecturas de la obra de Héctor Germán Oesterheld. Construcción de sentido, por distintas cohortes de lectores, en el consumo de historietas de Héctor Germán Oesterheld: de 1950 al presente*. Doctorado en Estudios Sociales de América Latina. Córdoba: Centro de Estudios Avanzados, UNC, 2014. Tese doutoral financiada pelo Conicet, e realizada dentro do projeto de pesquisa acadêmica *Estudios y Crítica de la Historieta Argentina* (Escuela de Ciencias de la Información, Universidad Nacional de Córdoba).

³ BAHLOUL, Joëlle. *Lecturas precarias. Estudio sociológico sobre los "poco lectores"*. México, D.F: Fondo de Cultura Económica, 2002.

⁴ ORGANIZACIÓN PANAMERICANA DE LA SALUD. *Métodos Cualitativos*, Publicação Científica e Técnica, n.º 614. Washington: OPS, 2006.

⁵ Consideramos que o período de contemporaneidade nas leituras de *El Eternauta* começa com sua canonização oficial em 2007 e, pouco antes, com sua consagração desde o interior do campo literário. Um indício desse fato foi a inclusão do título de Oesterheld na coleção do jornal *Clarín* “La Biblioteca Argentina. Serie Clásicos” (2000), que contém os títulos mais importantes da literatura argentina.

A estrutura da exposição consiste, em primeiro lugar, em uma análise explicativa dos dois primeiros fatores contextuais, e depois se considerará a condição de recepção “biografia cultural e redes de sociabilidade leitora”, mantendo o foco nas práticas de *leituras* de *jovens leitores*. E, finalmente, encerraremos nosso trabalho com uma conclusão que exiba os resultados mais relevantes de nossa pesquisa.

Aspectos teóricos sobre a leitura de quadrinhos

O consumo de histórias em quadrinhos é uma prática que precisa do domínio de certas capacidades ou competências. A respeito dessa questão, é interessante a seguinte afirmação de Oscar Steimberg sobre os roteiros de Héctor Oesterheld:

(...) o novo texto verbal apresenta-se como algo a ser lido, muitas vezes, além da sua condição de ancoragem ou revezamento da imagem. Neste novo texto as palavras valem de outra maneira do que na história em quadrinhos popular.⁶

A sentença faz referência ao processo de renovação narrativa liderado por Oesterheld e outros quadrinhistas a partir de meados do século XX, na época em que surgiria “outro tipo de contemplação” ou leitura⁷ distinta ao tipo de leitura exigido pelas histórias em quadrinhos mais populares daquele momento, com menos pretensões estéticas. Lucas Berone descreve o estilo de Oesterheld como a construção de um olhar oblíquo, desviado⁸, que a partir de um relato de aventuras enquadrado em um gênero estrangeiro, consegue representar situações próximas da sua realidade social.

O exemplo nos permite pensar que ao pesquisar as formas de recepção de quadrinhos, precisamos distinguir vários níveis de interpretação, tendo em conta duas dimensões. Por um lado, a *referencialidade*, que supõe uma falta de toma de distância em relação ao texto ficcional, e por outro lado, a *leitura crítica*, que implica um distanciamento estético ou ideológico⁹.

⁶ STEIMBERG, Oscar. La nueva historieta de aventuras: una fundación narrativa. Revista eletrônica *Tebeosfera*, España, 2005. Disponível em: <<http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Especial/Argentina/Oscar/Steimberg.htm>>.

Transcrevemos a citação original em espanhol: “(...) el nuevo texto verbal se presenta como algo a leer, muchas veces, más allá de su condición de anclaje o relevo de la imagen. En ese nuevo texto *las palabras valen* de otra manera que en el de la historieta antes popular”.

⁷ STEIMBERG, *ibid.*

⁸ BERONE, Lucas. *Siete intentos de escritura sobre Héctor Oesterheld. Géneros, intertextos y temas de la historieta argentina clásica*. Córdoba: Colección Estudios y Crítica de la Historieta Argentina, Universidad Nacional de Córdoba, 2014, p. 51.

⁹ LIEBES, Tamar e KATZ, Elihu. Seis interpretaciones de la serie Dallas. In: DAYAN, Daniel (Org.). *En busca del público. Recepción, televisión y medios*. Barcelona: Gedisa Editorial, 1997, p. 194.

A leitura *estética* favorece a contemplação das formas antes do que o conteúdo do texto, gerando-se a comparação da ficção com outras do mesmo gênero ou pertencentes a outras formas narrativas¹⁰. Esse tipo de interpretação vincula-se ao “olhar singularizador”¹¹ que detecta os mecanismos que a linguagem dos quadrinhos mostra, ou seja, seus variados dispositivos de produção de sentido (o estilo de desenho, a sucessão de quadros, a estrutura da página, o uso de textos de apoio etc.), e toma distância “da regularidade linear e o ritmo uniforme nos dois movimentos relacionais obrigatórios da leitura de quadrinhos: o que articula texto e imagem em cada quadro e o movimento que faz conexão entre os quadros dentro da sequência narrativa”¹². Nesse ponto, cabe assinalar a seguinte definição de *sentido*: modelos de realidade que são construídos e se põem em circulação nos distintos tipos de discursos, por exemplo, na recepção cultural. Dar sentido a alguma coisa, a alguma questão, implica incluir essa coisa em uma história ou uma tradição, organizá-la por meio de um significante¹³.

A *leitura ideológica*, por outra parte, consiste no reconhecimento dentro do discurso ficcional de uma *mensagem* ou uma visão de mundo, podendo o leitor estabelecer pontes com a realidade e percebendo uma representação mais ou menos direta de uma exterioridade política em particular. A crítica ideológica pode ser também *filosófica*, isto é: o reconhecimento de valores morais e sociais universais na narração, que assim mesmo poderia fazer referência à realidade cotidiana imediata do leitor, mas que expressa situações de vida que acontecem em todas as épocas e lugares. Em outras palavras, esse tipo de leitura é o reconhecimento dentro da ficção de uma representação de um aspecto da sociedade real, a partir do recurso à alegoria ou à remissão.

Por outro lado, existe um tipo de interpretação em código de *relato de aventura*, ou seja, uma recepção *lúdica*¹⁴: esta acontece quando o leitor experimenta uma “imersão” na história do personagem, gozando ou padecendo a sorte dele, e na interpretação desaparece a possibilidade de “apalpar a singularidade do signo e abandonar-se a sua capacidade de evocação”¹⁵, que é a principal característica da *leitura ideológica*. Barthes denomina a este nível como *o prazer da leitura metonímica*, na qual o leitor desloca-se na superfície significante e por meio dos signos “arrastado para frente ao longo do livro por uma força que (...) pertence sempre à ordem do suspenso”¹⁶.

Concebemos as tipologias como síntese de rasgos que identificamos tendo em conta que existem condições de recepção. De acordo com a influência de cada uma dessas, surgirão níveis distintos de leitura. A respeito do conceito de tipologia, existem variações e combinações intermediárias, questão que se torna mais complexa ao pesquisar as leituras de uma série de quadrinhos como

¹⁰ BOURDIEU, Pierre. *La distinción. criterios y bases sociales del gusto*. Madrid: Taurus, 1988, p. 33.

¹¹ STEIMBERG, *ibid.*

¹² STEIMBERG, *ibid.* A citação original está escrita em espanhol.

¹³ NICASTRO, Sandra. *Revisitar la mirada sobre la escuela*. Santa Fe: Homo Sapiens Ediciones, 2006, p. 57.

¹⁴ LIEBES e KATZ, *op. cit.*, p. 163-164.

¹⁵ BERONE, Lucas, *op. cit.*, p. 23. A citação original está escrita em espanhol.

¹⁶ BARTHES, Roland, citado por BERONE, Lucas, *op. cit.*, p. 23-24.

El Eternauta, da qual hoje em dia resulta impossível produzir uma leitura *ingênua* ou isolada do conjunto de *textos prévios* associados à obra. Na verdade, tal e qual Italo Calvino disse, toda primeira *leitura de um clássico é, na realidade, uma releitura*.

Por razões de espaço daremos menos relevância à análise da recepção dos aspectos gráficos, e, em particular, focaremos nas questões argumentais. A continuação apresentamos um esquema de inferências baseadas na nossa pesquisa, que nos permite associar os sentidos das memórias de leituras da série *El Eternauta* pelo menos a três níveis diferentes de interpretação:

- a) O reconhecimento de elementos de originalidade e realismo, derivado de certos rasgos de "argentinidade" do relato ficcional, já os referentes culturais tais como o dialeto espanhol portenho, a paisagem urbana de Buenos Aires e o transfundo histórico, personagens dentre os quais podem identificar-se a sujeitos pertencentes a diversas classes sociais do país no momento histórico em que *El Eternauta* foi publicado originalmente (final dos anos 1950), e certos valores sociais e culturais (a amizade, a união familiar, entre outros);
- b) a identificação de princípios como o humanismo, a solidariedade, a relativização do maniqueísmo da moral, a ênfase no protagonismo grupal e o sentido de resistência contra um poder opressivo, presentes dentro dos modelos de sociedade narrados, dando lugar a um tipo de leitura filosófica, mais universalizável;
- c) o reconhecimento de referências políticas específicas como, por exemplo, a remissão alegórica ao passado recente da Argentina, o mesmo ao tempo político mais próximo respeito ao presente – a leitura kirchnerista que associa o símbolo de *El Eternauta* à luta do Governo Federal argentino contra o "poder real" entendido como corporações e setores oposicionistas.

Alguns fatos da trajetória de consagração de *El Eternauta*

El Eternauta é uma história em quadrinhos de ficção científica publicada originalmente entre 1957 e 1959 na revista *Hora Cero Semanal*, da Editora Frontera, dirigida pelo próprio Oesterheld¹⁷. Nela se narra uma invasão

¹⁷ Oesterheld produziu sua obra temporã nos anos 1950, momento em que no mercado de quadrinhos da Argentina prevaleceram umas poucas editoras que publicavam em forma periódica revistas antológicas de grandes tiragens, com títulos seriados ou em episódios unitários. Nos anos 1990, a indústria massiva de quadrinhos desapareceu, o público leitor diminuiu drasticamente e aquelas pessoas que continuaram lendo quadrinhos orientaram seus consumos preferentemente para títulos importados. Paulatinamente surgiram pequenos selos que publicam livros com um só argumento autoconclusivo ou álbuns compilatórios de quadrinhos breves, que, em numerosos casos, são publicados previamente na internet.

extraterrestre em Buenos Aires frente à qual Juan Salvo, sua família e seus amigos decidem organizar-se para sobreviver e resistir.

Ao longo de meio século a obra foi republicada em diversos formatos e por diversas editoras (Récord entre os anos de 1970 e 1990, o multimídia *Clarín* fez duas reedições no começo da década de 2000, e Doeyo a partir de 2007). As reedições de *El Eternauta I* e outras séries de Oesterheld implicaram gestos de reconhecimento ao autor como o grande destaque no campo das histórias em quadrinhos de âmbito nacional e internacional.

El Eternauta começou a ser objeto de leituras políticas quando o próprio Oesterheld, no prólogo da reedição de 1975, indicou que na narração, o protagonismo não repousa em um indivíduo em si, mas, sim, em um grupo de pessoas, formando, assim, um “*herói coletivo*” ou “*herói em grupo*”. Em 1976, o roteirista produz junto a Solano López *El Eternauta II*, história em quadrinhos seriada em uma revista do selo editor Récord. O roteiro reposicionava o personagem central, trocando o modelo de protagonismo grupal pelo modelo do líder messiânico. Essa opção poética do roteirista entrava em sintonia com a radicalização das suas opções *políticas*, pois, nesse momento, Oesterheld militava na organização guerrilheira Montoneros.

Personagem e autor logo serão amalgamados pelo imaginário pós-ditatorial em um modelo de *herói rebelde/militante*, fundidos pelos valores de *resistência* e *sacrifício*: nesse esquema, o Eternauta é um combatente que perde a sua família, da mesma maneira que Oesterheld, que, além disso, vai passar a ser um desaparecido¹⁸. Dentro desse processo de valorização do autor e da sua figura pública, os críticos e autores Carlos Trillo e Juan Sasturain¹⁹ têm *desempenhado um papel importante*. Ambos reposicionaram a Oesterheld como parte do cânone dos quadrinhos e como um criador politicamente comprometido. Carlos Trillo fez o próprio desde seus artigos e colunas de crítica nas revistas da editora Récord nos anos 1970, enquanto Sasturain valorizou a obra do roteirista desaparecido na época em que foi editor da primeira revista *Fierro* nos anos 1980.

El Eternauta se tornaria um símbolo suscetível de muitas resignificações. Um antecedente desse fenômeno ocorreu em meio à crise argentina de 2001-2002, quando algumas agrupações de esquerda e de direitos humanos usaram a figura do personagem, com a lenda *Resiste*, nas suas ações de protesto. Poucos anos depois, em 2007, o título foi convertido pelo governo argentino em texto de leitura recomendada para alunos do ensino médio. A canonização estatal da velha série de ficção científica não é compreensível sem pensar na longa história de discussões, disputas e releituras da qual tem sido objeto. A respeito, cabe assinalar que *El Eternauta* tem sido reconhecida e legitimada como peça fundamental da narrativa argentina.

¹⁸ FERNÁNDEZ, Laura e GAGO, Sebastian: Al que le quepa la escafandra que se la ponga: la reconstrucción del relato político peronista a partir de El Eternauta. In: BERONE, Lucas e REGIANNI, Federico (Org.). *Creencias bien fundadas: Historieta política en Argentina, de la transición democrática al kirchnerismo*. Córdoba: Escuela de Ciencias de la Información, Universidad Nacional de Córdoba, 2012. p. 65.

¹⁹ Juan Sasturain é o diretor de *Fierro* (na sua segunda etapa iniciada em 2006), a mais reconhecida revista mensal de histórias em quadrinhos da Argentina. É editada pelo jornal portenho *Página/12*.

A partir de setembro de 2010, agrupamentos partidários do governo federal utilizaram a iconografia do personagem como ferramenta política²⁰: grafites, estênceis e cartazes políticos se exibiam na via pública com a figura clássica de Juan Salvo, mas com o rosto de Néstor Kirchner. A narrativa do “Nestonauta” apelou ao mito do Oesterheld militante e desaparecido procurando estender esses rasgos *contestatários* ao passado político do ex-presidente, falecido em 2010²¹. Em uma operação empática dirigida à militância jovem, a resistência e o sacrifício na luta contra os alegóricos “Ellos”, invasores invisíveis e onipotentes na ficção de Oesterheld e Solano López, se apresenta atualizada no conflito entre o situacionismo político e as corporações (o “poder real”) e os adversários políticos identificados como “a direita”. Essa peculiar reconstrução do relato político peronista a partir de um símbolo convocante como *O Eternauta*, situa-se em uma narrativa que consagra o peronismo de esquerdas dos anos 1970 como o mito fundador do kirchnerismo. Trata-se, enfim, de uma reelaboração do passado em função das necessidades e interesses políticos do presente.

Seguindo o objetivo de indagar de que maneira os usos se convertem na leitura prevalente, consideramos como primeira hipótese que a ressignificação dessa história em quadrinhos desde a política partidária da Argentina, deu lugar a novas releituras marcadas pelos sentidos da alegoria da realidade política, já seja em termos universalizáveis ou específicos.

Biografia cultural e redes de sociabilidade leitora

O capital cultural e os modos de aquisição leitora são duas condições de recepção que explicam a existência de diferentes níveis de leitura da obra de Oesterheld entre os jovens – cujas idades vão de 18 a 35 anos, e que têm lido Oesterheld no período aberto com sua canonização oficial. A condição de leitor de histórias em quadrinhos, embora seja um leitor mais exaustivo ou mais seletivo em relação com a predileção por determinados gêneros ou personagens, implica uma série de práticas, idiosincrasias, rotinas culturais, relações sociais e um modo de reconhecer-se como parte de um espaço cultural além da variação dos contextos de consumo. Essa condição leitora se caracteriza por uma *precoce* imersão do indivíduo no mundo dos quadrinhos, afastada das influências das instituições como a escola ou a mídia na hora de interpretar o texto lido, mesmo quando o leitor esteja exposto às mensagens dos *websites* especializados em quadrinhos, artigos de crítica publicados nos jornais da grande mídia ou outro tipo de discursos que circulem na internet.

No caso particular que compõe o objeto da nossa pesquisa, a canonização oficial do roteirista Héctor Oesterheld trouxe aparelhado o predomínio de uma leitura relativamente homogênea e estendida no ensino escolar, que é uma consequência do processo de legitimação literária do qual a obra mais

²⁰ FERNÁNDEZ, Laura e GAGO, Sebastian. *Op. cit.*, p. 65-66.

²¹ *Ibid.*

importante de Oesterheld tem sido objeto na última década. Essa tendência não impede a produção de sentidos políticos correlacionada com o consumo de *textos prévios* que circulam em diversos espaços na atualidade²², isto é: a leitura de prólogos, críticas em jornais ou sítios especializados de internet, comentários ou sugestões de leitura de amigos –que podem ou não fazer parte do *ambiente*²³ ou público leitor de quadrinhos²⁴, a tarefa de leitura escolar ou a recomendação de leitura de um docente etc. Assim mesmo, damos conta de variações que dependem da biografia leitora: se a via de acesso for a família ou as amizades mais ligadas ao âmbito do público de produtos quadrinhísticos, a recepção tende a ser desprovida de um nível político específico de leitura.

Podemos conjecturar que *El Eternauta*, por um lado, é considerado um clássico de culto de leitura indispensável para todo leitor iniciado no mundo dos quadrinhos, constituindo-se em uma fonte de acesso ao conhecimento da produção de quadrinhos realistas da Argentina – é dizer, todos aqueles produtos quadrinhísticos que não entram na categoria de humor gráfico. Por outro lado, trata-se de uma leitura recomendável (e mais ou menos *obrigatória*) para muitos leitores ocasionais de quadrinhos, que integram um público mais amplo. Os *não leitores* não participam do jogo cultural do mesmo jeito: muitos deles acedem aos quadrinhos de Oesterheld por meio das edições baratas do multimídia *Clarín*, e, nesse caso, detectamos duas condições de recepção que incidem na decisão de consumo: a repercussão midiática da obra e sua recomendação no âmbito escolar – mediações que direcionam sentidos da leitura mesmo. Enquanto as redes de sociabilidade leitora desse tipo de público não são abertas em comparação com os leitores habituais.

Diferentemente dos leitores ocasionais de quadrinhos, os jovens leitores habituais têm acedido ao conhecimento de *El Eternauta* por meio de instâncias de sociabilidade cultural específica e de *práticas investigativas* que acompanham a leitura, desenvolvidas especialmente na internet. Além de realizar um tipo de apropriação cultural²⁵ que proporciona benefícios intelectuais de distinção, como, por exemplo, o fato de compartilhar leituras nas suas redes de amizades e a assistência a eventos quadrinhísticos.

Outro aspecto a ter em conta é que a correlação entre a canonização estatal de Oesterheld e certas maneiras de ler seu principal título, entende-se melhor se temos em conta que esse reconhecimento cultural se explica, assim

²² Definimos o período de contemporaneidade na leitura de Oesterheld na nota de rodapé 5.

²³ VALENZUELA, Andrés. ¿Formás parte? Discutiendo el “ambiente comiquero”. *Cuadritos, periodismo de historieta*. Buenos Aires, p. 1-2, 2012. Disponível em: <<http://avcomics.wordpress.com/2012/02/15/11073/>>.

²⁴ Utilizamos o conceito de *ambiente* para referirmos a agrupamentos humanos de uma quantidade mais ou menos definida, constituídos por leitores, autores, editores e críticos, que participam na maioria dos eventos de histórias em quadrinhos nas cidades onde moram. Além disso, também participam nas discussões em *blogs* e redes sociais, e tendem a funcionar como um grupo de amigos agrupados em torno desse interesse especial, com distintos graus de participação. Não é fácil – confessemos logo – estabelecer uma clara linha divisória entre esse grupo “ruidoso” de atores ativos e o conjunto mais amplo de leitores que não contam com a disposição militante do primeiro (VALENZUELA, 2012). É possível ser leitor de quadrinhos e não formar parte do *ambiente quadrinhófilo*, é dizer, uma pessoa que não é leitora habitual nem faz parte do *ambiente* não implica necessariamente que não leia quadrinhos eventualmente.

²⁵ CHARTIER, Roger. *El mundo como representación*. Barcelona: Gedisa Editorial, 2002, p. 53.

mesmo, pela prematura imposição de um formato para sua publicação. Federico Reggiani indica que basta que uma história em quadrinhos seja editada em livro para logo ser novelizada: “Uma das muitas anomalias do *Eternauta* é esse prematuro destino de livro, essa vontade de novela que habilitou sua rara canonização”²⁶. Notamos que os condicionamentos da materialidade da publicação, *codificam* parcialmente a interpretação da obra a partir dos sentidos presentes nos discursos dominantes atuais que fazem referência à obra. Por exemplo, os elementos paratextuais das reedições atuais de *El Eternauta* (prólogos, apresentação, resenhas etc.).

Mesmo assim, também existem instâncias prévias ou posteriores à leitura nas quais o leitor adquire informação e comentários a respeito da obra. No contexto na recepção de *El Eternauta* e outras “novelas gráficas” que contêm inúmeras referências históricas e políticas e que têm recebido amplo reconhecimento (a título de exemplo, *Maus: a História de um Sobrevivente*, de Art Spiegelman, ou *V de Vingança*, de Alan Moore), são significativas as *práticas investigativas*, estendidas sobretudo nos jovens leitores. Essas práticas são facilitadas pelo acesso à internet e novas formas de socialização dos consumos culturais.

Daremos alguns exemplos das maneiras pelas quais certos fatores contextuais mediam os processos de interpretação dos leitores. Dois deles são: a militância política e a recepção escolar, que, na maioria dos casos estudados, favorecem a produção de uma leitura de *El Eternauta* como alegoria da realidade política, identificando seus personagens com referentes reais. É o caso de um sujeito que leu *El Eternauta* no ano 2007, em tempos da sua canonização estatal. Militante ciberativista, em sua experiência leitora o mundo de referência da obra coincide, ao menos parcialmente, com sua visão de mundo. Cabe destacar que o leitor concebe o ciberativismo como um movimento regido pela construção coletiva e solidária.

Eu já tinha lido uma pequena resenha do que era, que os personagens não eram pessoas com superpoderes... senão que eram pessoas normais que aproveitavam suas habilidades, não num sentido individual, mas todos puxando para o mesmo lado com o que sabemos, com as coisas que melhor nos saem (...). Essa ideia é o que eu mais gostei do *Eternauta* (...). Também aplico isto ao ciberativismo. (Sergio, 26 anos)²⁷

No fragmento discursivo se põe a manifesto a *codificação* da leitura operada por um elemento paratextual que brinda um juízo de valor sobre o modelo de sociedade construído na história em quadrinhos *El Eternauta*, com o

²⁶ REGGIANI, Federico. Forma de libro, certificado de obediencia. *Hablando del asunto*. Buenos Aires, p. 2, 2010. Disponível em: <<http://criptahda.matiassf.com.ar/2010/10/forma-de-libro-certificado-de-obediencia/>>.

²⁷ Por motivos de espaço, não transcrevemos a citação do texto original.

qual o leitor parece coincidir: destacam-se os valores de humanismo, organização solidária e coletiva.

Outro caso podemos encontrar em uma militante política kirchnerista, que leu a obra em um livro recopilatório em 2008 (edição novelada²⁸). De modo similar ao caso anterior, a leitura dessa jovem de 32 anos atualiza sentidos vinculados a uma exterioridade política contemporânea, como é a identificação dos personagens invasores do relato com as corporações midiáticas opositoras do governo nacional que, segundo ela disse, manipulam as pessoas na sua compreensão da realidade e servem a interesses antipopulares.

Eram como estratégias que são usadas o tempo todo... a manipulação através do medo, essa questão de gerar uma fantasia de... e ao mesmo tempo pela mídia e por um monte de questões, o pessoal não enxerga claramente a realidade [...] E então essa questão desta criação de uma *nuvem* que não te permite ver ou visualizar realmente quem é que está do outro lado, e por que chega uma mensagem tão distorcida. E buscar inimigos alternativos que são os menores, os besouros²⁹, como se fosse a carne de canhão que mandam para... Mesmo assim, o inimigo real ou o invasor real, nunca é mostrado [...] Isso foi histórico e continua sendo. (Mariela, 32 anos)³⁰

Sua leitura *filosófica* gera um efeito de realidade: se reconhece na história em quadrinhos de Oesterheld e Solano López uma representação alegórica de fatos reais. Os sentidos de resistência coletiva a um inimigo poderoso que reconhece na ficção são *trasladáveis* à luta que ela atribui ao atual governo nacional frente às corporações. Assim mesmo, interpreta a narrativa do “Nesternauta” como o símbolo de um rumo “distinto” que a Argentina tomou no contexto de nações sul-americanas a partir da Presidência de Néstor Kirchner: “Definitivamente começou a ser um coletivo, faz um par de anos atrás, em toda esta questão de luta, sim, totalmente. Ou seja, a eleição de *El Eternauta* ‘para’ não foi casual”, assinala Mariela a respeito do uso dessa história em quadrinhos como bandeira política e ferramenta de militância. O apoio aberto ao modelo político kirchnerista tem correspondência com sua tomada de posição a favor do uso desse ícone cultural por parte de juventudes partidárias ligadas ao governo. Nesse ponto, a interpretação ideológica adquire um tom político específico.

Um tanto quanto diferente é a matriz de experiências dos sujeitos sem militância política. É o caso de uma jovem *consumidora eventual* de

²⁸ REGGIANI. *Op cit.*

²⁹ Na citação original, a leitora menciona os “escarabajos”, um termo espanhol equivalente ao português “besouros”. Porém, os seres extraterrestres que aparecem no relato de *El Eternauta* são chamados “Cascarudos”, em referência a um tipo de inseto da família dos besouros (“escarabajos”), que habita principalmente na Argentina e no Uruguai. Em *El Eternauta*, os “Cascarudos”, junto aos “Gurbos”, os “Homens-robot” e os “Manos”, compõem as espécies alienígenas subjugadas e dirigidas pelos líderes invisíveis e onipotentes da invasão da Terra, os “Ellos”.

³⁰ Por razões de espaço, optamos por não transcrever a citação original.

quadrinhos³¹, que acessou o título por cursar a carreira de Letras Modernas, aos 21 anos.

Em Literatura Argentina II o professor nos fazia ler *El Eternauta*, e eu o comprei, comecei a lê-lo... aí entendi por que é que lhe davam tanta importância. (...) O que mais me abafou foi quando comecei a ler porque não entendia nada... nem sequer corroborei do que se tratava a obra, de que era *El Eternauta*, não procurei informação em lugar nenhum. (Valentina, 26 anos)³²

A desorientação da leitora durou pouco, desde o momento em que seu professor de Literatura, na aula, providenciou um marco informativo e interpretativo da série sob estudo aos alunos. A jovem comentou que o docente costuma dar uma síntese ou resenha da narração, para depois referir certos aspectos substanciais da obra, por exemplo, relacionando o quadrinho com material teórico da matéria, ou estabelecendo relações entre a obra e o contexto histórico e social em que foi produzida.

O contexto de leitura – o quadrinho *El Eternauta* faz parte do material bibliográfico de um curso universitário, a palavra autorizada do professor que provê dados contextuais aos alunos – condiciona a interpretação. A correspondência entre o modo de aquisição e a interpretação feita verifica-se no predomínio de um nível *político* de leitura, isto é: a leitora crê reconhecer dentro do relato uma mensagem-chave que deveria descobrir-se a partir das marcas do contexto histórico: ao ter interpretado a série como uma representação velada de um real histórico – os fatos políticos da última ditadura argentina –, Valentina encontra na ficção um sentido de realismo³³.

A história em si é como uma denúncia dessa realidade que o autor está vivendo, como uma confissão... *El Eternauta* evidentemente está querendo comunicar isso também, essa realidade que está vivendo. E acho que também isso tem lhe deu um pouco desse clima, desse ambiente escuro, de busca constante. (Valentina, 26 anos)³⁴

Podemos encontrar outra variante de leitura institucionalizada em outra pessoa jovem, que acessou o conhecimento de *El Eternauta* por recomendação de uma professora de Língua Castelhana, enquanto cursava a escola

³¹ VERGUEIRO, Waldomiro. O leitor de histórias em quadrinhos: diversidades e idiosincrasias. Revista eletrônica *Oswaldo Francisco de Almeida Junior*, Brasil, 2003. Disponível em: <http://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=141>

³² Idem à nota de rodapé nº 30.

³³ Cabe assinalar que *El Eternauta* foi publicado quase duas décadas antes do início da última ditadura argentina. Oesterheld publicou uma sequência da história em 1976, também com desenhos de Solano López.

³⁴ Por razões de espaço, não faremos a transcrição da citação original.

secundária, e dois anos depois o leu em uma edição econômica publicada pelo multimídia *Clarín*:

Não lembro como foi que eu cheguei ao *Eternauta*, não sei se vi num livro ou um artigo que relacionava o quadrinho *El Eternauta* com a ditadura, com uma época de repressão. Tive uma época em que me interessou muito o assunto da ditadura, fui muitas vezes à Casa da Memória, tirava fotos, assistia a filmes (...). A professora de Língua uma vez comentou algo sobre *El Eternauta*, e eu não dei importância no momento. E uma vez fui à Feira do Livro [de Córdoba] e vi *El Eternauta*, comecei a ler a sinopse, e gostei, e disse pra mim mesma: “Bom, vamos ver o que acontece”, e comecei a ler o quadrinho “... já não queria deixar de lê-lo, era uma coisa que não podia parar”³⁵. (Lorena, 27 anos). (Entre colchetes, adicionamos um texto para melhor compreensão).

O consumo em formato livro, cujos conteúdos incluem elementos paratextuais comuns na literatura – uma sinopse –, insere-se em uma matriz de cultura diferente daquela dos primeiros leitores de Oesterheld. Na atualidade, a valorização cultural dos quadrinhos é mediada por convenções do campo literário, tendência que vem se manifestando com força na atual prática do consumo de quadrinhos. Por outra parte, a recomendação de leitura feita pelo docente e o interesse pelo estudo do passado recente –que faz parte do *habitus* cultural individual – operam como condições que encaminham o sentido da interpretação.

Afirmamos anteriormente que as *práticas investigativas* em relação com o consumo de quadrinhos são quase inevitáveis frente a uma obra *clássica* como *El Eternauta*. A respeito, transcrevemos a seguir afirmações de uma jovem de 26 anos formada como leitora nos códigos do *animé* e do *mangá* japoneses, que leu o quadrinho em 2008. Ela reconhecia desde sua adolescência, mesmo sem ter lido, a existência do título *El Eternauta* por comentários de sua mãe, antiga leitora da velha editora Columba, líder de vendas na Argentina durante décadas até sua desapareção em 2001. Precisamente, a entrevistada teve durante sua infância suas primeiras experiências de leitura com revistas desse selo:

Em minha opinião, *El Eternauta I* é uma crítica ao Governo da época (...). É antes de tudo como o que tinha acontecido nessa época, a meu ver, ele [Oesterheld] fez a história pensando no que tinha vivido: “Bom, vamos fazer assim”. E também trata de deixar isso de que se você trabalhar em conjunto, em grupo, não poderá fazer nada, é como uma comunidade. É por isso que ainda não li muito sobre a época, mas era uma crítica do que acontecia no momento, porque tudo o que você viveu você percebe que os “Ellos” eram nesses tempos pra mim os que governavam. (...) Ou seja, muito não sei do que é a história argentina (...) não é uma matéria do meu interesse, mas eu vejo as coisas desse jeito. Depois daí comecei a pesquisar algo. (Loreta, 26 anos)³⁶.

³⁵ Idem nota de rodapé anterior.

³⁶ Por razões de espaço, não transcrevemos a citação em língua original.

Nesse caso, um fator de socialização condiciona a recepção: o *habitus* do jovem consumidor de *mangá*, quem costuma “investigar” – buscar e ler informação adicional sobre – obras e autores de quadrinhos. Na interpretação, encontramos valores culturais e sociais que formam parte desse conjunto de sentidos vinculados à canonização de Oesterheld: o humanismo, a solidariedade e uma representação da obra como alegoria de uma situação de opressão política. Essa e outras memórias de leitura põem em evidência que determinados elementos do universo de referências do quadrinho – e dos discursos públicos e midiáticos associados a ela – *fazem sistema*, em boa medida, com o mundo vivenciado pelos leitores, em que entram em jogo sistemas de valores sociais e políticos.

Nos exemplos citados, observamos que o nível de leitura de *relato de aventuras* pode combinar-se com um nível político e filosófico. Mesmo assim, a competência leitora de quadrinhos, que é produto de um precoce e familiar acesso ao consumo do gênero, possibilita uma disposição à prática de consumo leitor da obra em tanto mera ficção, a qual corresponde ao *prazer metonímico* da leitura³⁷, mas, também, de maior quantidade de *juízos estéticos*. Conceituamos a leitura estética como a disposição de estabelecer comparações dos quadrinhos com outras por tema ou estilo narrativo e gráfico. Esse modo de ler acompanha-se, além disso, de *práticas investigativas* que fazem parte do *habitus* cultural do leitor de quadrinhos, embora suas recepções estejam mais ou menos marcadas pela releitura oficial de *El Eternauta*.

Por outro lado, o dispositivo escolar, um modo de aquisição e de consumo normalizado, converte o título de Oesterheld em objeto de análise literário. Nesse novo contexto de associação, se lê o quadrinho a partir do reconhecimento de certas estratégias de construção narrativa que têm sido previamente visibilizadas pela crítica específica do campo dos quadrinhos da Argentina e pelo âmbito intelectual, desde os anos 1980. A aparição e a difusão de um nível político de leitura (*El Eternauta* como alegoria do passado recente ou do presente do país) se explica, por um lado, por fatores intrínsecos à obra em questão; entre eles, a temática de invasão alienígena, que, como indica Pablo de Santis, põe em funcionamento mais conotações ideológicas do que qualquer outro subgênero de ficção³⁸; assim mesmo, valora-se uma nova radicação do “domicílio da aventura”³⁹: trata-se de um relato em que aparecem referências claras à história e à cultura argentinas, incluindo questões argumentais como a construção das relações sociais de poder e resistência a ele e o lugar central que o conhecimento ocupa na resolução das ações. Por outro lado, intervém o extrínseco ao texto: seu *status* de obra consagrada

³⁷ BARTHES, Roland, citado por BERONE, Lucas. *Siete intentos de escritura sobre Héctor Oesterheld. Géneros, intertextos y temas de la historieta argentina clásica*. Córdoba: Colección Estudios y Crítica de la Historieta Argentina, Universidad Nacional de Córdoba, 2014, p. 23-24.

³⁸ DE SANTIS, Pablo. *Historieta y política en los '80. La Argentina ilustrada*. Buenos Aires: Ediciones Letra Buena, 1992.

³⁹ SASTURAIN, Juan. *El domicilio de la aventura*. Buenos Aires: Colihue, 1995.

oficialmente, que leva uma trajetória de leituras e apropriações vinculadas a diferentes momentos históricos.

Conclusão

O estudo da recepção cultural contribui para entender as formas nas quais o poder se constitui nas discursividades e os sentidos que circulam nelas: a escola e o Estado não são já entidades alheias à geração da crença no valor cultural de uma obra e do surgimento de um novo espaço de possibilidades – e condicionamentos – de leitura. A originária profanidade cultural de *El Eternauta* – nascida no seio da indústria cultural da sua época – virou sacralidade após a morte e a politização póstuma da figura do seu roteirista – que passaria a ser reconhecido publicamente como um intelectual e escritor politicamente comprometido.⁴⁰ Atualmente, resulta impossível uma leitura *ingênua* da mais importante história em quadrinhos de Oesterheld, sendo a referência à política e ao poder uma questão inevitável.

Se as relações entre a trajetória leitora dos indivíduos e as interpretações variam de uma pessoa para outra, um rasgo comum de todos os leitores que integram a nossa mostra de estudo, é que atribuem a *El Eternauta* um valor pedagógico, expressado no reconhecimento de uma “mensagem moral” – o resgate do humanismo e a solidariedade, que vai além da bondade ou da maldade dos personagens. Junto a esse nível político universalizável de leitura, é frequente a aparição de outras chaves de interpretação mais próximas à remissão a uma realidade histórica específica – sua associação com discursos da memória do passado recente, por exemplo. Essas valorações não podem entender-se senão a partir do estudo das condições de recepção da história em quadrinhos, que não operam de forma isolada.

Enfim, a utilidade de estudar o social desde o consumo consiste em elucidar as condições sob as quais as pessoas leem e interpretam o texto lido, focando nos processos de resignificação de uma narração ficcional como parte da sua trajetória cultural e editorial. Foi importante nesse sentido ter feito uma pesquisa qualitativa das memórias de leitores no contexto histórico presente, no qual teve lugar a canonização oficial de Oesterheld, considerado hoje em dia um dos maiores expoentes da narrativa argentina.

Sobre o autor

Sebastian Horacio Gago é Licenciado em Comunicação Social (UNC) e Doutor em Estudios Sociales de América Latina (Centro de Estudios Avanzados, UNC). Professor assistente da disciplina “Teorías Sociológicas I” no curso de Licenciatura em Comunicación Social (Escuela de Ciencias de la Información) na

⁴⁰ VÁZQUEZ, Laura. *El oficio de las viñetas*. La industria de la historieta argentina. Buenos Aires: Paidós, 2010, p. 276.

Universidad Nacional de Córdoba. Adscripto docente no “Seminario de Cultura Popular y Cultura Masiva” do curso de Licenciatura em Comunicação Social (UNC). Faz parte do programa de pesquisa acadêmica “Ideologías, prácticas sociales y conflictos (experiencias contemporáneas de/en la Ciudad de Córdoba, primera década del S. XXI)” (CIECS-Conicet e UNC), dirigido pela Dra. Eugenia Boito, e do projeto de pesquisa “Estudios y Crítica de la Historieta Argentina” (ECI, Secretaría de Ciencia y Tecnología da UNC), dirigido pelo Dr. Roberto von Sprecher. De 2010 até 2015 foi bolsista de “Beca de Postgrado” do Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (Conicet). Atualmente tem a “Beca postdoctoral” do Conicet, seu projeto se denomina “Experiencias de lecturas de historietas en la escuela secundaria. La producción de sentidos por alumnos y profesores en el consumo de la obra de Héctor Germán Oesterheld (ciudad de Córdoba, 2014)”. Sua tese de doutorado, finalizada e aprovada, se denomina “Sesenta años de lecturas de la obra de Héctor Germán Oesterheld” (DESAL, CEA-UNC). E-mail: shgago@gmail.com.

Artigo recebido em 23 de setembro de 2015.

Aprovado em 11 de abril de 2016.

CHARLIE HEBDO, SECULARIZAÇÃO E ESCATOLOGIA

FABIO MOURILHE

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO (UFRJ)

RESUMO: Este trabalho tem por objetivo tratar dos aspectos relacionados à prática e ao espírito do *Charlie Hebdo* por ocasião do assassinato de membros de sua equipe. Para atingir tal intento, consideramos de antemão a modernidade como aquela que se apropria do padrão escatológico cristão de forma secularizada, tal qual é apontado por Löwith, o que indica uma especificidade para as ideias de "fim da história" e "fim da arte" em Hegel. Os objetivos específicos incluem apresentar o semanário, delimitar as características e consequências do atentado, determinar os aspectos mais significativos indicados pela comissão sobre laicidade, analisar o extremismo islâmico e suas polarizações, e verificar o método específico do *Charlie Hebdo* de combate ao extremismo. A prática da secularização na França atual serviria para justificar e defender os posicionamentos assumidos no *Charlie Hebdo*. A escatologia moderna, presente nas ideias de fim da arte e fim da história, permite que nos aprofundemos na questão. Não se pode falar em um fim sem que se considere um começo, pois aqui há sobrevivência e morte. Com artistas que expõem sua opinião e, mesmo sabendo que correm risco, pagam com a própria vida, temos uma proximidade com a concepção do humor, como a destruição da arte por ela mesma.

PALAVRAS-CHAVE: *Charlie Hebdo*, Fim da Arte, Escatologia, Secularização.

ABSTRACT: This study aims to address the aspects related to the practice and spirit of Charlie Hebdo on the occasion of the murder of some of their members. To achieve this purpose, we consider beforehand modernity as an appropriation of the Christian eschatological pattern in a secularized form, as appointed by Löwith, indicating specificity to the ideas of "end of history" and "end of art" in Hegel. The specific objectives include presenting the journal, defining the characteristics and consequences of the attack, determining the most significant aspects indicated by the committee on secularism, analyzing Islamic extremism and its biases, and checking the specific method of Charlie Hebdo to combat extremism. The practice of secularization in France today would justify and defend the positions taken in Charlie Hebdo. Modern eschatology, present in the ideas of "end of art" and "end of history", allows us to delve into the issue. We can not speak of an end without considering a start, for there are survival and death. With artists exposing their opinion and, even though they are at risk, paying with their lives, we have a proximity to the concept of humor, as the destruction of art by itself.

KEYWORDS: *Charlie Hebdo*, End of Art, Eschatology, Secularization.

Introdução

Charlie Hebdo é um jornal de humor que se insere no panorama cultural, social e político da França, onde a secularização está presente. O objetivo deste trabalho é tratar do espírito do jornal e de sua relação com a escatologia moderna na forma de fim da arte ou fim da história, conforme exposto por Hegel em seus estudos. Os objetivos específicos são: apresentar o semanário, baseando-se na pesquisa de Jane Weston e depoimentos de François Cavanna; delimitar as características e consequências do atentado, a partir de reportagens, incluindo parecer de Slavoj Žižek; determinar os aspectos mais significativos indicados pela comissão sobre laicidade, expostos no livro de Emerson Gumbelli; analisar o extremismo islâmico e suas polarizações a partir do pensamento de Žižek, Alain Badiou, Giorgio Agamben e Vladimir Safatle; e verificar o método empregado pelos membros do Charlie Hebdo para combater o extremismo, a partir do posicionamento de Olivier Tonneau e Josselin Moneyron.

A prática da secularização na França atual serviria para justificar e defender os posicionamentos assumidos no Charlie Hebdo. A escatologia moderna, presente nas ideias de fim da arte e fim da história, permite que nos aprofundemos na questão. Não se pode falar em um fim sem que se considere um começo, pois aqui há sobrevivência e morte. Com artistas que expõem sua opinião e, mesmo sabendo que correm risco, pagam com a própria vida, temos uma proximidade com a concepção do humor, como a destruição da arte por ela mesma.

72

Modernidade como época secularizada

Percebe-se, na França e outros países do mundo, a modernidade como época secularizada, onde os elementos sagrados e aspectos transcendentais são abandonados, tendo em vista a ênfase na cultura, mas também na arte e na ciência – secularização como norma.

Diferente do significado utilizado no Direito canônico para “secularização” – de uma “dispensa dos votos religiosos a um clérigo regular e sua incardinação numa diocese no clero secular”¹, utilizaremos o termo conforme a atribuição recebida com a revolução francesa: “expropriação das propriedades eclesiásticas pelo governo revolucionário. Aqui o termo possui uma conotação negativa de ilegitimidade do ato, já que as terras e propriedades expropriadas pertenciam legitimamente à Igreja”². Trata-se de uma secularização como processo pautado pela exclusão dos vínculos religiosos, por meio da supressão da ideia de transcendência e de vida pós-morte.

¹ SOUZA, José Carlos Aguiar de. As filosofias da história e a tese da secularização: a teologia cristã e as raízes da secularização na modernidade. *In: PLURA, Revista de estudos da religião*, vol. 2, n. 2, 2011, p. 45.

² *Ibid.*

Nesse processo de secularização, também tivemos, de forma semelhante à prática de expropriação das propriedades eclesiásticas na época da revolução francesa, posteriormente, a invasão e a conquista de terras, algumas com predominância muçulmana, que continuou a ser colocada em ação pelos colonizadores europeus, incluindo a França. Além disso, membros desses povos conquistados também passaram a viver na França. Seus costumes religiosos entram em conflito com outras religiões e o ateísmo na esfera pública francesa.

Outra opção é utilizar a secularização como categoria interpretativa, o que é realizado por Karl Löwith em *Meaning in history*, de 1949. Segundo Souza³, Löwith indica a modernidade como aquela que se apropria do padrão escatológico cristão de forma secularizada, o que poderia ser percebido nas filosofias da história apresentadas na dialética hegeliana e na luta de classe marxista. Essas filosofias seguem o “padrão teleológico cristão”, porém deixam “Deus de fora”.

O “fim da história” e o “fim da arte” em Hegel servem para pensar de forma especial essa apropriação secularizada do padrão escatológico cristão, considerando o acúmulo que se dá tanto em arte como na história antes de seu fim, e as relações entre religião e arte, e humor/comédia e arte.

O fim da história em Hegel aponta para o entendimento da história em sua totalidade⁴, o que permite atingir o saber absoluto⁵ com uma tomada de consciência de si pelo espírito absoluto. A história passa por movimentos dialéticos, com novas realidades entrando em cena, se confrontando, se opondo e se negando.

Costa⁶ mostra as interpretações de Perry Anderson e Paulo Eduardo Arantes sobre a *Fenomenologia do espírito*, em que a história é tida como “palco de uma evolução consciente do espírito, por meio de uma sucessão de formas temporais específicas, até atingir a meta do conhecimento absoluto” por meio de um “desdobramento reflexivo”, o que também ocorre no fim da arte, com sua integração ao pensamento reflexivo, uma emergência da reflexão sobre arte corresponde ao surgimento da filosofia da arte. A história brota da sociedade junto a uma “tomada de consciência”, uma mudança que leva o “indeterminado ao determinado”, no que tange à objetividade e subjetividade.

A poesia dramática, por exemplo, para Hegel⁷, seria o supremo estágio da poesia e da arte em geral, que traz em si tanto a objetividade da epopeia (poesia épica) como a subjetividade da lírica (poesia lírica). Trata-se da natureza dupla do drama, com momentos distintos de afirmação histórica que o constituem.

³ Ibid., p.46.

⁴ Com um esforço histórico total, é possível alcançar a realidade total.

⁵ Quando temos uma coincidência entre sujeito cognoscente e objeto conhecido.

⁶ COSTA, Renata de Pina. *O fim da arte na filosofia hegeliana*. Dissertação de mestrado em Filosofia. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2009, p. 18.

⁷ HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. *Cursos de Estética*, vol. IV. São Paulo: Edusp, 2004, p. 200.

Mantém em si os dois lados. “A determinidade do ânimo se dirige aos impulsos, à efetivação do interior por meio da vontade, à ação”⁸ e às relações humanas, que se tornam exteriores e se objetivam. Pela ação são executados os propósitos e fins interiores. O sujeito consigo mesmo e também o seu si mesmo que passa para a existência exterior. “O indivíduo dramático colhe ele mesmo os frutos de seus próprios atos”⁹. Permite a expressão dos homens na luta por seus interesses e na cisão de suas paixões¹⁰ na exposição do divino em sua relação mundana e leva à emergência do ético. Nesse confronto, os heróis trágicos seriam, segundo Hegel¹¹ tanto culpados como inocentes, agindo em conformidade com seu *pathos* – aqui, segundo Gonçalves¹², poder divino incorporado ou potência ética – e se afastando de um ato consciente de escolha. “Os deuses se transformam em *pathos* humano e o *pathos* em atividade concreta é o caráter humano”¹³.

Existe a possibilidade de aproximar a prática do *Charlie Hebdo* a essa natureza dupla do drama, no que tange ao caráter impulsivo dos cartunistas do semanário, que almejam uma expressão ética exterior. O fim do jornal, apesar de ser sustentado no momento atual, aparece como fato muito mais concreto no final de sua primeira fase, com o desequilíbrio do subjetivo e do objetivo, e a ênfase da comédia, tida por Hegel como a degeneração da arte. Vejamos agora o que está incluído no espírito do *Charlie Hebdo* e como o processo de secularização se dá na França atual.

74

Contextualização histórica

Charlie Hebdo sempre apresentou um humor ilustrado corajoso em suas duas fases, de 1969 a 1982, e a outra, a partir de 1992. Em ambas, temos uma prática gráfica com características que persistiram graças à permanência de alguns dos cartunistas originais. Caracteriza-se pelo humor conhecido como *estúpido e desagradável* (*bête et méchant*, marca satírica provocativa), alcunha concebida no começo da década de 1960 na revista de humor *Hara-Kiri*, como seu subtítulo. O humor *bête et méchant* favorece, segundo Weston¹⁴, a abertura para *cartuns* que empregam o sexo explícito e um humor negro¹⁵. François Cavanna¹⁶ – fundador do *Hara-Kiri* e do *Charlie Hebdo* junto a Georges

⁸ Ibid., p. 203.

⁹ Ibid.

¹⁰ Ibid., p. 212.

¹¹ Ibid., p. 254.

¹² GONÇALVES, Márcia Cristina Ferreira. *O belo e o destino: uma introdução à filosofia de Hegel*. São Paulo: Edições Loyola, 2001, p. 301.

¹³ HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. *Cursos de estética*, vol. I. São Paulo: EdUSP, 2001, p. 241.

¹⁴ WESTON, Jane. *Bête et méchant*. Politics, editorial cartoons and bande dessinée in the French satirical newspaper Charlie Hebdo. In: *European Comic Art 2* (2009), p. 109.

¹⁵ Segundo Weston (ibid., p. 114), o espírito *bête et méchant* ressoa nas ideias presentes no existencialismo, com sua rejeição das noções de sagrado e sua dúvida radical que questiona os fundamentos de uma sensibilidade moral conservadora.

¹⁶ *Apud* WESTON, Jane. *Op. cit.*, p. 110.

Bernier – justifica a postura do grupo como uma força dessacralizadora, que permite rir de qualquer tema, mesmo do tabu:

Nada é sagrado. Princípio número um. Nem mesmo a sua própria mãe, nem os judeus, mártires, nem mesmo as pessoas que passam fome... Ria de tudo, ferozmente, amargamente, para exorcizar os velhos monstros. Teríamos respeito demais com eles se nos aproximássemos de cara limpa. É exatamente das piores coisas que devemos rir mais alto, é onde dói mais que você deve coçar até sangrar.

Esse estilo radical esteve presente, segundo Weston¹⁷, no *Hara-Kiri* e na primeira fase de *Charlie Hebdo*. Em contraste, na segunda fase de *Charlie* temos o espírito original apenas em parte, pois adquire um tom menos juvenil e satírico, com menos piadas gratuitas e maior seriedade, principalmente quando Philippe Val foi editor.

Em termos criativos, temos tanto na *Hara-Kiri* como no *Charlie Hebdo* desenhos em painéis únicos, tiras, quadrinhos, fotomontagens, prosas curtas humorísticas e paródias. Cavanna¹⁸ salienta também seu apreço e a presença do desenho mudo – como em Bosc –, sem palavras e sem diálogo, vivendo “por si só”, onde o “leitor é que deve estar rindo e não o desenho”. A sobreposição de *cartuns* presente nessas publicações é tratada por Reiser¹⁹ como “*cartuns* sequenciais”, que quebram com o cânone dos limites entre *cartuns* de humor e histórias em quadrinhos.

75

Início do conflito e lei da laicidade

Os atritos e conflitos mais incisivos entre o *Charlie Hebdo* e os islâmicos começaram em 2002, quando foi publicado um artigo sobre o livro de Oriana Fallaci, *La rage et l'orgueil*. A matéria falava da coragem da escritora em protestar contra o “islamismo assassino”. O jornal passou a ser perseguido pela União das Organizações islâmicas e receber ameaças constantes de grupos extremistas islâmicos.

De forma ampla, a tensão em torno da questão islâmica pode ser percebida no relatório da Comissão sobre a laicidade criada pela presidência da república na França, conforme mostra Giumbelli²⁰. A comissão, a partir do segundo semestre de 2003, realizou audiências abertas e privadas com representantes de diversas frentes. Foram consideradas aqui a presença da religião e seu tratamento pela sociedade francesa.

¹⁷ Ibid.

¹⁸ CAVANNA, François. *Bête et méchant*. Paris: Éditions Pierre Belfond, 1981.

¹⁹ Apud WESTON, Jane. *Op.cit.*, p. 124.

²⁰ GIUMBELLI, Emerson. Religião, estado, modernidade: notas a propósito de fatos provisórios. *In: Estudos avançados*. Estud. Av., Vol. 18, n. 52, São Paulo, Set/Dez. 2004.

Constatou-se um pluralismo do campo religioso e espiritual. Além do catolicismo e outras religiões, nota-se a força da presença do islamismo, e também os “ateus, agnósticos e livres pensadores”. Foi reconhecida nesse contexto “uma desigualdade no modo como essas diferentes expressões religiosas e espirituais estão presentes na sociedade francesa”, com uma ênfase que

recai sobre o islamismo, geralmente desfavorecido pela insuficiência de lugares de culto, pelo não reconhecimento oficial de seus feriados, pela carência no atendimento de suas especificidades rituais em escolas, hospitais, prisões, quartéis, em refeitórios coletivos e cemitérios públicos – e ainda pela desvantagem social e cultural das populações de origem muçulmana que formam a maior parte dos seus adeptos²¹.

O problema do “comunitarismo”, visto como um perigo, também é ressaltado no relatório. Indica uma dinâmica social em que é exacerbada a identidade cultural, com especificidade para as populações desfavorecidas, “entre as quais se encontrariam exemplos de uma reação que implica colocar as ‘tradições’ acima dos indivíduos”, em um mesmo território onde os indivíduos têm convicções diversas. Envolve a incongruência de dispor uma comunidade fechada em uma sociedade incompatível.

Segundo Giumbelli²², a laicidade aqui em questão seria um valor comum necessário. No documento, ela envolve a garantia de um limite para a religião. Em termos de separação entre estado e religião, mostra a necessidade de algum envolvimento mínimo.

76

Se a separação assegura que as opções espirituais ou religiosas não envolvam o Estado e que este não se envolva com aquelas, ela demanda também que o Estado cuide das condições de possibilidade da expressão religiosa, assim como postula a renúncia das religiões à sua dimensão política. A laicidade pede a cada uma das religiões um esforço de adaptação e de conciliação de seus dogmas com as leis que regem a sociedade.

Em termos de igualdade, temos a exigência de “um tratamento isonômico por parte do Estado”, mas, também, que as religiões “não façam demandas particularistas”.

Em termos de liberdade de consciência, temos a exigência das condições necessárias para o funcionamento normal da instituição religiosa e direito à livre expressão religiosa no espaço e no debate públicos, mas, também, a necessidade de proteção do indivíduo pelo Estado contra toda imposição religiosa.

Essa comissão, composta por funcionários, militantes e intelectuais de diversas especialidades, ouviu representantes políticos, religiosos, sindicais, administrativos e associativos, o que permitiu a elaboração de um panorama

²¹ Ibid.

²² Ibid.

esclarecedor sobre a situação religiosa e a laicidade na atualidade. Aponta para recomendações em eixos distintos. Por um lado, pretende-se reforçar “a neutralidade do Estado, especialmente nas regras aplicadas aos servidores e serviços públicos”, com servidores que devem suspender suas opiniões pessoais, políticas e filosóficas, inclusive as religiosas, e também “limitar o espaço de expressão da religião e deixar o funcionamento de instituições públicas imunes às suas influências e demandas”. Temos aqui uma ênfase na preocupação com a ordem pública. Por outro lado, exige-se a colocação do Estado como um fator direto de intervenção no campo religioso, com medidas como

a criação de uma “escola nacional de estudos islâmicos”, a habilitação de capelães muçulmanos em instituições coletivas em regime de internato, a adequação de estabelecimentos públicos para atender a exigências religiosas em matéria de alimentação e rituais funerários, a inclusão de mais dois feriados no calendário nacional (correspondentes a datas sagradas no judaísmo e no islamismo)²³.

No papel de conselheiro que oscila entre dois eixos opostos, essa Comissão assumiu uma função complexa. Em 2004, por exemplo, depois de muitos conflitos envolvendo questões religiosas no âmbito escolar foram proibidos por lei nas escolas públicas “os trajes e signos manifestando um pertencimento religioso ou político”. O véu para eles seria não apenas um símbolo religioso, “mas o indício da dominação da família e dos grupos comunitários sobre os indivíduos, dos homens sobre as mulheres”. E, afirma o relatório, “o espaço escolar deve permanecer para elas [as alunas] um lugar de liberdade e de emancipação”.

A lei que modificou o Código da Educação foi promulgada em março de 2004 com o seguinte texto: “(nas escolas públicas), o porte de signos e trajes pelos quais os alunos manifestam ostensivamente um pertencimento religioso é interdito”. Foi essa lei – que passaria a valer no reinício das aulas em setembro, gerando enorme expectativa – que teve sua revogação exigida por sequestradores de jornalistas franceses no Iraque na época²⁴.

A proposta dessa Comissão e as discussões e os conflitos suscitados aqui servem para mostrar o panorama específico em que o *Charlie Hebdo* se posicionou ao longo de toda a década, envolvendo uma briga contínua entre *charges* e ameaças de morte, que culminou no atentado, como veremos a seguir.

²³ Ibid.

²⁴ Ibid.

Atentado e morte

Em novembro de 2011, a sede do jornal já tinha sido atacada e destruída com um coquetel *molotov* e o *site* do jornal, também vítima de um ataque, teve sua *home page* substituída por uma foto da Meca e textos do Alcorão. Tudo devido à nova edição publicada pelo *Charlie* nessa data com uma capa que trazia uma caricatura de Maomé e o convite para que ele participasse como editor da revista, com a chamada “cem chibatadas se você não morrer de rir” e a mudança do nome para *Charia Hebdo*, numa alusão à palavra *sharia*, sistema legal islâmico. Charb, editor desde 2009, vivia sob escolta policial. Em 2013, ele foi adicionado à lista dos mais procurados pela Al-Qaeda.

Uma *charge* premonitória foi publicada em data próxima ao atentado no começo de 2015. A partir do questionamento “nenhum ataque na França ainda?”, temos um extremista respondendo: “Calma, ainda podemos mandar nossas felicitações até o fim de janeiro”.

No dia 7 de janeiro de 2015, com uniforme militar de cor preta, encapuzados, armados com fuzis *Kalashnikov* (AK-47) e um lançador de granadas, os irmãos Kouachi (franceses de origem argelina) invadiram a redação do *Charlie* e executaram um total de 12 pessoas, entre as quais Cabu, Honoré, Tignous, Wolinski e Charb, e deixaram 11 feridos. Foi um dos piores atentados na França nos últimos 50 anos, desde a guerra da Argélia. Segundo Carta²⁵, a França viveu o seu 11 de setembro.

À noite, reuniram-se na Praça da República em Paris 35 mil pessoas para se manifestar contra o terrorismo. Idem em Lyon, Toulouse e outras cidades da França e do mundo. Em 11 de janeiro de 2015, cerca de três milhões de pessoas em toda a França fizeram uma grande manifestação para homenagear as 17 vítimas dos três dias de terror.

Le Monde e a rede de TV *Canal+* apoiaram a publicação do *Charlie Hebdo* na quarta-feira seguinte ao atentado. A previsão seria de um milhão de exemplares ao invés dos habituais 60 mil, com oito páginas no lugar das costumeiras 16. *Liberation* ofereceu espaço à equipe de *Charlie Hebdo*²⁶. Nessa edição, temos um desenho de Luz com Maomé chorando e segurando o cartaz *Je suis Charlie*, e a legenda “Está tudo perdoado”. Em toda a Europa, a nova edição teve boa aceitação, mas sua venda está proibida em países como Egito e Argélia.

²⁵ CARTA, Gianni. Chore por mim, França. In: *Revista Carta Capital*, n. 833. Ano XXI. 21 de janeiro de 2015, p. 21.

²⁶ Da mesma forma como procedeu em novembro de 2012 após o incêndio provocado por um coquetel *Molotov* na velha sede.

Espetáculo de domingo

Posteriormente ao atentado também tivemos o que Žižek²⁷ chama de um “espetáculo de domingo”. Diversas personalidades políticas do cenário mundial apareceram juntas em 11 de janeiro de 2015 para apoiar os mortos no atentado e condenar conjuntamente o terrorismo. Para Carta²⁸, várias autoridades convidadas às pressas são líderes de países onde não existe liberdade. Segundo Žižek²⁹, temos aqui uma caricatura em que personalidades se beijam intensamente enquanto enfiam facas pelas costas. “O espetáculo foi literalmente encenado: as fotos expostas na mídia davam a impressão de que a linha de líderes políticos estava na frente de uma grande multidão que marchava pela avenida – dando, assim, a impressão de uma suposta solidariedade e união com o povo”³⁰.

Sem considerar a diferença entre as fases distintas da publicação – aparentemente não as conhece ou conhece apenas as *charges* mais polêmicas e problemáticas, Žižek³¹ toma *Charlie Hebdo* como publicação estritamente “estúpida e maldosa” (*bête et méchant*) que viola os dez mandamentos, mas descola o *slogan* de forma apropriada para *Je suis bête et méchant* a ser incorporado aos políticos em desfile no domingo. As autoridades israelenses, por exemplo, conforme mostra Shihade³², estariam felizes com esse desfecho, pois poderiam “utilizar os atentados na sua manipulação cínica de tentar unir o mundo inteiro contra os palestinos... Nesse meio-tempo, os palestinos continuam subjugados à repressão e assassinatos, assim como milhões de árabes e muçulmanos”.

Mino Carta³³ trata o encontro de forma semelhante, como o triunfo da hipocrisia (*je suis hypocrite*), pois boa parte daqueles ali presentes

têm responsabilidades em relação ao terrorismo, quando não são seus instigadores, cúmplices ou até mesmo praticantes... Juntaram o Ocidente em uma praça parisiense para ostentar os seus poderes e cuidar dos seus interesses políticos, sem exclusão de golpes baixos, ações de guerra, assaltos aos cofres públicos e terrorismo de Estado, sem contar as violações dos direitos humanos.

²⁷ ŽIŽEK, Slavoj. Pensar o atentado ao *Charlie Hebdo*. *Blog* da Boitempo. Disponível em: <http://blogdaboitempo.com.br/2015/01/12/zizek-pensar-o-atentado-ao-charlie-hebdo/>. Acessado em 5/2/2015.

²⁸ CARTA, Gianni. *Op. cit.*, p.22.

²⁹ ŽIŽEK, Slavoj. *Op.cit, loc. cit.*

³⁰ Idem. Eu sou estúpido e maldoso. *Blog* do Boitempo. 16/2/2015. Disponível em: <http://blogdaboitempo.com.br/2015/02/16/eu-sou-estupido-e-maldoso-zizek-esclarece-sua-posicao-sobre-o-je-suis-charlie/>. Acessado em 19/2/2015.

³¹ Ibid.

³² *Apud* CARTA, Gianni. *Op. cit., loc. cit.*

³³ CARTA, Mino. Todos à la place. Por quê? In: *Revista Carta Capital*, n. 833. Ano XXI. 21 de janeiro de 2015, p. 15.

O cenário se completa com o extremismo religioso propriamente dito, como efeito ou resultante da prática política.

Extremismo islâmico em polarização em relação ao mundo

A prática do terror tem por objetivo, segundo Laerte³⁴, criar um pandemônio que comprometa todo o sistema e movimente a opinião massiva. Exacerba-se, então, o sentimento xenófobo e gera políticas militares de intervenção no Oriente Médio. Está formado, então, um cenário de guerra que interessa ao Estado islâmico. Não existe interesse em construir uma coletividade e, sim, instaurar uma guerra contra o mundo. Tenta-se acirrar o choque entre as culturas, com uma ênfase na unilateralidade política, sua imposição sobre "o inimigo" e a tentativa de destruição desse inimigo. "Começam os ataques às mesquitas e restaurantes árabes, ou aos minimercados judaicos. Isso vai gerar um padrão estimulado por grupos de direita que querem construir uma política de exclusão dentro da Europa". Tanto os extremistas islâmicos como a direita xenófoba se alimentam desses conflitos.

Žižek³⁵ realiza aproximação semelhante, porém entre fundamentalismo e liberalismo, tendo o primeiro como uma reação a um defeito do segundo, que considera a contraposição entre vida longa e satisfatória cheia de bem-estar material e cultura, e a reação fundamentalista à primeira com uma vida dedicada a alguma causa transcendente³⁶, ou uma reação derivada da falência de valores fundamentais do liberalismo, como liberdade, igualdade e democracia³⁷.

Badiou³⁸ também pensa de forma análoga, porém enfatiza o aspecto fascista do Estado Francês pós-pacto republicano³⁹ e o associa ao *Charlie Hebdo*. Uma postura de secularização e dos ideais de liberdade, igualdade e fraternidade realmente ecoa em ambos, porém a culpa pela destruição e colonização de estados não pode ser atribuída ao *Charlie Hebdo*. A conclusão de que o estado, Ocidente e França, seriam tão terroristas quanto os

³⁴ KACHANI, Morris. *Laerte: no Brasil Charlie Hebdo não existiria*. Disponível em: <http://blogdomorris.blogfolha.uol.com.br/2015/01/09/laerte-no-brasil-charlie-hebdo-nao-existiria/>. Acessado em 5/2/2015.

³⁵ ŽIŽEK, Slavoj. Como lidar com os fundamentalistas hoje. Diário do centro do mundo. 10/1/2015. Disponível em: <http://www.diariodocentrodomundo.com.br/como-lidar-com-fundamentalistas-hoje-um-artigo-de-slavoj-zizek/>. Acessado em 3/2/2015.

³⁶ Žižek, contudo, neste artigo também apresenta uma condenação estranha aos "progressistas", indicando que esses deveriam assumir um ódio pelo Islã, como faz a extrema direita.

³⁷ Idem, *Pensar o atentado ao Charlie Hebdo*. Blog da Boitempo. Disponível em: <http://blogdaboitempo.com.br/2015/01/12/zizek-pensar-o-atentado-ao-charlie-hebdo/>. Acessado em 5/2/2015.

³⁸ BADIOU, Alain. *A farsa do Charlie Hebdo*. Blog do Boitempo. Disponível em: <http://blogdaboitempo.com.br/2015/02/04/o-vermelho-e-o-tricolor-alain-badiou-sobre-o-charlie-hebdo/>. Acessado em 15/2/2015.

³⁹ Badiou (ibid.) mostra o crime fascista, de modo muito próximo ao exposto por Laerte, como aquele que cria "reações descontroladas" em uma vingativa contraidentidade.

extremistas pode ser até discutida – apresentam papéis intercambiáveis ou identidades falsas entre criminoso e polícia –, na medida em que os primeiros enviam “selvagens expedições militares internacionais que destroem Estados inteiros”⁴⁰. *Charlie Hebdo*, contudo, não pode ser responsabilizado por isso, pois os combate tanto quanto enfrenta o extremismo religioso. Safatle⁴¹ também, de forma pouco precisa, classifica erroneamente os cartunistas do *Charlie Hebdo* como racistas e preconceituosos. Ele não viu as *charges* em que os cartunistas delatam os abusos realizados contra as minorias na França. Cabu, por exemplo, tem um número de *charges* muito conhecidas e significativas, onde a polícia francesa – formada por *skinheads* – está escalada e em ação na repressão de minorias, o que exemplifica a denúncia vinculada pelo *Charlie Hebdo* contra as práticas de exclusão.

Com o atentado aos cartunistas do *Charlie Hebdo*, também temos a radicalização do conflito entre a “direita radical difusora da islamofobia e a esquerda, com a sua bandeira de integração centrada na formação de uma igualitária sociedade multiétnica”⁴². Essa direita populista é liderada na França por Marine Le Pen (Frente Nacional) e na Itália por Matteo Salvini da Liga Norte. Ambos são xenófobos, não distinguem entre islâmicos pacíficos e terroristas⁴³ e são favoráveis à revogação do Tratado de Schengen⁴⁴. Marine, após o atentado, solicitou um referendo pedindo a aplicação da pena de morte aos responsáveis, prática abolida da França desde 1981⁴⁵ e também criticou a “condescendência e omissão” do atual governo: “Este atentado deve liberar nossas palavras contra o fundamentalismo islâmico. A hipocrisia não é mais possível”⁴⁶.

⁴⁰ Agambem (*apud* CARTA, *op. cit.*, p.23) também pensa da mesma forma, mostrando que George Bush, por ter invadido o Iraque em 2003 e matado dezenas de milhares de pessoas, pode ser considerado responsável pelas mortes dos cartunistas do *Charlie*.

⁴¹ SAFATLE, Vladimir. Palavras e metralhadoras. *In: Revista Carta Capital*, n. 833. Ano XXI. 21 de janeiro de 2015, p. 27.

⁴² MAIEROVITCH, Wálter Fanganiello. Além do Charlie Hebdo. *In: Revista Carta Capital*, n. 833. Ano XXI. 21 de janeiro de 2015, p. 19.

⁴³ Segundo Maierovitch (*ibid.*), a distinção entre islâmicos pacíficos e terroristas parece passar despercebida pela direita, mesmo no que tange aos fatos relacionados ao atentado. “O policial de origem árabe e religião islâmica Ahmed Merabet enfrentou até a morte, na calçada defronte à sede do semanário, os dois irmãos Kouachi. Seus familiares, em entrevista coletiva que Le Pen prefere ignorar, ressaltaram: ‘Ahmed era de fé islâmica e os seus assassinos uns falsos islamitas, pois o Islã é uma religião de paz’”. Deve-se notar que os atos terroristas são condenados pelo Islã oficial e muitos muçulmanos têm um comportamento pacífico.

⁴⁴ Tratado de Schengen prevê a circulação livre de cidadãos pela União Europeia.

⁴⁵ BESSEL, Lucas. PURCHIO, Luisa. Em defesa da liberdade. *In: Revista Isto é*, n. 2.354. 14/1/2015, p. 60.

⁴⁶ AQUINO, Ruth de. A liberdade abatida a tiros. *In: Revista Época*, n. 866. 12 de janeiro de 2015, p. 63.

Método do *Charlie Hebdo* de combate ao extremismo

Ao analisar charges que relatam fatos cotidianos, Safatle⁴⁷ não compreendeu o método muitas vezes utilizado pelos chargistas, de citar a notícia, reinterpretá-la e recombina-la tendo em vista o humor e a crítica.

Para Tonneau⁴⁸, apenas fora do contexto os *cartuns* do *Charlie Hebdo* podem parecer racistas ou islamofóbicos. "*Charlie Hebdo* defendeu continuamente a causa das minorias e lutou incansavelmente para que todos os imigrantes ilegais ganhassem o direito definitivo de permanência", ou seja, *Charlie* tenta trazer por meio do humor uma solução para o problema. Assim, não deveriam ser condenados por terem causado sua própria morte. Segundo ele, o ataque ganha um caráter muito mais trágico se considerarmos que não foi direcionado para jornais de extrema direita franceses atuais, como *Minute*, *Valeurs* ou *Actuelles*, que sempre misturam árabes, muçulmanos e fundamentalistas⁴⁹, mas direcionado a um jornal que luta contra o racismo. Além disso, o ataque pode ser explorado pela extrema direita e pelo governo, como "oportunidade para criar uma falsa unanimidade em uma sociedade profundamente dividida". Inspirado em Bush, o primeiro ministro da França Manuel Vals anuncia que "está em guerra contra o terror" e François Hollande⁵⁰ declara que "os autores dessas ações serão perseguidos enquanto for necessário... É preciso formar um bloco unido".

O alvo dos cartunistas era principalmente o extremismo islâmico. Moneyron⁵¹ analisa as capas do *Charlie Hebdo* em 2014 e constata que nenhuma delas trata da questão do Islã ou da comunidade islâmica na França. As capas, em geral, traziam situações da política francesa. Oito dessas capas, contudo, tratavam de extremistas.

Devemos considerar as *charges* publicadas no *Charlie Hebdo*, principalmente direcionadas contra o extremismo islâmico. A ilustração da capa de 1º de outubro de 2014 pode ser considerada ofensiva por trazer Maomé, mas não é exatamente islamofóbica, pois trata dos extremistas e sua interpretação pessoal do Alcorão, que nem mais permite que eles reconheçam o

⁴⁷ Ibid.

⁴⁸ TONNEAU, Olivier. On Charlie Hebdo: a letter to my British friends. *The Guardian*. Edição de 13 de janeiro de 2015. Disponível em: <http://www.theguardian.com/commentisfree/2015/jan/13/charlie-hebdo-solution-muslims-french-arab-descent-newspaper-fight-racism>. Acessado em 15/3/2015.

⁴⁹ Segundo Tonneau (ibid.), apenas quando pararem de confundir árabes, muçulmanos e fundamentalistas será possível evitar que a crítica aos fundamentalistas sobrecaia sobre os árabes. "Esta é a razão pela qual as distinções devem ser claras". Fundamentalismo islâmico vem crescendo muito. Tonneau (Ibid.) mostra que seu alvo principal são os próprios islâmicos, que não querem ser confundidos com seus assassinos. Tivemos inclusive na *web* manifestações de diversos muçulmanos que se posicionaram contra o terrorismo e se diferenciaram com o *slogan* "Não em meu nome" ("*not in my name*"). Assim como a religião cristã, o extremismo islâmico trouxe muitos prejuízos ao mundo islâmico em termos de direitos individuais. Também não devem ser confundidas raça e religião.

⁵⁰ *Apud* CARTA, Gianni. Os fanáticos do apocalipse. *In: Revista Carta Capital*, n. 832. Ano XX. 14 de janeiro de 2015, p. 45.

⁵¹ MONEYRON, Josselin. A year in the merde. *In: The Hooded Utilitarian: a pundit in every panopticon*. Disponível em: <http://www.hoodedutilitarian.com/2015/01/a-year-in-the-merde/>. Acessado em 2/2/2015.

próprio Maomé após seu retorno. Além disso, temos um resultado irônico na incapacidade do muçulmano radical em reconhecer o profeta. Já que o profeta não é nunca representado, não há como reconhecê-lo.

Charb⁵² (*apud* MONEYRON, 2015) mostra sua indignação contra o tratamento (preconceituoso) dado aos islâmicos não radicais.

Não aguento quando pedem aos “islâmicos moderados” que expressem sua condenação ao terrorismo. Não existe um islâmico moderado. Apenas islâmicos com sua herança islâmica, que jejuam durante o Ramadan como eu celebro o Natal. Eles agem como cidadãos. Eles protestam conosco, votam contra idiotas de direita... Seria como se me pedissem para votar como um católico moderado, só porque eu fui batizado. Eu não sou católico moderado. Eu não sou nada católico.

Podemos pensar também nos cartunistas do *Charlie Hebdo* como aqueles que se levantaram contra as tendências teocráticas dominantes. A igreja católica, por exemplo, realizou forte oposição contra o casamento homossexual e recebeu resposta imediata no *Charlie Hebdo* na edição de 9 de janeiro de 2013.

As acusações de racismo, por sua vez, parecem ser infundadas. Antes de sua morte, Charb⁵³ deixou escrito um livro em que condena o racismo. Mostra que, na França, o ímpeto racista foi amplamente divulgado por Sarkozy no âmbito de seu discurso sobre a identidade nacional. Para Charb, o discurso sobre a islamofobia teria como objetivo fazer com que as vítimas se afirmassem muçulmanas, mas “se amanhã os muçulmanos da França se converterem ao catolicismo ou renunciarem a qualquer religião, isso não vai mudar o discurso racista: os estrangeiros ou os franceses de origem estrangeira serão sempre designados como responsáveis por todos os males”. O problema não estaria na Bíblia ou no Alcorão, mas nas interpretações que são realizadas deles pelos extremistas.

A *charge* sobre Christiane Taubira (Ministra da justiça do governo de Hollande) fazia uma alusão à comparação racista realizada por um membro do Front National (partido de extrema direita de Le Pen), onde são contrapostos um chipanzé e a foto da ministra, ato que foi condenado e o autor processado. O combate da islamificação da França em nome da secularização francesa passou a ser o mote da filha de Le Pen, Marine. Charb, ao cotejar o ocorrido com Taubira, enfatiza todo o movimento violento e racista relacionado ao partido, com distorções da referência a Marine Le Pen – ao invés de “Coalizão Azul Marinho” (“*Rassemblement Bleu Marine*”), “Coalizão Azul Racista” (“*Rassemblement Bleu Raciste*”) – e o símbolo do Front National – fogo estilizado com as cores da bandeira francesa.

⁵² *Apud* MONEYRON. *Op. cit.*

⁵³ *Apud* LANCELIN, Aude. Exclusif. Le testament de Charb. *In: Bibliobs.* 15/4/2015. Disponível em: <http://bibliobs.nouvelobs.com/actualites/20150414.OBS7182/exclusif-le-testament-de-charb.html>. Acessado em 15/5/2015.

O problema é que existe o risco de ser mal compreendido ao trazer imagens chocantes para frisar uma postura antirracista, conforme mostra Jeet Heer⁵⁴, o que também ocorre em Robert Crumb.

Referências negativas ao racismo e colonialismo europeu não são recentes no âmbito do *Charlie Hebdo* e *Hara-Kiri*. Nesse sentido, poderíamos indicar, por exemplo, a *charge* veiculada na capa da edição de 22 de outubro de 2014. Para se referir, na mesma ilustração, aos crimes de Boko Haram na Nigéria e a posição da extrema direita francesa em condenar a política do *welfare*, Riss se utiliza de uma imagem racista.

Podemos perceber essa prática de forma leve na ilustração para capa de Cabu para a edição de 29 de outubro de 2014, em que Nicolas Sarkozy e Marine Le Pen fazem buracos em um barco cheio de refugiados. A imagem mostra óbvia simpatia pelos refugiados e indica também a posição crítica desses cartunistas em relação às soluções dos programas políticos racistas de Sarkozy (e não qualquer tipo de associação a ele como se sugere no livro de Tissot & Tévanian) e de Le Pen. Em outra capa de 26 de setembro de 2014, temos a comparação do estado islâmico com o “estado sarkozyco”.

As caricaturas consideradas desrespeitosas por alguns tinham como objetivo a denúncia do extremismo religioso. Na prática de Boko Haram, em organização fundamentalista islâmica terrorista, temos o desrespeito ao ser humano, à mulher e às meninas. A partir de distorções do Alcorão, temos ali uma permissividade ao abuso sexual sem limites, cenário que já se deu no embate entre muçulmanos e cristãos em outros momentos no século XX – como no extermínio armênio, por volta de 1915. Essa distorção é condenada veementemente pelos cartunistas do *Charlie Hebdo* por meio das *charges*, incluindo aquela específica que trata das escravas sexuais de Boko Haram e de Maomé de quatro – um de seus trabalhos mais radicais –, que apesar de criticar a distorção da religião, também ofende muçulmanos de forma geral.

Conclusão

O acúmulo de décadas de trabalho de alguns dos desenhistas do *Charlie Hebdo* atinge um ponto final com suas mortes. Existe, contudo, um novo panorama posterior a esse evento em que os conflitos em torno das questões religiosas tendem a se exacerbar. Porém, o semanário continua a publicar *charges* e quadrinhos críticos. Agora, com maior reflexividade.

Temos no *Charlie Hebdo* uma dialética que parte de uma ideia de humor *bête et méchant*, porém, com o passar do tempo, se adéqua em parte a uma moral socialmente instituída. Em ambas as fases, essa ideia, ao ser externalizada, ganha objetivação nas *charges*. Com a morte dos desenhistas, temos não o fim do semanário, mas a possibilidade de rever toda a sua história com uma tomada de consciência de seus valores e seus erros. A síntese de sua ideia de humor e a natureza objetiva no cartum permitem a reflexividade, percebida no mundo todo: “*Je suis Charlie*”, que se revela por meio do próprio

⁵⁴ *Apud* MONEYRON. *Op. cit.*

desenho. Resultado semelhante também ocorreu na época do atentado anterior, na capa de dezembro de 2011 do número 1.012 do *Charlie Hebdo* no qual um muçulmano beija na boca um desenhista do *Charlie* com a inscrição: "O amor mais forte que o ódio" ("*L'amour plus fort que la haine*"). A autorreflexão também esteve presente no editorial de Biard⁵⁵ da edição posterior ao atentado:

Na última semana, *Charlie*, jornal ateu, alcançou mais milagres do que todos os santos e profetas reunidos... Vocês têm em mãos o jornal que sempre fizemos... Os sinos de Notre Dame tocaram em nossa homenagem. Nesta semana, *Charlie* se levanta através do mundo, mais alto do que as montanhas... Nós temos frequentemente tentado rir, pois é isso que fazemos melhor...

Porém, expõe que o sangue dos desenhistas mortos ainda está quente. Com o ataque, *Charlie Hebdo* passou a simbolizar, segundo Bernard-Henri Levy⁵⁶ algo muito mais amplo do que a sátira dos cartuns: uma resolução em manter a liberdade de expressão mesmo em face de ameaças mortais.

Talvez nessa proximidade do fim esteja o momento mais propício para compreender o seu começo ou o novo recomeço, como ser *bête et méchant* e como serão as novas encarnações do Charlie. Na morte e na retomada de sua essência original, temos a emergência de novas roupagens e novas problematizações. Mostra que a manutenção dessa essência ou sua idealização talvez não seja mais possível. Talvez o cuidado e o medo agora sejam maiores ou a coragem que tanto os marcou continue a ser preponderante.

Intensifica-se também com as mortes a impressão de que os dois polos abordados pela comissão de laicidade deveriam ser respeitados, a esfera pública e o direito à prática religiosa. Posicionamentos polêmicos, como a proibição do uso do véu, por exemplo, são justamente os aspectos incorporados à sátira do *Charlie Hebdo*. A reação contra esse tipo de coibição se dá de forma imediata por meio de ameaças, sequestros e execuções por parte de extremistas religiosos.

O posicionamento atual do *Charlie Hebdo*, contudo, não é tão "estúpido e desagradável" quanto no passado e, sim, uma prática que também se baseia em valores morais instituídos e assumidos pelos próprios cartunistas da publicação. Assim, ele pode ser pensado como aquele que auxilia na garantia de uma imposição de limites para a religião e para o extremismo religioso. Contudo, também pode se enquadrado como estopim de conflitos que se dão pela prática do humor, localizado no âmbito público. Essas interpretações podem ser questionadas: se existe a possibilidade de o humor do *Charlie* causar tamanha influência ou se esse humor tem realmente tamanho alcance.

⁵⁵ BIARD, Gerard. O aperitivo. *In: Charlie Hebdo*, n. 1.178. 14 de janeiro de 2015, p. 5.

⁵⁶ LEVY, Bernard-Henri. Charlie Hebdo is Western society at its best and worst. *In: What everyone gets wrong about Charlie Hebdo and racism. Vox World*. Disponível em: <http://www.vox.com/2015/1/12/7518349/charlie-hebdo-racist>. Acessado em 22/3/2015.

A charge do *Charlie Hebdo* também não pode ser considerada arte degenerada como queria Hegel, arte que chega a um fim por ser comédia. Certamente, ela não será idolatrada e adorada como se fosse divina. Não mais a bela arte, mas a bela arte do humor. Trata-se de uma manifestação infinitamente *bête et méchant* apresentada como charge bem finita – mas com algumas sobreposições de camadas significativas que se multiplicam ao serem interpretadas pelo leitor – e, por outro lado, uma filosofia *bête et méchant* que tenta se impor sobre a religião com a crítica e a autorreflexão.

Charlie Hebdo traz o divino e incorpora preceitos religiosos para criticá-los e questionar sua autoridade. Trata de um ideal de laicidade a ser respeitado como verdade. A insistência da dessacralização e o tom de blasfêmia na prática humorística do *Charlie Hebdo* parecem apontar para o movimento de afastamento que se deu da arte em relação ao culto sagrado. Redunda no fim de uma arte que se articula em torno da religião. Contudo, aqui temos um novo tipo de verdade pautada pelo compromisso com a igualdade, pela crítica política aguda e pelo confronto com o fundamentalismo, a que eles, com coragem e ousadia, não se curvam. O humor ácido e corrosivo talvez seja a única forma de verdade sobre os aspectos mais polêmicos da política e religiosidade contemporâneas.

Temos, então, uma arte humorística que traz uma verdade própria, apresentada em uma configuração sensível graças a um processo criativo e intuitivo dos cartunistas. Por outro lado, temos um conflito para os religiosos, em que a intuição interiorizada e apreendida da sátira é recordada – nem sempre compreendida –, recombina em associações livres graças à imaginação e memorizada. Por parte dos cartunistas, seus procedimentos, como uma religiosidade particular, permitirão que toda intuição humorística proveniente do sensível seja recombina com universalizações de outras recordações. A filosofia humorística do *Charlie* envolve esses dois momentos, de uma configuração sensível finita que emerge a partir de um processo intuitivo e ao mesmo tempo de associações livres infinitas dessa configuração com outras, o que, como vimos, resulta em charges que serviram como armas em uma guerra que redundou em mortes e nas possibilidades de autocrítica, “*Je suis Charlie*”.

Contudo, ao tentar colocar limites para a prática religiosa por meio do humor, *Charlie Hebdo* parece assumir um papel radical. Seria possível conseguir destruir o extremismo por meio do desenho? Também podemos tentar compreender as charges do *Charlie Hebdo* como aquelas que emergem a partir do impulso. Considerando as relações humanas, seus trabalhos se aproximam do drama. No caso, o drama de uma sociedade que colhe os frutos de seus próprios atos.

Não se pode falar em um fim sem que se considere um começo: aqui temos sobrevivência e morte. Com artistas que expõem sua opinião e, mesmo sabendo que correm risco, pagam com a própria vida, temos uma proximidade com a concepção do humor como a destruição da arte por ela mesma.

Essa destruição da arte por ela mesma, como mostrou Hegel para a comédia, talvez só faça sentido no humor *bête et méchant*, quando Cavanna⁵⁷

⁵⁷ *Apud* WESTON, Jane. *Op. cit.*, p.110.

desconsidera toda a sacralidade de tudo para que um riso feroz e amargo possa emergir e “exorcizar os velhos monstros”.

Sobre o autor

Fabio Mourilhe Correio é pesquisador de pós-doutorado da EBA/UFRJ, onde desenvolve trabalhos sobre Angelo Agostini, a Academia Imperial de Belas Artes e a convergência de humor e crítica de arte no século XIX. Doutor em Filosofia pelo IFCS/UFRJ, sua tese *A estética do grotesco nos quadrinhos*, defendida em 2014, trata de uma ampliação de seu estudo sobre o tema realizado em 2011. E-mail: funkstroke@yahoo.com.

Artigo recebido em 24 de novembro de 2015.

Aprovado em 15 de junho de 2016.

ROMPENDO FRONTEIRAS E TOMANDO A PALAVRA: ALGUMAS REFLEXÕES SOBRE OS QUADRINHOS FEMININOS JAPONESES NO SÉCULO XX

VALÉRIA FERNANDES DA SILVA
COLÉGIO MILITAR DE BRASÍLIA (CMB)

RESUMO: Quadrinhos são um dos produtos da revolução industrial e da alfabetização em massa do final do século XIX. Publicado em jornais ou revistas, eles chegam às mãos do público mais diversificado. No Japão não foi diferente, mas o mercado de quadrinhos se desenvolveu de forma segmentada por sexo, idade e mesmo temas; os quadrinhos trabalham como tecnologias de gênero, que ajudam a constituir o que é masculino e feminino dentro da sociedade. Em nosso artigo discutimos, utilizando como suporte teórico as reflexões feministas, como as histórias em quadrinhos para meninas, conhecidas como *shoujo mangá*, se desenvolveram ao longo do século XX e do impacto produzido pela entrada de um número crescente de mulheres no mercado de mangá, permitindo que toda uma demografia de quadrinhos pudesse ser pensada como um produto de mulheres e para mulheres.

PALAVRAS-CHAVE: História, *Shoujo Mangá*, Feminismo.

ABSTRACT: Comics are one of the products of the industrial revolution and the mass literacy from the end of the XIX century. Published in newspapers or magazines, they reach the hands of the most diverse public. In Japan it was not different, but the comic market has developed in a segmented manner by sex, age and even themes, working as technologies of gender, helping to constitute what is male and female within the society. In our article, we discuss, using as theoretical support the feminist reflections, how the comics for girls, known as *shoujo manga*, have developed over the twentieth century and the impact produced by the entry of an increasing number of women in the manga market, permitting that an entire comic book demography could be thought of as a product from women and for women.

KEYWORDS: History, *Shoujo Manga*, Feminism.

As histórias em quadrinhos são produtos da cultura popular e sua difusão está ligada diretamente ao avanço da sociedade industrial e da massificação da alfabetização. Historicamente, os quadrinhos nunca se esquivaram de discutir as questões em evidência na sociedade de seu tempo. No entanto, quando pensamos em consumo de histórias em quadrinhos aqui no Ocidente, ainda imaginamos um produto de humor ou superaventura, feito principalmente para um público infantil, meninos e meninas, ou materiais voltados para garotos adolescentes e jovens adultos. Já a autoria desses quadrinhos, ou não é pensada, ou é tomada como naturalmente masculina.

Neste artigo, refletiremos sobre a constituição de um modelo diferente daquele reconhecido como hegemônico nos países ocidentais, o chamado *shoujo mangá* ao longo do século XX. Nesse tipo de quadrinhos, as mulheres são produtoras e consumidoras principais e conseguiram, exatamente por isso, colocar no papel seus questionamentos, dúvidas, fantasias sem tomarem como ponto de partida (e, também, de chegada) a satisfação do olhar masculino.

Mangá: quadrinhos para todos os públicos

O Japão tem o maior mercado de histórias em quadrinhos do mundo. Segundo dados recentes, cerca de 30% do que se publica no país é *mangá*.¹ *Mangá* é como os japoneses chamam suas histórias em quadrinhos, união de dois ideogramas, um significando "humor", ou algo que não é sério, e o outro significando "imagem" ou "desenho".² Apesar da origem no humor, desde várias décadas, a produção diversificou e abarca um imenso leque de temáticas que não se prendem a um gênero específico.

Os *mangás* são publicados, em sua maioria, em antologias de periodicidade e apresentação variada, sendo os formatos semanal, quinzenal e mensal os mais frequentes. Grandes brochuras de centenas de páginas feitas em papel barato, em geral, são descartadas depois da leitura. Esse modelo tradicional vem sofrendo com um declínio em suas vendas desde o início do século atual para se revigorar em outras mídias.

Nos últimos anos, há revistas que só são lançadas em formato digital e os *mangás* para leitura em celular são cada vez mais comuns no Japão. Mas se as antologias não são colecionadas pelos japoneses, por opção e falta de espaço, as histórias favoritas, que saem em volumes encadernados, ganham espaço nas estantes domésticas.

Outra singularidade do mercado de quadrinhos do Japão é a existência de uma intensa compartimentação demográfica. Assim, há quadrinhos para crianças, adolescentes e adultos de ambos os sexos. Por conta disso, existe

¹ GRAVETT, Paul. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo: Conrad, 2006, p. 17.

² *Mangá*, no Japão, é qualquer HQ. No Ocidente, entretanto, é comum o uso do termo somente para os quadrinhos nipônicos e é nesse sentido que usaremos em nosso texto. SATO, Cristiane. *JAPOPOP – O poder da cultura pop japonesa*. São Paulo: Nakkosha, 2007, p. 58.

toda uma fatia do mercado de *mangás* destinada às mulheres. Esse segmento é chamado genericamente de *Shoujo mangá* (*shōjo manga*), pois nasceu voltado para as meninas e adolescentes (*shōjo/shoujo*), mas, oficialmente, desde a década de 1980, ele abarca outras demografias, pois passaram a existir também revistas voltadas para as mulheres adultas e os *mangás* para esse público são chamados de *josei manga* ou *lady's comics*.³

E quem produz para esse público feminino? Em outros mercados do mundo, como o britânico, que tiveram antologias com quadrinhos para meninas de longa existência, a maioria dos autores eram homens.⁴ Já o Japão, é o único país do mundo a ter um mercado sólido de quadrinhos feitos por mulheres para mulheres.⁵ Além disso, as mulheres autoras de *mangá* estão presentes mesmo nas revistas para o público masculino e gozam de grande popularidade e prestígio.

Shoujo Mangá: os anos de formação

A primeira revista com quadrinhos para meninas e adolescentes, a *Shojo Club*, nasceu em 1923.⁶ As revistas para meninas e moças já existiam desde os primeiros anos da Revolução Meiji (1868), eram destinadas às classes sociais mais abastadas e tinham como objetivo formar boas esposas e mães. Assim como suas similares ocidentais, trazia conselhos, contos ilustrados, lições de culinária, corte e costura, etiqueta etc.

Matt Thorn ressalta que, no Japão, antes da Segunda Grande Guerra, meninos e meninas eram educadas em escolas separadas e homens e mulheres viviam de muitas maneiras em mundos quase distintos, assim não era surpreendente que as revistas em quadrinhos para crianças também fossem separadas.⁷ A grande diferença da *Shojo Club* e de outras revistas surgidas antes da década de 1950 e as atuais era trazer quadrinhos em aproximadamente 30% de suas páginas. Só que, ao contrário dos *mangás* modernos, que são em sua maioria histórias seriadas, a *Shojo Club* trazia "gags *mangá*", histórias curtas e com conteúdo humorístico e moralizador.

³ O ano de 1980 é um marco, pois foi o ano de criação da mais antiga revista em quadrinhos para mulheres adultas, a *YOU* da editora japonesa Shueisha. Seu primeiro nome foi exatamente *Lady's comics YOU*. O termo *lady's comics*, no entanto, é cada vez mais aplicado somente aos quadrinhos femininos com conotação erótica ou pornográfica.

⁴ RAYNER, Jac. Paper Worlds: Why girls' comics were wonderful. BBC. 2014. http://www.bbc.co.uk/cult/comics/features/girls_comics.shtml.

⁵ FUJINO, Yoko. *Narração e ruptura no texto visual do shoujo-mangá: o estudo das Histórias em Quadrinhos para público adolescente feminino japonês*. (dissertação de Mestrado). São Paulo: ECA/USP, 1995, p. 15-18.

⁶ Idem. *Identidade e alteridade: a figura feminina nas revistas ilustradas japonesas nas eras Meiji, Taishō e Showa*. (tese de Doutorado). São Paulo: ECA/USP, 2002.

⁷ THORN, Matt. Gender and manga. *The Japan Times*, Tokyo, 2 set. 2005. <http://www.japantimes.co.jp/shukan-st/articles/op20050902/op20050902main.htm>.

Uma primeira revolução nessa área começou no pós-guerra quando Osamu Tezuka e seus colaboradores introduziram nos quadrinhos japoneses estilos narrativos variados e inspirados no cinema e na animação. Com o tempo, a idade dos leitores e leitoras começou a subir e se ampliar. Assim, as revistas para meninas começaram a ter um número cada vez maior de heroínas adolescentes com histórias com as quais as leitoras pudessem se identificar, as revistas para meninos se tornaram gradualmente mais violentas e com grande ênfase no sacrifício e na amizade. Foi nesse contexto que começou a ser publicado, em 1953, *Ribon no Kishi – A Princesa e o Cavaleiro* aqui no Brasil.⁸ Nascia o *shoujo mangá* moderno.

A Princesa e o Cavaleiro se passava em um reino de fantasia e mostrava o drama de uma princesa que, por erro de um anjo, recebeu dois corações, um de menina e outro de menino. A garota, chamada Safiri, foi obrigada pelos pais a viver publicamente como príncipe, pois somente assim poderia herdar o trono. Por vários capítulos, as leitoras acompanharam o drama da jovem com dois corações e o sucesso foi tão grande que depois Safiri escapou do nicho do mangá feminino, tornando-se uma animação de sucesso e se universalizando. Foi assim que a série chegou ao Brasil.

A Princesa e o Cavaleiro introduziu nos quadrinhos para meninas os recursos da narrativa cinematográfica, como as mudanças rápidas de enquadramento, as passagens de tempo muito bem marcadas, os vários ângulos de câmera, as linhas de movimento etc.,⁹ e a serialização longa, com uma mesma história se desdobrando em vários capítulos ou até volumes. Essas inovações, que passaram a ser compartilhadas pelos *mangás* de ponta da época, é que podem, segundo Yoko Fujino (1995), dar à obra de Osamu Tezuka o seu caráter de “pai fundador” dos *shoujo mangá* e dos *mangás* como um todo.

⁸ Esse é o título nacional do mangá, publicado em nosso país pela editora JBC. De agora em diante, utilizaremos o nome brasileiro da série em nosso trabalho.

⁹ Segundo Paul Gravett, “Tezuka chegou até mesmo a posicionar os seus quadros mais largos, semelhantes a telas de cinema, em colunas verticais dentro da página, para que parecessem sequências cortadas de rolos de filme.” GRAVETT, Paul. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo: Conrad, 2006, p. 32.



Figura 1. Osamu Tezuka inspirou-se no cinema para criar as sequências de seus *mangás*.

Importante, também, é destacar que *A Princesa e o Cavaleiro* colocou em discussão a construção do gênero como um "(...) saber é um modo de ordenar o mundo e, como tal, não antecede a organização social, mas é inseparável dela".¹⁰ Safiri não é menino ou menina; ao longo da história, é possível perceber as tensões entre os papéis femininos e masculinos que deveriam ser desempenhados pela princesa, que eles não são naturais, mas constituídos pela educação ministrada à jovem princesa. Sendo assim, a prática pedagógica é percebida nesse mangá como uma tecnologia de gênero, conforme explica Teresa de Lauretis, um "(...) conjunto de efeitos produzidos em corpos, comportamentos e relações sociais" que possibilitam a criação de homens e mulheres como categorias sociais instáveis e possuidoras de contornos próprios e hierarquizados.¹¹

Essa série introduziu temas que serão trabalhados recorrentemente em outras obras do gênero como a androginia, os papéis de gênero, o forte elo da

¹⁰ SCOTT, Joan W. Prefácio a *Gender and politics of History*. *Cadernos Pagu*, Campinas, n. 3, p. 112, 1994.

¹¹ LAURETIS, Teresa. "A tecnologia do gênero." In: HOLLANDA, Heloísa Buarque de. *Tendências e impasses – o feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994, p. 208.

heroína com a mãe, por exemplo. Além disso, *A princesa e o cavaleiro* criou, dentro dos *shoujo mangá*, uma personagem tipo fundamental para essa demografia, a chamada *garota-príncipe*, uma personagem que se recusa a aceitar os comportamentos de gênero esperados ao sexo feminino, exibindo uma atitude andrógina e, em algumas histórias, rompendo igualmente com a heteronormatividade.¹²

A outra fonte de inspiração para o *shoujo mangá* veio das revistas literárias femininas das primeiras décadas do século passado, descritas em um parágrafo anterior. Além do conteúdo tradicional, que as aproximavam de suas similares em outros países do mundo, elas estimulavam as leitoras a contribuírem com suas produções e a dialogarem com os autores e autoras.¹³ Vários dos contos que apareciam nessas publicações eram assinados por mulheres, profissionais reconhecidas e admiradas pelas leitoras. Por sua vez, as adolescentes e jovens consumidoras produziam suas próprias histórias, enviavam para as revistas, e torciam para que fossem publicadas.

Autoras como Yoshiya Nobuko (1896-1973), uma das mais bem-sucedidas da primeira metade do século XX, começou como leitora e tornou-se uma das escritoras mais influentes de sua época, ajudando a criar alguns dos temas recorrentes até hoje nos *shoujo mangá*, como a intensa amizade entre meninas, a escola (feminina) como um lugar de proteção de um mundo (masculino) e agressivo, a ênfase nos sentimentos e nos dramas interiores. Não havia romances heterossexuais nessas histórias, tampouco relacionamentos lesbianos explícitos, mas um reforço de que as ligações eletivas entre as mulheres eram mais fortes e puras do que quaisquer outras.¹⁴

Essa tradição do diálogo com as leitoras é estimulada ainda hoje pelas antologias de *shoujo mangá*. Cartas (e *e-mails*) com sugestões, contribuições, pedidos às autoras, reclamações, não são somente bem-vindos, como ajudam a alimentar e criar um espírito de comunidade. Cultiva-se, assim, uma relação de amizade e intimidade com as autoras, que garante a fidelização das leitoras às suas revistas favoritas e dá às consumidoras a impressão de que elas não são somente receptoras, mas ajudam a criar os *mangás* que consomem.¹⁵ Uma das ideias que esse tipo de sentimento de comunidade reforça é que qualquer menina pode sonhar em se tornar uma *mangáka*, isto é, uma desenhista e roteirista de quadrinhos.

Pesquisadoras como Deborah Shamoan (2012) e Yukari Fujimoto (2012) defendem, também, que havia certa identidade artística, a cultura visual “das garotas”, a chamada *Shōjo Bunka*, que permeava as revistas femininas antes do *boom* dos *mangás* nos anos 1950. As ilustrações de artistas como Jun’ichi

¹² Compreendemos heteronormatividade como uma naturalização de uma leitura binária do mundo que visa disciplinar corpos, desejos, papéis sociais, sexualidade a partir da naturalização de um determinismo biológico.

¹³ SHAMOON, Deborah. *Passionate friendship – the aesthetics of girls’ culture in Japan*. Honolulu: University of Hawaii, 2012, p. 48.

¹⁴ Idem. “Situating Shōjo and Shōjo Manga: Teenage Girls, Romance Comics, and Contemporary Japanese Culture.” In: MACWILLIAMS, Mark. W. (ed.) *Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime*. Nova York: M.E. Sharpe, 2008, p. 144.

¹⁵ PROUGH, Jennifer. *Straight from the Heart: Gender, Intimacy, and the Cultural Production of Shōjo Manga*. Honolulu: University of Hawaii, 2011, p. 56-58.

Nakahara preenchem os contos sobre escolas femininas, amizades entre adolescentes, suas angústias e sonhos, com figuras alongadas, com grandes olhos mirando as leitoras.¹⁶



Figura 2. O ilustrador Jun'ichi Nakahara é considerado um dos precursores da estética do *shoujo* mangá. Fonte: NAKAHARA, Jun'ichi. Hatsu-yuki. Shoujo no Tomo, Dez. 1939.

Enquanto Osamu Tezuka revolucionava a narrativa, outros artistas como Macoto Takahashi e Miyako Maki dialogavam de forma mais direta com a *Shōjo Bunka*. Coube a Takahashi trazer para o *shoujo mangá* o visual – grandes olhos estrelados, figuras alongadas, o apuro no vestuário – que era comum nas revistas literárias para moças.¹⁷

Para Shamoan (2012) e Fujimoto (2012), Macoto Takahashi foi o maior responsável por promover a transição das novelas ilustradas das revistas femininas para o *mangá shoujo*, como viemos a conhecer, rompendo com os enquadramentos e dando destaque à figura humana, seu vestuário, seus sentimentos, no que é conhecido como *figure style*. Esse recurso projetava sobre as camadas de quadrinhos uma personagem, algumas vezes sem conexão com a própria página. Takahashi, em um primeiro momento, seguido de perto por Miyako Maki, fez vários experimentos nessa área e a regra era também estimular as leitoras a enviarem seus desenhos, ao estilo *figure style*.

¹⁶ SHAMOON, Deborah. *Op. cit.*, 2008, p. 121-122.

¹⁷ FUJIMOTO, Yukari. Takahashi Macoto: The Origin of Shōjo Manga Style, Mechademia. Minneapolis: University of Minnesota, n. 7, 2012, p. 24.



Figura 3. Exemplo de "figure style" nos anos 1950.
Fonte: TAKAHASHI, MACOTO. Sakura Namiki. Kenbunsha, 1957.

Na década de 1950, as mulheres autoras eram poucas, mas atuantes e influentes. Machiko Hasegawa, Toshiko Ueda, Maki Miyako, Hideko Mizuno ajudaram a abrir caminho para uma nova geração de artistas e, as que ainda vivem, continuam produzindo ainda em nossos dias. As meninas que nos anos 1950 liam mangá, escreviam para as revistas e enviavam seus desenhos; na década seguinte, começaram a entrar no mercado de trabalho produzindo suas próprias histórias e substituindo, pelo menos dentro das revistas de *shoujo mangá* os autores homens.

Na mesma época, nos Estados Unidos, acontecia uma campanha intensa contra os quadrinhos impulsionada pelo livro *A sedução dos inocentes*. O autor, Frederick Werthan, identificou nos quadrinhos uma ameaça à juventude, pois eles estariam impregnados de violência, imoralidade e apologia ao crime e à homossexualidade.¹⁸ *A Sedução dos Inocentes* causou muito impacto e seu autor foi convidado a participar de audiências no Senado americano sobre delinquência juvenil. As editoras então chegaram a um acordo e o rígido código de ética – o *Comics Code Authority* – foi criado em 1954. Foram banidas palavras (como *horror* e *terror*); a violência foi amenizada, assim como

¹⁸ ROBINSON, Lillian S. *Wonder women – feminisms and superheroes*. Nova York: Routledge, 2004, p. 76.

qualquer conteúdo sexual. Foi imposto um conservadorismo que quase imobilizou roteiristas, desenhistas e estúdios.¹⁹

Tal fenômeno nunca ocorreu no Japão e qualquer tema pode aparecer nos *mangás*. Nos Estados Unidos, entretanto, a campanha ajudou a matar ou limitar vários gêneros de quadrinhos, como os de terror, além de ajudar a criar um consenso de que quadrinhos eram “coisa de criança”, ou, no máximo, para garotos. Um dos gêneros de quadrinhos que começou a morrer nos EUA foi exatamente as *romance comics*.

A primeira *romance comic* foi criada em 1947 e tinha como objetivo atingir as mulheres adultas. Tomando o modelo dos contos e romances românticos populares, foram criadas HQs com um formato parecido. A *My Date*, de Joe Simon e Jack Kirby, foi a primeira delas. No geral, essas publicações estavam engajadas no esforço de promover o *backlash* cultural que marcou os anos pós Segunda Guerra. As mulheres deveriam voltar para casa; o trabalho fora do lar era algo temporário até o casamento, e esse deveria ser o grande objetivo para todas as leitoras.²⁰ As revistas tinham seções de cartas com conselhos amorosos para as leitoras, propaganda direcionada e matérias ensinando como conseguir um namorado (e futuro marido) e ser uma boa esposa.

No caso dos *mangás*, os anos 1950 foram uma época criativa e de expansão das fronteiras, com um número cada vez maior de revistas dedicadas inteiramente aos quadrinhos e uma demanda crescente por novos autores.

As mulheres tomam a palavra: de Machiko Satonaka até a revolução estética dos anos 1970

No Japão, os autores homens se comunicavam bem com as meninas, suas histórias eram bem aceitas e conseguiam entreter, ainda assim, as editoras temiam perder o público adolescente. Essa preocupação não pode ser diminuída, pois como comentamos em uma parte anterior do texto, os mundos de meninos e meninas eram ainda muito distintos. Se as crianças começavam a frequentar as mesmas escolas, o mesmo não podia ser dito dos adolescentes. Muitos dos autores que dominaram o *mangá* no pós-guerra, apesar de muito talentosos, tinham certa dificuldade e mesmo resistência em lidar com essas diferenças de gênero construídas dentro da sociedade e cultura japonesas. Sobre isso, Matt Thorn comenta:

¹⁹ Em sua época, *A sedução dos inocentes* causou muito impacto e seu autor foi convidado a participar de audiências no Senado americano sobre delinquência juvenil. As editoras então chegaram a um acordo e o código foi criado em 1954. Foram banidas palavras (como horror e terror), a violência foi amenizada, assim como qualquer conteúdo sexual. Para maiores informações ver WOLK, Douglas. R.I.P.: The Comics Code. Time, 2011. <http://techland.time.com/2011/01/24/r-i-p-the-comics-code-authority/>

²⁰ ROBBINS, Trina. *From Girls to Grrrlz – a history of comics from teens to zines*. São Francisco: Chronicle Books, 1999, p. 50-51.

Os Mangákas (...) pareciam incapazes de imaginar uma heroína que não tivesse menos de 13 anos e quase sempre passiva, e as histórias mais comuns eram as tragédias que (...) envolviam as mães. Heroínas estavam sempre sendo separados de suas mães biológicas, por morte ou outras circunstâncias, e como muitas vezes eram maltratadas ou negligenciadas por madrastas cruéis e sem coração. Elas eram empurradas de um tipo de miséria para o outro, pacientemente à espera que alguém – geralmente um homem gentil, jovem e bonito – que viesse resgatá-las. Como tanto a heroína e a leitora presumida eram crianças, no entanto, romance, fora do tipo platônico, estava fora de questão. Quando o romance era permitido as histórias se passavam em lugares remotos no tempo e no espaço – como o Egito antigo, por exemplo – ou reinos de fantasia, como em *Ribon no Kishi* de Osamu Tezuka (...). As heroínas de histórias desse tipo, porém, não eram do tipo que as leitoras pudessem facilmente se identificar.²¹

Além disso, havia uma demanda cada vez maior por esses autores nas revistas masculinas. Os *mangás* para meninos ou *shounen mangá* cedo começaram a se segmentar dando origem a revistas para adolescentes mais velhos e homens adultos. Essa nova demografia, *seinen mangá*, precisava de um número cada vez maior de autores. Quem iria produzir para as revistas *shoujo*? A demanda intensa e a periodicidade semanal da maioria das revistas da época tornavam urgente a entrada de novos autores e autoras no mercado. Foi assim que se abriu o espaço para que cada vez mais mulheres começassem a produzir *mangás*. E elas foram direcionadas para o lugar abandonado pelos homens, o *shoujo mangá*.

Em seu livro sobre o caráter engendrado do mercado de *mangás* no Japão e as revistas voltadas para as meninas, Jennifer Prough deu destaque à fala de um editor veterano de *mangás*, Akira Maruyama. Segundo ele,

(...) quando as artistas mulheres começaram, você sabe Ueda Toshiko, Hasegawa Machiko, Miyako Maki, e outras, imediatamente ficou claro que as meninas estavam realmente atraídas pelo trabalho das mulheres quadrinistas. Olhando para o trabalho [delas], eu não consigo dizer qual a diferença, mas algo era transmitido (...).²²

O desejo das leitoras e a necessidade de mão de obra para preencher a demanda crescente das revistas provocaram uma revolução, ajudando a transformar as estruturas do mercado de quadrinhos e a imagem do profissional que trabalhava na área. Se pudéssemos eleger um ano marco para as mudanças, essa ano seria 1966 quando uma jovem de 16 anos, Machiko Satonaka, ganhou um concurso de mangá e abriu caminho para toda uma nova

²¹ THORN, Matt. *Shōjo Manga: Something for the Girls*, 2001. http://www.matt-thorn.com/shoujo_manga/japan_quarterly/index.html.

²² PROUGH, Jennifer. *Straight from the Heart: Gender, Intimacy, and the Cultural Production of Shōjo Manga*. Honolulu: University of Hawaii, 2011, p. 47.

geração de mulheres artistas. Satonaka, definiu assim as suas motivações para se tornar autora de *mangá*:

Eu achava que poderia fazer um trabalho melhor eu mesma, e que as mulheres eram mais capacitadas para entender o que as meninas queriam ler do que os homens. (...) Era alguma coisa que eu poderia fazer por mim mesma, era um tipo de trabalho que permitia que as mulheres fossem iguais aos homens.²³

Essa fala de Machiko Satonaka nos traz pelo menos duas questões, a primeira, é que as mulheres, como a própria autora, queriam contar as suas próprias histórias com heroínas com as quais as leitoras pudessem se identificar; a segunda, que ao se tornarem mangákas, elas poderiam ser iguais aos homens.



Figura 4. Capa do volume 1 de *Aries no Otometachi*, de Machiko Satonaka.
Fonte: SATONAKA, Machiko. *Aries no Otometachi*. Tokyo: Kodansha, vol. 1, 1974.

Não devemos nos enganar, 1966 está bem no meio da década marcada pelos movimentos de direitos civis e o Japão não ficou à margem do processo. Como nos diz Linda Hutcheon "(...) foi nesses anos que ocorreu o registro, na história, de grupos anteriormente 'silenciosos' definidos por diferenças de raça, sexo, preferências sexuais (...)".²⁴ Na virada da década, o movimento de

²³ SATONAKA, Machiko. *apud* SCHODT, Frederick L. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Nova York: Kodansha, 1983, p. 97.

²⁴ HUTCHEON, Linda. *A poética do pós-modernismo*. Rio de Janeiro: Imago, 1991, p. 90.

Liberação Feminina – em japonês *ūman ribu* (*woman lib*) – ganhava força e várias obras feministas importantes à época foram traduzidas em japonês.²⁵

Apesar da imagem de passividade que muitos projetam nas mulheres japonesas, como gueixas erotizadas e submissas, elas têm vários rostos e uma diversidade de demandas, inclusive por inserção no mercado de trabalho e pagamento justo quando executando as mesmas tarefas que os homens. E desejavam, também, tomar a palavra.

“Das mulheres, muito se fala. Sem parar, de maneira obsessiva.”²⁶ Se considerarmos que os quadrinhos são discursos e como tal são formadores de representações sociais e alimentam no nosso imaginário, veremos que as mulheres também são um de seus assuntos favoritos. Mas, assim como em outras áreas, pelo menos no Ocidente, os homens parecem monopolizar esses discursos. No Japão, em especial a partir de meados da década de 1960, essa história tem sido um pouco diferente.

Na realidade, desde a Era Heian (794-1185) havia uma literatura feita por mulheres para mulheres. Elas, as autoras e suas leitoras, “(...) exigiam da literatura não as imagens que interessavam aos seus equivalentes masculinos e com os quais eles se compraziam, mas um reflexo de um outro mundo (...)” e o que escreviam “(...) destinava-se a ser lido por mulheres como a autora, mulheres que compartilhassem sua inteligência e perspicácia sutil em assuntos psicológicos”.²⁷ Assim, ver as mulheres escrevendo e desenhando seus próprios quadrinhos não representa uma novidade quando a questão é o reconhecimento da autoria feminina.

Entretanto, uma das coisas que ainda causa estranheza entre alguns leitores ocidentais de mangá é que as autoras de *shoujo* mangá, as de ontem e as de hoje, não estejam em absoluto preocupadas com o público masculino. Elas escrevem para meninas e mulheres. Em uma sociedade centrada no masculino, onde a economia dos discursos é definida pelas demandas dos homens, esse tipo de arranjo pode parecer aos olhos de muitos não apenas economicamente inviável, mas discriminatório. Curiosamente, o inverso, isto é, a existência de toneladas de quadrinhos que não se preocupam com as mulheres, nem em representar suas aspirações e interesses, nunca foi um problema. Mais uma vez, a experiência dos quadrinhos japoneses é bem diferente, e isso não quer dizer igualitária, mas muito mais plural do que a nossa.

Ao criarem seus próprios *mangás*, as japonesas estavam ocupando um lugar em um grande nicho literário, o que pode ser caracterizado como uma forma de empoderamento. A entrada em massa das mulheres no mercado de mangá modificou radicalmente a forma como os quadrinhos para meninas eram

²⁵ Uma das características importantes dessas traduções é a inclusão nas coletâneas de textos da Segunda Onda Feminista de artigos e outros escritos das próprias japonesas, agregando o olhar local à produção feminista norte-americana. WELKER, James. “The Revolution Cannot Be Translated – Transfiguring Discourses of Women’s Liberation in 1970s-1980s Japan”. In: CURRAN, Beverly, SATO-ROSSBERG, Nana, TANABE, Kikuko (ed.). *Multiple Translation Communities in Contemporary Japan*. Nova York: Routledge, 2015, p. 60-78.

²⁶ PERROT, Michelle. *Minha história das mulheres*. São Paulo: Contexto, 2007, p. 22.

²⁷ MANGUEL, Alberto. *Uma história da leitura*. São Paulo: Cia das Letras, 1997, p. 260-262.

feitos até então. E o que isso significou? Não somente mudanças na arte, como o uso de efeitos expressionistas e a ruptura com lógica linear dos enquadramentos, além disso, uma ampliação das temáticas com ênfase aos questionamentos dos papéis de gênero, amores proibidos e dramas interiores que se remetiam às questões vividas pelas jovens leitoras.²⁸

Na década de 1970, coube a um grupo conhecido como *Nijūyonen Gumi* (24年組), Grupo do Ano 24, pois a maioria das autoras era nascida no ano 24 da Era *Showa* (1926-1989), o nosso ano de 1949. Não existe um rol fechado das autoras que pertencem a esse grupo,²⁹ pois, mesmo trabalhando na mesma época, assim como os filósofos iluministas, elas não faziam parte de um clube. São os estudiosos de *mangá* que determinam que o *shoujo* mangá esteja dividido em antes e depois do Grupo de 24. Mais especificamente, antes e depois da “Rosa de Versalhes” (*Berusaifu no Bara*)³⁰ de Riyoko Ikeda, que estreou na revista *Margaret* em 1972.

A *Rosa de Versalhes* foi o primeiro *mangá* histórico para meninas e contava a vida de duas mulheres do nascimento até a sua morte: Maria Antonieta, rainha da França, e Oscar François de Jarjayes, moça nobre que é educada pelo pai para ocupar o lugar do filho que nunca teve. O *mangá* entrelaçava a vida das personagens fictícias e históricas com os acontecimentos dramáticos que marcaram os anos anteriores à Revolução Francesa até a morte de Maria Antonieta. Em a *Rosa de Versalhes*, temos uma nova *garota-príncipe*, desta vez sem a necessidade de esconder o fato de ser uma mulher.

Ao contrário de Safiri, Oscar não vê contradição entre o fato de ser uma mulher e, ao mesmo tempo, um soldado. Ao longo da história, recusa-se a se submeter ao poder do pai, aceitando um casamento arranjado que a obrigaria a abandonar sua carreira militar, e termina mesmo por romper com sua classe social e abraçando os ideais da Revolução Francesa.

²⁸ GRAVETT, Paul. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo: Conrad, 2006, p. 83-84.

²⁹ É consenso de que pertencem ao Grupo de 24 as seguintes autoras: Yasuko Aoike, Moto Hagio, Riyoko Ikeda, Yumiko Ōshima, Keiko Takemiya, Toshie Kihara, Ryoko Yamagishi, Minori Kimura, Nanae Sasaya, e Mineko Yamada. A maioria delas nunca teve obras suas publicadas no Ocidente. Aqui, no Brasil, todas são inéditas.

³⁰ *Berusaifu no Bara* nunca foi publicado no Brasil, no entanto, é conhecido fora do Japão por dois títulos, *Lady Oscar*, nome internacional da animação, que foi parcialmente lançada em nosso país, e *A Rosa de Versalhes*, que utilizaremos ao longo de nosso trabalho.



Figura 5. Em *A Rosa de Versalhes* é possível ver o aprimoramento do *figure style*.
Fonte: IKEDA, Riyoko. *Berusaifu no Bara*. Tokyo: Chuokoron-Sha, vol. 1-2, 1996.

Ikeda, uma ex-estudante de Filosofia, costurou elementos de ficção e os conhecidos fatos históricos de tal forma que sua história alcançou sucesso nunca visto. Quando sua protagonista, Oscar, morreu no quadrinho, várias escolas femininas no Japão tiveram que cancelar as aulas, tamanha a comoção causada pelo desfecho trágico (e heroico) da protagonista.³¹ A própria Ikeda fala sobre essa questão em uma de suas entrevistas, ao ressaltar que:

Quando o publiquei, os *mangás* eram livros que se liam uma vez e depois se jogava fora. A *Rosa de Versalhes* se tornou a primeira obra que fez o público refletir se valia a pena colecionar e tê-la em sua biblioteca. Deste ponto de vista, é um mangá que mudou completamente a percepção deste gênero pelo grande público e esta é uma coisa que me deixa extremamente orgulhosa.³²

O início dos anos de 1970 foi de grande agitação social no Japão, com várias manifestações estudantis e dos movimentos feministas. Muitas jovens

³¹ SATO. *Op. cit.*, p. 51-52.

³² IKEDA, Riyoko. Entrevista com Riyoko Ikeda. *Shoujo Café*, 2010. <http://shoujo-cafe.blogspot.com/2010/02/entrevista-com-riyoko-ikeda-parte-11.html>.

começaram a sonhar com uma carreira, ainda que temporária, e com o amor romântico em substituição aos casamentos arranjados.³³ Riyoko Ikeda comentou em uma entrevista a respeito das ansiedades das mulheres de sua geração:

(...) as pessoas da minha geração que queriam expressar um sentimento ou contar uma história e até esse momento só haviam podido fazer isso através dos romances ou da poesia, descobriram um novo modo de expressão igualmente válido: o *mangá*. As mulheres também descobriram o mangá e se interessaram por esse novo meio. (...) Finalmente, ao terminar a guerra as mulheres japonesas já não podiam continuar sendo donas de casa e cuidando dos filhos: sentiam que precisavam trabalhar para levantar o país e contribuir para manter a família. As que puderam buscaram um trabalho que as compensasse, não só economicamente, mas também psicologicamente, um trabalho ao qual se dedicar por toda a vida.³⁴

A experiência social como mulher, compreendida como o percurso de sua construção pessoal em uma dada sociedade, é algo histórico e cultural. As experiências da autora terminaram por conduzi-la a reflexões sobre a condição das mulheres na sociedade japonesa de sua época e, talvez, em outras épocas e lugares.

Outra autora fundamental do Grupo de 24, Hagio Moto, disse em uma de suas entrevistas que "*Espero que o enigma da androginia, a linha vaga entre os sexos possa ser resolvidos nesta vida*".³⁵ O tema da androginia, presente desde *A Princesa e o Cavaleiro*, será um dos mais explorados pelo Grupo de 24. Questionando papéis de gênero, reinventando esses mesmos papéis em contextos de fantasia ou ficção científica, desejando que as linhas que separam os sexos fossem dissolvidas.

³³ SATO. *Op. cit.*, p. 51-52.

³⁴ CALAFFEL, Verónica. *Riyoko Ikeda y la Rosa de Versalles (Entrevista)*. 2002. <http://www.3xl.net/reportatges/rep85688193.htm>.

³⁵ HAGIO Moto and the wonderful world of girls comics. *The Japan Times*, Tokyo, 4 jun. 1998. http://www.nsknet.or.jp/~lotus/main/hagio_moto.htm.



Figura 6. A androginia presente na arte de Takemiya Keiko.
Fonte: TAKEMIYA, Keiko. *Kaze to Ki no Uta*. Tokyo: Hakusensha, 1976.

Não havia limites para a criatividade da geração de 1970 e, ainda que continuassem sendo produzidos *mangás* com temáticas bem convencionais, como o romance escolar, eles não ficaram imunes à revolução. Hagio Moto e Takemiya Keiko, especialmente, serão responsáveis principais pela criação de toda uma vertente do *shoujo mangá* chamada na época de *shounen-ai*.³⁶ Nessas obras, além do foco nas relações humanas e nos aspectos psicológicos explorados por mulheres escritoras no Japão desde o século XII, teremos a ênfase nos romances homoeróticos.³⁷ Takemiya Keiko defendeu em entrevista que esse tipo de história erodiu as ideias tradicionais de papéis femininos e masculinos permitindo às leitoras transcenderem as amarras do gênero.³⁸

³⁶ GRAVETT. *Op. cit.*, p. 84-85.

³⁷ Esse é, até hoje, um dos ramos mais vigorosos do *shoujo mangá*, a ponto de nos perguntarmos se já não se tornou autônomo. O termo *shounen-ai* (garoto+amor), já não é mais utilizado e a maioria das publicações no Japão, há várias antologias que só publicam esse tipo de mangá, são chamadas de BL, sigla para o inglês *Boys Love*.

³⁸ AOKI, Deb. Interview: Keiko Takemiya. *Manga*. 2007.
<http://manga.about.com/od/mangaartistswriters/a/KeikoTakemiya.htm>.

Assim, em muitos *shoujo mangá* dos anos 1970 e 1980, papéis de gênero eram subvertidos e a rigidez com que os espaços feminino e masculino estavam demarcados pela sociedade e pela tradição eram questionados pelas autoras. De certa forma, várias discussões de ponta do feminismo foram adaptadas pelas quadrinistas japonesas e disponibilizadas para a grande massa de leitoras, a maioria na puberdade.

Mesmo o romance heterossexual, a escolha livre dos parceiros tão cara aos mangás femininos, pode ser vista, também, como um questionamento, uma forma de insubmissão. Afinal, até muito recentemente, a maioria dos casamentos no Japão eram arranjados pelas famílias e o que o *shoujo mangá* pregava era muito diferente dessa acomodação aos padrões, mostrando, como no caso de Oscar, protagonista da *Rosa de Versalhes*, personagens que se rebelavam contra o destino escolhido pelos pais.³⁹ Nesse sentido, há um afastamento em relação à tradição das revistas literárias que, na maioria dos casos, silenciavam a respeito do tema.

Rompido o silêncio, as autoras de quadrinhos japoneses passaram a definir parte das características do produto que seria consumido pelas adolescentes. É importante enfatizar “parte”, pois a maioria dos editores-chefes era (e é ainda) do sexo masculino.⁴⁰ Ainda assim, são as mulheres as contadoras de histórias e, com a globalização dos *mangás*, elas são lidas dentro e fora de seu país.

Sobre isso, Sandra Pesavento nos diz que

(...) a arte é um registro sensível no tempo, que diz como os homens representavam a si mesmos e o mundo. (...) A arte, como expressão do mundo, diz o real de outra forma, falando por metáforas que se referem a formas de pensar, agir e sonhar de uma época.⁴¹

As artistas japonesas usaram a sua arte como forma de expressão, e o *mangá* como um dos seus veículos preferenciais.

³⁹ Embora em forte declínio, no Japão ainda existe a prática do *omiai* (見合い), isto é, o uso de intermediários – pais, colegas de trabalho, chefes – com o objetivo de conseguir um casamento adequado. Várias questões podem ser pesadas, como a família, a profissão, a renda etc. e há mesmo agências especializadas que prestam o serviço. O *omiai* está em direta oposição ao *Ren'ai kekkon* (恋愛結婚), casamento por amor, ideal ocidental que chega ao país após a II Guerra Mundial.

⁴⁰ THORN. *Op. cit.*, 2005.

⁴¹ PESAVENTO, Sandra Jatahy. *Esse mundo verdadeiro das coisas de mentira: entre a arte e a história*. Estudos Históricos. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, n. 30, 2002, p. 1.

Considerações finais

Ainda em nossos dias, boa parte do que se produz de *shoujo mangá* tem como público-alvo as adolescentes. Mesmo com a segmentação, é para essa faixa etária que as mulheres mais escrevem. Sim, elas hoje são maioria absoluta dentro das revistas para o público feminino e muitas alcançam grande projeção também nas revistas para meninos e rapazes. Como disse profeticamente Machiko Satonaka, a profissão de *mangáka* permite a igualdade, porque talvez seja a única no Japão que possibilita que uma mulher ganhe o mesmo ou até mais que um homem na mesma função.

No entanto, o *shoujo mangá* não é, nem nunca se apresentou, como uma expressão feminista ou com o intuito de revolucionar a sociedade japonesa. A militância de algumas autoras em torno de temas considerados feministas e a presença dessas discussões dentro de suas obras, não pode ser interpretada como o objetivo de toda uma demografia de quadrinhos, especialmente uma que produz todos os meses dezenas de histórias com as mais diferentes propostas e temáticas para várias faixas etárias.

O que vemos como importante ressaltar é que o *shoujo mangá* expressa aquilo que pensam e sentem as mulheres em sua multiplicidade. As autoras trazem para dentro de suas obras as suas experiências, parte delas é compartilhada socialmente, mas existe um componente individual, além dos múltiplos pertencimentos que cada uma delas possui. E cabe lembrar que, ainda que as autoras sejam em sua maioria mulheres, os editores-chefes e os donos das editoras são homens e mantém certo controle daquilo que pode, ou não, ser publicado. Além disso, a diversão e o lucro são os dois objetivos de qualquer gênero de mangá.

Nesse sentido, não é muito justa a análise feita por Sonia Bybe Luyten que diz que o *shoujo mangá* "(...) poderia ser um passo, uma condição especial para que a mulher construísse sua imagem e até fosse um agente modificador", nada produz, porque as autoras "de posse da ferramenta (...) ainda martelam no mesmo lugar".⁴²

Primeiramente, porque nunca houve uma revolução organizada em andamento, em segundo lugar, muitos questionamentos e mudanças vêm acontecendo, afinal, a sociedade japonesa não é estática, e essas autoras, as gerações de mangákas desde o final dos anos 1940, têm parte nessas transformações, da mesma forma que elas mesmas, a sua existência profissional é um indício disso.

Assim, em seus *mangás*, além de expressarem a sua singularidade e mesmo reforçarem o senso comum, as autoras mostram que, mesmo em uma sociedade muito masculina, as mulheres podem ter voz, podem produzir para seu próprio consumo e terem prazer e reconhecimento por conta das suas obras. Há algo de muito revolucionário em todas essas pequenas (grandes)

⁴² LUYTEN, Sonia Bibe. *Mangá* – o poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Hedra, 2000, p. 85.

coisas, também, pois, “ser ao mesmo tempo a criadora e a fruidora da literatura (...) deve ser visto como um extraordinário ato de coragem”.⁴³

Sobre a autora

Valéria Fernandes da Silva Correio é graduada em História pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (1998), mestre em História Social pela mesma universidade (2001) e doutora em História pela UnB (2008). Professora do Colégio Militar de Brasília. Tem experiência na área de História, com ênfase em Estudos de Gênero, trabalhando com os seguintes eixos temáticos: gênero, idade média, igreja, estudos feministas, religiosidade, franciscanismo, história das mulheres, quadrinhos aplicados ao ensino de História e questões de gênero nas HQs. URL <http://historiativa.com>. E-mail: shoujofan@gmail.com.

*Artigo recebido em 01 de novembro de 2015.
Aprovado em 24 de junho de 2016.*

⁴³ MANGUEL. *Op. cit.*, p. 260.

É PARA RIR OU PARA CHORAR? O RISO FEMINISTA BRASILEIRO EM TEMPOS DE DITADURA (1970-1980)

CINTIA LIMA CRESCÊNCIO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA (UFSC)

RESUMO: O objetivo deste texto é refletir sobre a emergência de uma modalidade de humor e, conseqüentemente, de riso, que tomou forma na imprensa alternativa feminista brasileira em tempos de ditadura: o humor gráfico. A partir do levantamento de uma série de *charges*/tirinhas com viés feminista defendo a ideia de que, a partir do humor e do riso, a imprensa feminista do Brasil desenvolveu uma modalidade de crítica social e cultural que se caracteriza por uma linguagem que desestabiliza o binômio sério/cômico, criando o que chamo de riso feminista.

PALAVRAS-CHAVE: Imprensa Alternativa Feminista, Brasil, Humor Gráfico, Riso.

ABSTRACT: The main goal of this paper is to reflect about the emergence of a kind of humor and, consequently, of laugh, that was published by the alternative feminist press of Brazil during the dictatorship: graphic humor. The finding of a lot of charges/comic strips with feminist perspective allow to confirm that by exploring humor and laugh the feminist press from Brazil developed a way of making social and cultural critic that characterize itself as a language that destabilizes the contradiction between serious and comic, creating what I call feminist laugh.

KEYWORDS: Alternative Feminist Press, Brazil, Graphic Humor, Laugh.

Introdução

Muitos estudos dedicam longas reflexões às noções de humor, cômico, riso, ironia, chiste e uma série de outros conceitos que servem de base para discussões que têm como foco o universo da comédia, seja ela escrita, encenada, em forma gráfica ou na modalidade do *stand-up*. O que ninguém parece discordar, no entanto, é que o ato de produzir conteúdo para rir é assumir uma posição de poder e de controle, é colocar-se em uma posição de superioridade, é reconhecer a detenção de autoridade para falar, para escrever, para desenhar e, assim, fazer o outro rir. Para as mulheres o ato de tomar para si o lugar de sujeito assertivo, que provoca o riso¹, é, por si só, um ato de transgressão, na medida em que essa ação ignora a premissa das mulheres como sujeitos passivos e, principalmente, sem senso de humor. As mulheres não só riem, como produzem humor. Os cânones, frequentemente apoiados em discursos científicos, é que as têm, insistentemente, ignorado.

Nesse sentido, afirmo a importância do humor gráfico produzido e divulgado pela imprensa feminista brasileira entre os anos 1970 e 1980. Em diferentes níveis periódicos alternativos com viés feminista permitiram a emergência de uma modalidade de humor gráfico até então pouco conhecida no Brasil. Charges e tirinhas feministas publicadas em uma imprensa também feminista, ao problematizar assuntos sérios e delicados, desestabilizavam o binômio sério/cômico. O objetivo do presente texto é, portanto, refletir, a partir de algumas charges e tirinhas selecionadas dos jornais *Brasil Mulher*², *Nós Mulheres*³ e *Mulherio*⁴, sobre a configuração do riso feminista por meio do humor gráfico⁵. Para promover essa reflexão é importante que alguns elementos transversais a esse tema sejam explorados, por isso este texto pretende abordar temas como a emergência da imprensa alternativa e o papel

110

¹ Neste artigo o riso é entendido como fenômeno social detentor de uma história (LE GOFF, Jacques. *O riso na Idade Média*. BREMMER; RODENBURG (Orgs.). *Uma história cultural do humor*. Rio de Janeiro: Record, 2000, p. 166.

² *Brasil mulher* foi publicado entre os anos de 1975 e 1980, já no contexto de abertura política. Foi fundado em Londrina, no Paraná, pela jornalista Joana Lopes em parceria com o Movimento Feminino pela Anistia, mas logo se mudou para São Paulo e interrompeu seu vínculo com o grupo. O jornal tinha preocupações de classe muito nítidas, demonstrando sintonia com as preocupações das esquerdas. Muitas de suas integrantes, hoje, apontam que o *Brasil Mulher* foi uma espécie de laboratório feminista.

³ *Nós Mulheres* foi publicado em São Paulo entre 1976 e 1978. Suas integrantes haviam participado de reuniões feministas durante o exílio em outros países. Desde o princípio o grupo proclamava e defendia a construção de um feminismo autônomo (TELES, Amelinha e LEITE, Rosalina Santa Cruz. *Da guerrilha à imprensa feminista*. A construção do feminismo pós-luta armada no Brasil (1975-198). São Paulo: Intermeios, 2013, p. 82).

⁴ *Mulherio* foi publicado entre 1981 e 1988 por pesquisadoras e jornalistas da Fundação Carlos Chagas. O jornal contava ainda com patrocínio da Fundação estadunidense Ford. Atualmente, o *Mulherio* encontra-se disponível para acesso online: <http://www.fcc.org.br/conteudos/especiais/mulherio/>

⁵ As reflexões trazidas neste texto integram minha tese de doutorado intitulada *Quem ri por último, ri melhor*: o humor gráfico na imprensa feminista no Cone Sul (1974-1988) defendida em abril de 2016 no Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Santa Catarina sob orientação da professora Cristina Scheibe Wolff. Na tese são explorados como fontes jornais do Brasil, Argentina, Uruguai, Chile e Bolívia.

do humor gráfico no Brasil. Antes, contudo, é essencial refletir brevemente sobre a história dos movimentos feministas no Brasil.

Em termos didáticos a história dos movimentos feministas tem sido dividida em duas etapas, chamadas de ondas: a primeira onda feminista emergiu no final do século XIX e início do século XX em diferentes lugares do globo, tendo como foco de luta pela conquista de direitos civis, especialmente o voto; a segunda onda feminista emergiu na década de 1960, relacionada aos movimentos de contracultura e ao lema "O pessoal é político", tendo como foco principal os debates sobre corpo, sexualidade e política. A efervescência feminista no mundo se deu na mesma fase em que vários países da América Latina passavam por ditaduras violentas, incluído o Brasil. Esse cenário adverso, contudo, não impediu a emergência dos movimentos feministas que, a partir das especificidades contextuais e históricas do País, cresceu principalmente pós-1975, quando teve início um processo de abertura política.

Em 1973 o Movimento de Luta Contra a Carestia, composto por mulheres da periferia, foi o primeiro grupo a sair às ruas para questionar o governo depois do AI-5. Donas de casa, mães e trabalhadoras organizadas reivindicavam melhorias de vida e criticavam a política econômica. Já em 1975 o Movimento Feminino pela Anistia foi fundado exigindo o retorno dos presos políticos. Desde o momento do golpe, em 1964, mulheres integravam organizações clandestinas, grupos armados, movimentos estudantis. Marcelo Ridenti aponta que de 15% a 20% dos efetivos de organizações armadas no Brasil eram de mulheres.⁶ Integrantes de organizações compostas majoritariamente por homens, muitas mulheres percebiam as diferentes expectativas de gênero que marcavam seus corpos e suas condutas. Os feminismos brasileiros emergem, portanto, de um contexto complexo que imbricava movimentos de mulheres e grupos de esquerda. Cristina Wolff e Lídia Possas reforçam que a história dos movimentos feministas no Brasil têm frequentemente buscado seus princípios junto a resistência à ditadura e aos movimentos de esquerda.⁷ A experiência do exílio também foi fundamental para o amadurecimento do feminismo. Mulheres que saíram do País durante a ditadura e foram para países como França e Estados Unidos tiveram contato com leituras e discussões feministas. É nessa imbricação entre feminismos, esquerdas e contexto de ditadura que surgiu o fenômeno da imprensa alternativa.

⁶ RIDENTI, Marcelo. *O fantasma da revolução brasileira*. São Paulo: Unesp, 1993, p. 198.

⁷ WOLFF, Cristina Sheibe & POSSAS, Lídia M. Vianna. Escrevendo a história no feminino. *In: Revista estudos feministas*, Florianópolis, 13 (3): 320, setembro-dezembro/2005, p. 585-589, p. 587.

A emergência da imprensa alternativa

No período ditatorial, o Brasil foi palco de um fenômeno que marcou de maneira profundamente significativa nossa história: a emergência da imprensa alternativa. O fortalecimento e a subversão do que se convencionou chamar de imprensa alternativa permitiu que, de maneira organizada, os regimes autoritários fossem contestados, criticados e até satirizados por meio de uma linguagem crítica e inovadora. Apesar de essa modalidade de imprensa ser costumeiramente apontada como tributária da ditadura, Bernardo Kucinski destaca que a ditadura não foi sua única razão de ser. O autor aponta que o fenômeno da imprensa alternativa foi um esforço ético-político na tentativa de construção de uma ideologia contra-hegemônica.⁸

A imprensa feminista emergiu a partir da efervescência feminista que vivia o País na segunda metade da década de 1970 em articulação ao fenômeno alternativo. Em sua forma, contexto de produção e de distribuição a imprensa feminista era idêntica à imprensa alternativa; a diferença crucial era sua preocupação específica com as mulheres e com os movimentos feministas. A imprensa alternativa feminista brasileira é atualmente fonte de uma série de pesquisas que procuram desvelar a complexa teia que atravessou a história dos movimentos de esquerda, dos movimentos feministas e da ditadura civil-militar.⁹

Conceitualmente a definição de imprensa alternativa costuma ser elaborada em relação à de grande imprensa. De acordo com Anne Marie Smith:

Grande implica ser representativa ou majoritária, embora ela pudesse ser apenas a dominante ou a mais bem-sucedida comercialmente. *Alternativa* implica crítica, embora ela pudesse ser apenas não conformista e idiossincrática.¹⁰

A autora relativiza a conceituação corrente afirmando que *O Pasquim*, por exemplo, era crítico até certo ponto, na medida em que era sexista¹¹ e complementa: “O humorismo politicamente desafiador foi substituído pelo humor abusadamente sexista e racista”.¹²

Bernardo Kucinski identificou a existência de 150 jornais alternativos durante a ditadura no Brasil; destes, seis são listados como feministas.¹³ Em pesquisa mais recente e com foco na imprensa alternativa feminista, Elizabeth

⁸ KUCINKSKI, Bernardo. *Jornalistas e revolucionários nos tempos da imprensa alternativa*. São Paulo: Editora Página Aberta, 1991, p. XXV.

⁹ O Laboratório de Estudos de Gênero e História da UFSC, coordenado pelas professoras Cristina Scheibe Wolff, Janine Gomes da Silva e Joana Maria Pedro, através do projeto Gênero, Feminismos e Resistência às Ditaduras, é palco de pesquisas de monografia, dissertação, doutorado e pós-doutorado, nas quais essas fontes e muitas outras são exploradas.

¹⁰ SMITH, Anne Marie. *Um acordo forçado: o consentimento da imprensa à censura no Brasil*. Rio de Janeiro: FGV, 2000, p. 49.

¹¹ *Ibid.*, p. 20.

¹² *Ibid.*, p. 64.

¹³ KUCINSKI. *Op. cit.*, 1991, p. XIII.

Cardozo localizou 75 periódicos com perspectiva feminista no Brasil.¹⁴ Dos periódicos alternativos, os mais lembrados são *O Movimento*, *Opinião*, *Em Tempo*, *Repórter* e o satírico *O Pasquim*. Dos periódicos alternativos feministas os mais citados costumam ser o *Nós Mulheres*, *Mulherio*, *Brasil Mulher* e *Nosstras*. Vale ainda se lembrar *Lampião da Esquina*, alternativo que no mesmo período falava de homossexualidade. Muitas são as variáveis que determinam essa visibilidade: local de publicação, tempo de publicação, disponibilidade de consulta hoje. Lentamente esses documentos estão sendo trazidos à tona permitindo que outras histórias sejam contadas, como as histórias feministas.

Muitas dessas histórias evidenciam, entre outras coisas, as complexas relações que se estabeleceram entre as mulheres feministas – que também eram de esquerda – e os homens integrantes dos movimentos de esquerda. Tensionadas pelo recorte de gênero as ações diárias que envolviam o trabalho nos partidos, nas organizações e até nos movimentos armados apresentavam-se como um problema que, para as mulheres, extrapolava as preocupações com a democracia, na medida em que elas identificavam nos companheiros de luta o mesmo machismo que caracterizava o sistema político que estava sendo combatido.

Breve panorama do humor gráfico no Brasil

Em termos conceituais, é muito difícil elaborar uma definição que explique de maneira detalhada e em separado tirinha, charge, cartum, apesar de não ser incomum nos referirmos a esse tipo de produção como uma técnica apenas, na medida em que, na maior parte das vezes, autoras e autores que assinam charges, tirinhas e cartuns são mestres nas três modalidades. Em função da dificuldade de fazer essa separação e pelo fato de que as fontes selecionadas para esse texto perpassam as três técnicas, optei por me referir a toda essa produção como humor gráfico, apesar das definições de um e outro diferirem.

A tirinha é apontada como uma invenção tipicamente estadunidense que data do final do século XIX e é definida como uma narrativa aberta que explora repetidamente o mesmo grupo de personagens. Ela é apresentada em uma série de desenhos que, com frequência, incluem balões de diálogo e um texto narrativo. Originalmente, são produzidas para circularem em jornais, ou seja, diariamente.¹⁵ As tirinhas – *comic strips* ou *funnies* – são consideradas as precursoras das histórias em quadrinhos que hoje avançam em termos de mercado editorial e de universo de pesquisa. No Brasil, essa técnica teria se

¹⁴ CARDOZO, Elizabeth. *Imprensa feminista brasileira pós-1974*. Dissertação de mestrado defendida na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 2004.

¹⁵ INGE, Thomas M. *Comic as culture*. University Press of Mississippi, 1990, p. XI.

popularizado, segundo Ricky Goodwin, já nos anos 1980.¹⁶ O autor refere-se à emergência do quadrinho de humor que teria como nomes mais significativos Angeli, Laerte, Glauco, Gê etc.¹⁷ É interessante notar que a datação de Ricky Goodwin não acompanha, por exemplo, a publicação de tirinhas feministas com autoria de mulheres.



Figura 1. CIÇA. *Nós mulheres*, São Paulo, Brasil, junho de 1976, n. 1, p. 2.

Ciza, umas das mais conceituadas cartunistas mulheres brasileiras, era figura frequente nos jornais feministas alternativos por aqui. Sua personagem mais famosa é, exatamente, Bia Sabiá, que é sempre confrontada com as injustiças do trabalho doméstico desempenhado por mulheres, como na tirinha em destaque. Na tira, Bia e seu companheiro, Heitor, chegam do trabalho juntos e Bia dá continuidade a sua jornada enquanto o companheiro acomoda-se em uma almofada, senta-se à mesa para jantar, reclama do tempo usado por ela para lavar a louça e, diante de uma notícia falando do movimento feminista, pergunta: "Afiml, o que mais que vocês querem na vida?".

Apesar da notoriedade alcançada por Ciza, ela não é lembrada pelo texto de Goodwin que se propõe a apresentar um panorama do humor gráfico no Brasil, destacando seus principais nomes e datas. Esse confronto, portanto, reforça a importância de revisão dos cânones em termos de popularização e produção de tirinhas no Brasil.

¹⁶ A circulação de tirinhas e quadrinhos que não eram de humor, entretanto, é bem anterior. O famoso personagem Super-Homem começou a ser publicado no Brasil ainda em 1938, meses depois de seu lançamento nos Estados Unidos, sendo que em 1984 a editora Abril lançou sua própria revistinha. As tiras de Popeye foram lançadas em 1929 nos Estados Unidos e apenas três anos depois já circulavam em jornais brasileiros.

¹⁷ GOODWIN, Ricky. A monovisão dos estereótipos no desenho de humor contemporâneo. In: LUSTOSA, Isabel (org). *Imprensa, humor e caricatura: a questão dos estereótipos culturais*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011, p. 535-555, p. 539.

Já a charge é datada do começo do século XIX. Seu surgimento está vinculado à necessidade de crítica política. De acordo com Christie Davis, a charge está inserida na categoria do cartum, uma técnica que teria se originado da caricatura e que se caracteriza como objeto visual reproduzido materialmente, sempre fazendo uso do exagero. Segundo a autora, esse tipo de conteúdo pode ou não ter como objetivo máximo o riso.¹⁸ No Brasil, essa modalidade de arte gráfica foi muito explorada durante a construção da República e durante o século XX foi privilegiada em função do crescimento da imprensa.

Segundo Ricky Goodwin os desenhos de humor produzidos a partir dos anos 1950, principalmente na revista *Cruzeiro*, foram cruciais para a definição das décadas seguintes que permitiram a emergência de grandes cartunistas e do famoso *O Pasquim*.¹⁹

Toda uma geração de desenhistas brasileiros surgiu nas páginas do *Pasquim* ou das publicações alternativas inspiradas no *Pasquim*, algumas mais políticas, de oposição ao regime militar, outras voltadas ao humor descompromissado. A necessidade de reação à ditadura fez com que, no desenho de humor da época, as charges se sobressaíssem (e não mais os cartuns como nos anos 1950 e 1960).²⁰

115

O Pasquim é lembrado por revolucionar o modo de fazer jornalismo e humor, por meio de extensivo uso de uma linguagem inovadora. O autor diferencia ainda o cartum da charge, definindo o cartum como um desenho com fins políticos que não faz uso do humor, uma premissa da charge.

Jaguar, Claudius, Ziraldo, Millôr, Fortuna, Henfil e Miguel Paiva (cartunistas); Paulo Francis, Tarso de Castro, Flávio Rangel e Luiz Carlos Maciel, Sérgio Augusto, Ivan Lessa (jornalistas) são citados como o time dos sonhos que se fortaleceu via *O Pasquim*.²¹ Em uma coluna especial intitulada *O humor de nós mulheres*, o jornal *Nós Mulheres*, preocupado com o papel desempenhado por elas no campo do humor brasileiro, deu visibilidade às cartunistas que ocupavam espaços importantes na imprensa. Uma delas foi Mariza, cartunista de *O Pasquim*. Curiosamente, a charge de Mariza representa uma mulher questionando um homem sobre seu inconsciente.

¹⁸ DAVIES, Christie. Cartuns, caricaturas e piadas. roteiros e estereótipos. In: LUSTOSA, Isabel (org.). *Imprensa, humor e caricatura: a questão dos estereótipos culturais*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011, p. 93-124.

¹⁹ GOODWIN, 2011, *op. cit.*, p. 537.

²⁰ Ibidem, 2011, p. 538.

²¹ Ibidem, 2011, p. 538.



Figura 2. MARIZA. *Nós mulheres*, São Paulo, Brasil, Março/Abril de 1977, n. 4, p. 9.

O inconsciente, por sua vez, é representado por uma mulher com garras e traços monstruosos. É possível supor que a cartunista estava dialogando diretamente com seus companheiros de jornal. *O Pasquim* e seus integrantes fazem parte da história dos feminismos no Brasil exatamente pela atitude machista e antifeminista.²²

O humor gráfico brasileiro, portanto, tem tido sua história construída com base em uma seleção de nomes e grandes nomes em que as mulheres raramente são lembradas em termos de autoria. O papel delas tem frequentemente sido reduzido ao objeto do humor e do riso a partir da exploração de estereótipos. Entretanto, temos meios de (re)construir essa narrativa, na medida em que desvelamos e desvendamos que há décadas as mulheres vêm lutando para conquistar seu espaço em termos de produção de humor gráfico.

116

O riso feminista

Segundo Nancy Walker, o discurso que tem negado às mulheres senso de humor é o mesmo que, por muito tempo – principalmente durante o século XIX – questionou sua capacidade intelectual com base em argumentos de clérigos, de cientistas, de filósofos.²³ Estando inteligência e senso de humor interligados, parece bastante claro que “[...] quem negou o senso de humor das mulheres, por conseguinte, começou negando-lhes a capacidade de

²² Rachel Soihet, em extensa pesquisa sobre *O Pasquim*, concluiu que o jornal, apesar de libertário, foi responsável pela produção e promoção de uma violência simbólica contra as mulheres e contra os movimentos feministas do período (SOIHET, Rachel. Preconceitos nas charges de *O Pasquim*: mulheres e a luta pelo controle do corpo. In: *Artcultura*, Uberlândia, v. 9, n. 14, p. 39-53, jan-jun. 2007).

²³ WALKER, Nancy A. *A very serious thing*. Women's humor and American culture. United States: American Culture, 1988, p. 80.

pensamento lógico.”²⁴ Assim como muitos outros discursos que, apesar da necessidade de serem repetidamente reforçados, figuram como verdades e constituem as vivências femininas, o esforço de provar a inabilidade das mulheres de rir e, principalmente, de fazer rir precisam, hoje, ser desconstruídos e justificados por meio de provas mais do que concretas. Um vasto universo de escritos de mulheres que fazem uso do humor colocam em cheque essas premissas.²⁵

Para Ricky Goodwin, o humor gráfico que emergiu com força nos anos 1950 no Brasil e se fortaleceu nas décadas seguintes foi um campo dominado por homens.²⁶ É difícil negar essa afirmação, uma vez que ela se refere ao domínio de um campo. Contudo, é totalmente questionável a inexistência de mulheres na extensa lista de cartunistas reconhecidos citados pelo autor num intervalo de quase 50 anos. Reconhecer o domínio do campo como masculino não demanda ignorar a existência de mulheres cartunistas.

É sempre perigoso que a invisibilidade de produções assinadas por mulheres, incluídas aí as humorísticas, seja naturalizada, afinal, se o campo é dominado por homens, é porque as mulheres não contribuíram com esse campo. As fontes nos mostram o contrário, e presumir que o campo do humor é masculino é assumir que só conhecemos metade dessa história. Nancy Walker, referindo-se ao humor estadunidense, afirma que o que muitos entendem por humor estadunidense é, na verdade, o humor masculino dos Estados Unidos.²⁷ O mesmo vale se formos lançar um olhar atento ao humor gráfico no Brasil.

Regina Barreca, refletindo sobre a invisibilidade do humor assinado por mulheres, afirma que “O homem que teme o riso das mulheres é o homem que teme o poder das mulheres.”²⁸ Essa citação pode facilmente ser apropriada como uma premissa e adequada a muitas outras realidades vividas por diferentes mulheres em variados tempos. Para as mulheres sempre foi uma luta e não um direito naturalmente concebido o de protagonizar espaços de fala e o fazer humor, nada mais é que ser protagonista, assumir o controle e, de certo modo, o domínio de um campo que tem sido concebido, desde sempre, como masculino. Uma série de discursos tem construído e naturalizado a inaptidão das mulheres para a produção de humor em toda e qualquer modalidade, o que tem relação direta com a invisibilização do humor produzido por elas.

O processo de invisibilização e silenciamento não é uma novidade na historiografia feminista e das mulheres. O próprio campo de estudo história das mulheres emergiu a partir dessa crítica. Maria Odila Leite da Silva Dias, nos

²⁴ Ibidem, p. 82, tradução nossa.

²⁵ Ver, a esse respeito, (1) SILVA, Alba Valéria Alves Tinoco. *Só rindo a sócava: uma antologia de 21 contos, casos e crônicas, com humor, escritos por mulheres no Brasil*. Tese de doutorado defendida no Instituto de Letras da Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2008. (2) ROBBINS, Trina. *A Century of Women Cartoonists*. Kitchen Sink Press: United States, 1993.

²⁶ GOODWIN. *Op. cit.*, p. 552.

²⁷ WALKER. *Op. cit.*, p. 14.

²⁸ BARRECA, Regina. *They used to call me snow white... but I drifted*. Women's strategie use of humor. Penguin Book's: USA, 1991, p. 130, tradução nossa.

anos 1980, questionava se essa invisibilidade era fruto da ausência de fontes ou do apagamento ideológico das mulheres.²⁹ Em se tratando de humor gráfico feminista o problema não parece residir na ausência de fontes, uma vez que foram levantadas mais de 150 charges e tirinhas de *Brasil mulher, nós mulheres* e *mulherio*. Os desafios, portanto, são de ordem política e não histórica. Michelle Perrot, no significativo título *As mulheres ou os silêncios da história* destaca as mulheres como categoria indistinta, destinada ao silêncio: "Dizer 'eu' não é fácil para as mulheres a quem toda uma educação inculcou a conveniência do esquecimento de si mesma [...]".³⁰

O humor potencializa essa condição. Sendo uma ação considerada assertiva, de imposição, tornou-se uma espécie de oposição ao feminino, uma vez que uma das características que marcariam as mulheres seria exatamente a passividade.³¹ As leitoras mulheres certamente estão se questionando sobre essa premissa, já que todas nós estamos perfeitamente habituadas a rir e rir muito, assim como não é novidade para nós que causamos o riso de outras pessoas, notadamente mulheres em sua maioria. O problema aqui é que, apesar de integradas a uma vivência que inclui homens e mulheres, nossas sociabilidades que envolvem o humor são compartilhadas majoritariamente com outras mulheres, sendo elas feministas ou não. Assim, espelhado na cultura, o humor é demarcado pelo gênero, tanto em sua produção como na forma de reagir a ele.

Variadas produções que têm enfoque no humor comprovam essa diferença de gênero que atravessa os modos de rir e fazer rir. O humor feito por mulheres comunica-se de maneira diferente com o mundo, tanto do ponto de vista temático quanto na abordagem. De acordo com Nancy Walker, "[...] o humor das mulheres se desenvolve sob uma premissa diferente: elas vivem em um mundo que não é feito por elas, e frequentemente não as agrada, então suas táticas devem ser de sobreviventes [...]".³² Se a sociabilidade das mulheres é distinta da dos homens e se sua relação com o mundo é diferente, suas formas de significar esse mundo provocam marcas inegáveis, e, eu diria, essenciais, nas suas formas de lidar com o humor.

Essas marcas tornam difícil a tarefa de conceituar o humor e o riso quando ele é produzido por mulheres e com viés feminista. Entretanto, Umberto Eco parece ter chegado perto de uma definição que contempla a necessidade de pensarmos no humor como revolucionário e, portanto, adequado aos desejos feministas.

Umberto Eco faz uma importante distinção entre a comédia produzida na antiguidade, que funcionava como um reforço das leis, uma lembrança recorrente de quem está no poder, uma máscara de permissividade e o humor, esse, sim, um instrumento de mudança em potencial.

²⁹ DIAS, Maria Odila Leite da Silva. *Quotidiano e poder em São Paulo no século XIX*. São Paulo: Brasiliense, 1984.

³⁰ PERROT, Michelle. *As mulheres ou os silêncios da história*. Bauru: Edusc, 2005, p. 42.

³¹ WALKER. *Op. cit.*, p. 26.

³² WALKER. *Op. cit.*, p. 36, tradução nossa.

O humor não simula, como o carnaval, conduzir-nos além dos nossos próprios limites. Ele nos dá o sentimento, ou melhor, a imagem da estrutura dos nossos limites. Ele nunca é fora dos limites. Ele enfraquece os limites por dentro. Não procura uma liberdade impossível, mas é um verdadeiro movimento de liberdade. Humor não nos promete a libertação: pelo contrário, ele nos alerta sobre a impossibilidade de libertação global, lembrando-nos da presença de uma lei que não temos razão de obedecer. Essa lembrança enfraquece a lei.³³

Para o autor, o humor é um movimento de liberdade, embora ele não a garanta. O humor como instrumento não faz uma promessa de libertação, mas ele reforça a existência da lei e a não obrigatoriedade de vivermos sobre ela. O humor feminista produzido por cartunistas no Brasil e, inclusive, nos países vizinhos, definitivamente, é um movimento legítimo de libertação que em diferentes níveis evidencia a existência de uma lei/cultura que não só não beneficia as mulheres como as pune pelo simples fato de serem mulheres.

A charge em destaque é um excelente exemplo para ilustrar essa concepção de humor que se diferencia profundamente do que é produzido e publicado, por exemplo, pela maioria dos cartunistas de *O Pasquim*. Na imagem, uma mulher com o corpo curvado se esforça para segurar com as próprias costas algo que parece um globo terrestre, enquanto o homem é representado de postura ereta, olhos revirados – olhar típico de quem está disfarçando um mau comportamento – e usando apenas uma ponta do dedo para sustentar o mesmo globo.

119



Figura 3. Autoria Ilegível. *Mulherio*, São Paulo, Brasil, março/agosto 1986. Ano VI, n. 25, p. 17.

³³ ECO, Umberto, IVANOV, V. V., and RECTOR, Monica. *Carnival!*. Berlin, DEU: Walter de Gruyter, 2011, p. 8, tradução nossa.

A postura do homem pode ser analisada em níveis diversos, já que nesse momento são muito comuns as representações do masculino relacionadas à passividade e acomodação. Inúmeros pais de família figuravam nas charges e tirinhas sentados em confortáveis poltronas, lendo jornais em frente à televisão enquanto as mulheres cuidam de filhos e da casa. Nesse caso, a lei que é questionada é a cultura sexista que rege o mundo e beneficia homens em detrimento de mulheres que têm jornada dupla de trabalho, sofrem violência em números sempre crescentes, têm suas vidas sexuais e reprodutivas reguladas.

O riso provocado pela charge, contudo, não é qualquer riso, é um riso muito parecido com o que costuma ser provocado por produções humorísticas de minorias políticas. Esse riso é um riso triste, um riso de descoberta como aponta Eco: "Nós sorrimos porque nos sentimos tristes por termos descoberto, apenas por um instante, a verdade."³⁴ O riso feminista é, em sua maioria, um triste riso de descoberta.

Nesse caso, o feminismo emerge como um movimento não apenas legítimo como necessário de contestação da lei, uma vez que a descoberta e o riso triste nos fazem perceber "[...] a ausência de sentido de viver sob uma lei, qualquer lei."³⁵ Se essa cultura não nos contempla, não precisamos nos submeter a ela e o humor feminista, definitivamente, é uma excelente forma de contestá-la. A tristeza causada pelo lampejo de consciência emerge junto a um sentimento de revolta e incômodo. Conforme Regina Barreca, é esse sentimento que inspira o desejo de mudança.

Esse tipo de comédia é arriscada. É confrontacional e rompe limites uma vez que você vai embora sentindo-se brava mesmo que você ria. Esse tipo de comédia não encerra os sentimentos de impotência das mulheres – ao invés disso ela sublinha a natureza política do papel das mulheres. Ela nos deixa ainda mais determinadas a transformar aqueles aspectos de nossa situação que nos confina. É uma comédia que inspira e também entretém.³⁶

O humor com viés feminista é, portanto, um humor que ameaça a ordem vigente, desestabiliza a norma, desafia a autoridade, reforça a importância de se repensar uma estrutura política, social e cultural que é baseada na evidente desigualdade entre homens e mulheres. Para a autora, esse tipo de humor inspira e entretém. "O humor feminista [...] ri da própria ideia da desigualdade de gênero numa tentativa de tornar essa desigualdade em algo absurdo e impotente."³⁷ O riso feminista esforça-se para deslegitimar a desigualdade.

A conclusão de que "Se há uma possibilidade de transgressão ela está no humor e não no cômico"³⁸ aponta o empreendimento de sucesso que vem

³⁴ ECO. *Op. cit.*, p. 8, tradução nossa.

³⁵ *Ibidem*.

³⁶ BARRECA. *Op. cit.*, p. 14-15, tradução nossa.

³⁷ WALKER. *Op. cit.*, p. 145, tradução nossa.

³⁸ ECO. *Op. cit.*, p. 8, tradução nossa.

sendo feito pelo humor feminista brasileiro desde os finais do século XIX, quando as sufragistas respondiam com inteligência e humor os argumentos utilizados contra o voto das mulheres. A partir do conceito de humor de Umberto Eco, baseado no movimento de liberdade e na descoberta que resulta em um riso triste, mas revelador, parece coerente presumir que o humor feminista brasileiro em formato de charges e tirinhas carrega em si uma possibilidade de transgressão. Mais do que tirar do anonimato o humor feminista produzido abaixo da linha do Equador, contestando inúmeros paradigmas que desconsideram e invisibilizam esse tipo de produção, ainda podemos celebrar o fato de que o conteúdo desse tipo de humor era, e ainda é, potencialmente transformador.

O humor feminista que ainda não figura nos cânones que celebram a linguagem inédita e satírica fundada por alguns poucos e significativos jornais alternativos, como aconteceu no Brasil, pode não ter seus melhores momentos publicados em belas edições de capa dura a venda por uma pequena fortuna, mas ele é potente e capaz de contestar privilégios e injustiças. Tendo potencial de transformação, portanto, ele causa medo, sentimento muito comum em relação ao feminismo. "*Si no te duermes, vendrán las feministas*", anuncia a charge assinada por Arana e originalmente publicada no periódico *Fem*. Na charge o alter ego do feminismo é o "bicho-papão", personagem que atormenta infâncias.

121



Figura 4. ARANA. *Mulherio*, São Paulo, Brasil, junho de 1981. Ano I, n. 5, p. 13.

O medo. Os movimentos feministas, desde suas primeiras manifestações organizadas, ainda em fins do século XIX, causam medo. As mudanças causadas por esses movimentos também. Havia medo de que as mulheres ingressassem nas universidades. Havia medo que a elas fosse dado o direito de votar. Havia medo de que as mulheres ingressassem de maneira maciça no mercado de trabalho, sob pena de que os lares fossem abandonados à própria sorte. Havia medo de que as mulheres praticassem esportes porque, cientificamente, isso poderia prejudicar sua fertilidade. Havia medo de que as

mulheres fossem autônomas para controlar sua vida sexual e reprodutiva. Havia medo de que as mulheres se descobrissem sendo exploradas em jornadas duplas de trabalho e remuneradas com salários menores que os dos homens. Havia medo de mudanças, de perda de privilégios. Havia e há medo.

Os mesmos jornais que contêm dezenas de charges e tirinhas contestando os mecanismos que mantêm as mulheres submetidas a um sistema que não as leva em consideração, contêm também centenas de textos reiterando esse descontentamento. A diferença reside no fato de que usando o humor explora-se um recurso debochado que se recusa a levar a autoridade a sério.³⁹ O humor feminista brasileiro desqualifica quem se coloca contra os direitos das mulheres, mas não se trata de uma desqualificação que combina com as definições de Quentin Skinner, que pressupõe a destruição do adversário.⁴⁰ O humor feminista desarma, cria identificação, faz pensar, coloca em destaque os absurdos aos quais as mulheres são submetidas, ele causa incômodo, revolta, indignação e desmoraliza quem sustenta esse sistema. De acordo com Nancy Walker, o humor feito por mulheres é um humor de esperança, que contesta estruturas.⁴¹ A tira de Ciça versa exatamente sobre a desestabilização causada pelo humor feminista.



Figura 5, CIÇA. *Mulherio*, São Paulo, Brasil, março/abril 1981. Ano II, n. 2, p. 7.

No primeiro quadro o filhote questiona a mãe: "Mãe, qual é o feminino de ser humano?" Como resposta: "Ser humano é uma expressão que não parece ter feminino..." Na sequência do segundo e terceiro quadros a mãe faz uma ressalva: "Se bem que haja controvérsias... Existem dúvidas... por exemplo... Pra muita gente o homem é 'ser humano' e a mulher 'será humana'". Ciça explora a semântica e a língua generificada para apontar a condição de não humanidade das mulheres. Para isso, no entanto, ela faz uso do verbo "será", indicando a possibilidade de mudança.

Essas características do humor feminista são expressas em variados temas que contemplam especificamente as preocupações das mulheres brasileiras, como, também, demandas que no período consumiam as mulheres por todo o mundo. É tempo, portanto, de refletir sobre os assuntos que

³⁹ BARRECA. *Op. cit.*, p. 14-15.

⁴⁰ SKINNER, Quentin. *Hobbes e a teoria clássica do riso*. São Leopoldo: Editora da Unisinos, 2002.

⁴¹ WALKER. *Op. cit.*, p. 143.

mobilizavam esse humor que é tão singular se comparado com o humor hegemônico. Afinal, do que riam as mulheres feministas brasileiras?

O que faz as mulheres feministas brasileiras rirem?

Talvez uma das perguntas mais obscuras que se possa fazer a qualquer pessoa que ri de uma piada seja a famosa: qual a graça? Nancy Walker, felizmente, no livro *What's so funny?* informa que quem pesquisa humor não tem o dever de explicar por que algo é engraçado,⁴² até porque aprendemos desde sempre que uma piada que precisa ser explicada perde a graça. A explicação da piada, da tirinha, da charge, do chiste, desnuda o gracejo de seu original potencial de fazer rir. Sendo assim, explicar os motivos pelos quais as mulheres feministas brasileiras riem de certos conteúdos não é uma das minhas intenções. Entretanto, é crucial procurar entender os assuntos que mobilizam essas produções, já que essa compreensão ajuda a iluminar não só as preocupações feministas do período, como, também, as formas como essas mulheres procuraram rir e, como dito anteriormente, colocar em xeque algumas premissas.

Ao narrar a experiência com o humor das mulheres estadunidenses, Nancy Walker identifica uma série de características que marcam essa modalidade de fazer rir. Vale reforçar que, apesar de a autora focar no uso do humor por mulheres escritoras ela faz movimentos de articulação com as mulheres produtoras de charges e tirinhas, com comediantes de *stand up* etc. Reconhecendo as diferenças na sociabilidade de homens e mulheres, a autora destaca:

[...] as mulheres, como qualquer outro grupo, produziram humor a partir daquilo que conhecem melhor e daquilo que as preocupam [...] elas escreveram sobre vizinhos, relacionamentos, círculos de costura, e crianças. Quando o humor das mulheres foi político, como aconteceu frequentemente, ele tendeu a focar nos direitos das mulheres – sufrágio até 1920, e outras formas de igualdade desde que as mulheres conquistaram o direito ao voto [...] o humor das mulheres tem sido menos agressivo e hostil do que o dos homens [...] por causa de sua condição desigual na sociedade, as mulheres podem ser mais conscientes do que os homens [...]⁴³

A forma de produzir humor assinado por mulheres é identificada como distinto daquele dos homens, tanto em termos temáticos quanto do ponto de

⁴² WALKER, Nancy. *What's so funny?* Humor in American Culture. American Visions: United States, 1998, tradução nossa, p. 5.

⁴³ WALKER. *Op. cit.*, p. 32, tradução nossa.

vista da forma. Elas, assim como eles, produziram humor sobre temas que conhecem e as preocupam. É comumente aceito que o humor produzido por mulheres é menos agressivo que o dos homens. Obviamente há exceções, e elas não são recusadas, mas, em termos gerais é importante tentarmos compreender as marcas que caracterizam esse humor feito por mulheres que se desdobra no humor feminista. Nancy Walker finaliza afirmando que em função da posição política, social e econômica das mulheres, elas foram capazes de ser mais conscientes em relação aos homens na produção do humor.⁴⁴ Essa última assertiva pode, certamente, causar controvérsias, no entanto, parece difícil de negar que a produção humorística delas se baseou com muito mais frequência em questionamentos conscientes e engajados. Em uma rápida comparação com *O Pasquim*, por exemplo, é possível concluir que, apesar da luta do jornal alternativo por democracia e liberdade, o machismo era comum em suas páginas. Na charge em destaque, assinada por Ziraldo, essa diferença é nítida.



Figura 6. ZIRALDO. *O Pasquim*, Rio de Janeiro, Brasil, 3 a 9 de outubro de 1980, n. 588, p. 8.

Na charge intitulada *O piche* e protagonizada pelo muro, “personagem” que indica a relação com o espaço público, um homem escreve uma frase explorada pelos movimentos feministas para reivindicar o direito das mulheres ao corpo: “Nosso corpo nos pertence”. Ao lado, uma mulher, representada com muitas curvas e pouca roupa, escreve: “Nossos corpos nus pertencem”. A expressão “nos” que faz referência à posse na afirmação do homem é substituída pela palavra “nus” para fazer referência aos corpos das mulheres. No mesmo sentido o verbo “pertence” é substituído pela conjugação “pertencem” indicando que a posse é de terceiros. O humor de *O Pasquim* reforçava, sem pudor, as expectativas e as desigualdades de gênero.

O humor produzido por mulheres e feministas constrói-se de um modo diferente. Para Regina Barreca todo e qualquer humor assinado por mulheres é

⁴⁴ Cartunistas homens eram publicados com frequência pelos periódicos feministas brasileiros. Destaco os mais repetidos: Henfil, Angeli, Miguel Paiva e Quino.

um gesto feminista.⁴⁵ É preciso ter em vista que as fronteiras entre o humor produzido por mulheres feministas e por mulheres que não se consideram abertamente feministas são muito fluidas, uma vez que suas experiências de socialização são muito parecidas. É totalmente possível que uma mulher produza conteúdo feminista mesmo sem identificar-se politicamente com o movimento, assim como homens podem produzir humor com conteúdo feminista. Essa modalidade de humor rompe barreiras de raça, de classe e, também, barreiras ideológicas, uma vez que se baseia na identificação. O humor produzido por mulheres, em termos gerais, questiona o sistema patriarcal que promove uma cultura baseada na desigualdade e na exploração. Para isso, uma série de temas são abordados. Esses temas são tanto locais quanto globais e demarcam em diferentes níveis a mobilidade que as mulheres não possuem na transformação dessa estrutura patriarcal.

Os assuntos que mobilizaram o humor gráfico feminista são os mesmos que mobilizaram as reivindicações e todo o conteúdo desses jornais. Em termos locais, charges e tirinhas acionavam temas como eleições, democracia, liberdade de expressão, carestia, contracepção, divórcio, isto é, assuntos que dialogavam diretamente com o contexto vivido por países que experienciavam regimes ditatoriais. Em termos globais charges e tirinhas debatiam trabalho doméstico, maternidade, sexualidade, mercado de trabalho, feminismo, educação das mulheres, religião, e muitos outros, tudo de um ponto de vista feminista. A novidade reside no esforço de rir desses temas, alguns deles debatidos desde os finais do século XIX e todos eles ainda presentes nas preocupações feministas do século XXI. A charge do *Brasil mulher* problematiza uma realidade discutida há mais de um século pelas mulheres. A igualdade na formação e educação de meninos e meninas.

⁴⁵ BARRECA *Op. cit.*, p. 182.



Figura 7. Sem autoria. *Brasil mulher*, São Paulo, Brasil, 1976, n. 3, p. 5.

Na imagem uma professora informa a um pai as notas do filho: "Matemática 0, Português 0, Estudos Sociais 1, Ciências 0, Ginástica 6, Moral e Cívica...". Reagindo ao desempenho, o pai afirma: "Graças a Deus, professora". Ao lado, o menino tem um sorriso no rosto e uma bola sob o braço. O pai, orgulhoso, ignorou o baixo rendimento em função de a criança ter um bom desempenho na ginástica, disciplina que envolve esportes. A charge aponta os prejuízos de uma educação sexista para os meninos, muitas outras destacam o fato de as meninas serem educadas para a submissão.

Comédia é contextual,⁴⁶ ela dialoga com as preocupações de determinado período. Talvez o grande estranhamento em relação ao humor feminista brasileiro seja o fato de ele continuar aparentando atualidade mesmo depois de décadas e até séculos. Além desse elemento, é importante ressaltar que ele ainda supera barreiras geográficas. Humor gráfico feminista com conteúdos muito parecidos promove o riso no Brasil, na Bolívia, na Argentina, na Inglaterra.⁴⁷

O Brasil definiu a produção de um humor gráfico feminista com características próprias. Em termos de questões locais, a ditadura, nossa história de país colonizado e explorado, nossos valores e expectativas, a relação dos feminismos com a esquerda, bem como a própria forma como era vista a emergência dos feminismos por aqui, foram cruciais para que a produção e/ou divulgação de charges e tirinhas feministas tivesse, sim, marcas singulares. O humor gráfico feminista de algum modo assume uma linguagem universal, mas, também, se apropria de uma linguagem e temática que dialoga de

⁴⁶ BARRECA. *Op. cit.*, p. 149.

⁴⁷ O jornal feminista britânico *Bad Attitude* com circulação na década de 1980, disponível para consulta na *British Library* em Londres, publicava charges e tirinhas com conteúdos muito semelhantes às charges e tirinhas brasileiras.

maneira direta com mulheres que vinham tendo experiências parecidas naquele exato momento, reforçando, assim, o papel do jornal como um meio de comunicação imediato, que fala de seu próprio tempo.

Considerações finais

Os usos do humor e do riso têm historicamente marcado os movimentos feministas brasileiros em termos de memórias negativas, uma vez que as mulheres que militaram nesses movimentos foram alvo de deboche e ridicularização por meio da exploração dos estereótipos mais cruéis. A história, sempre dependente de fontes, no entanto, tem a possibilidade de mudar certas narrativas e ajudar a construir novas memórias.

Memórias que enfoquem no papel do humor na construção dos movimentos feministas no Brasil permitem a emergência de novas histórias e é para elas que lanço meu olhar quando proponho a análise de charges e tirinhas com perspectiva feminista. O esforço de desestabilizar o que entendemos como humor, a partir da problematização de temas considerados sérios indica um movimento de tomada de espaço, bem como de criação e conquista de um campo até então monopolizado por homens.

127

Sobre a autora

Cintia Lima Crescêncio é graduada em História na Universidade Federal do Rio Grande (FURG). Mestre em História pelo Programa de Pós Graduação em História Cultural da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Doutora em História pelo Programa de Pós-Graduação em História Cultural da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Foi Bolsista CNPq no doutorado. Tem experiência na área de História do Brasil, História do Cone Sul, História da Imprensa, História da Ditadura, atuando nos seguintes temas: gênero, feminismos, ditadura, discurso, humor gráfico, riso, imprensa alternativa, Brasil, Cone Sul. E-mail: cintialima23@gmail.com.

*Artigo recebido em 24 de novembro de 2015.
Aprovado em 04 de abril de 2016.*

O PRINCÍPIO DILBERT E A EDUCAÇÃO: HUMOR E CRÍTICA À GESTÃO DO TRABALHO EM UMA TIRA EM QUADRINHOS

LUIZ RICARDO LINCH

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ (UFPR)

RESUMO: O objeto deste artigo é Dilbert, personagem criado pelo cartunista americano Scott Adams e publicado em tiras de jornal desde 1989. O autor representa, de forma sarcástica e com a contribuição de seu público, o convívio conflituoso de funcionários no trabalho em escritórios. Entendemos que a eficácia da mensagem depende de um elo comum entre o emissor e o receptor, uma porta de entrada para o universo desconhecido que a obra propõe; o humor é uma excelente opção de vínculo, pois, para produzir o efeito desejado, a piada gera envolvimento, desperta a percepção, provoca estados de atenção e de compreensão simultâneos. Desse modo, os quadrinhos de humor são uma mídia usada com frequência na educação, promovendo o interesse dos alunos sobre os assuntos abordados em sala de aula. A pergunta que nos interessa responder é: "de que forma o humor nas tiras de Dilbert pode contribuir para a ampliação da consciência crítica do público sobre as relações no ambiente de trabalho?". Consideramos que Dilbert atua como uma lente sarcástica sobre um pequeno recorte de um amplo objeto: as relações entre empregados no âmbito das grandes empresas, local onde a rigidez do cotidiano cria e reproduz estruturas de controle e domínio dos sujeitos. O humor e a crítica na obra de Adams têm o potencial de elevar a consciência do leitor, por meio das provocações sobre os temas que aborda.

PALAVRAS-CHAVE: Dilbert, Humor, Crítica.

ABSTRACT

The object of this article is Dilbert, character created by the American cartoonist Scott Adams, which has been published in newspaper strips since 1989. The author represents, in a sarcastic way and with the contribution of his audience, the conflictual acquaintanceship of employees at work in offices. We believe that the effectiveness of the message depends on a common link between the transmitter and receiver, a gateway for the unknown universe which the media proposes; humor is an excellent bind option, because, to produce the desired effect, the joke generates involvement, awakens perception, causes states of attention and simultaneous understanding. By this way, comic strips are a media frequently used in education, promoting the students interest about topics reported in classroom. The question that interests us to answer is: "how humor in Dilbert strips can contribute to the expansion of critical public awareness on the relationships in the workplace?" We consider that Dilbert acts as a sarcastic eyeglass on a small snip of a large object: the relationship among employees within large companies, where the daily rigidity creates and reproduces control structures and domination of individuals. Humor and criticism in Adams's work has the potential of raise the reader's awareness, through provocations about the topics that it addresses.

KEYWORDS: Dilbert, Humor, Criticism.

Introdução

Os quadrinhos são considerados um meio de expressão, direta ou indireta, de ideias e valores da sociedade, caso de Dilbert, tira de humor do americano Scott Adams, que se inspira em suas experiências de trabalho em escritórios de grandes companhias, além das contribuições enviadas pelo público. Veiculada desde os anos 1990 em jornais de diversos países, a tira satiriza situações do mundo corporativo, buscando humor em contradições e absurdos nas relações entre chefes e empregados dentro do ambiente empresarial. A popularidade de Dilbert o fez aparecer em mais de 2.000 publicações, tendo sido produzido também um desenho animado, veiculado entre 1998 e 2000. O quinto livro de coletânea lançado pelo autor em 1996, *O princípio Dilbert*¹, ocupou o topo da lista dos mais vendidos no *The New York Times*; em 1997, o personagem foi capa da revista *Time*, eleito uma das 25 pessoas mais influentes dos EUA. No primeiro capítulo, trataremos sobre a união da linguagem dos quadrinhos com o humor.

Adams atribui parte de seu sucesso ao fato de colocar seu endereço de *e-mail* entre os quadrinhos das tiras, incentivando que os leitores contribuam com suas próprias experiências. A realidade de diversos funcionários, assim, é diariamente representada de forma alegórica e humorística nas tiras do personagem. Dilbert dá voz, por exemplo, à indignação de funcionários de grandes empresas com atos de gestão arbitrários e recorrentes reestruturações. Segundo Adams, até então não existia um veículo de comunicação próprio que representasse o ponto de vista dos trabalhadores. Na terceira parte deste artigo, discutimos as relações hierárquicas e estratégias de controle dos funcionários pela administração das empresas. A retratação cômica da realidade em escritórios, nas tiras de Adams, pode ser entendida como um desejo de quebra da burocracia e das regras impostas de cima, numa busca do empregado em se sentir menos dominado e infeliz.

Uma das qualidades de Dilbert é a identificação dos leitores com as situações vividas pelo personagem, que descobrem que o convívio em suas empresas não é muito diferente do da maioria das companhias. Narrativas reais alimentam a ficção dos quadrinhos do personagem e, segundo Adams, muitas vezes a realidade é mais dramática e inacreditável do que a sua própria criação². É a partir do entendimento de representação alegórica da realidade que analisamos tiras de Dilbert a partir do conceito de cotidianidade, conforme pensado por Agnes Heller. O cotidiano é o local de reprodução de expressões e relações individuais, em que essas estruturas elementares podem servir como forma de resistência à racionalização do sujeito histórico. A leitura crítica dos

¹ O princípio que dá título à obra – e que também inspirou o deste artigo – refere-se à teoria satírica criada por Adams, que propõe que as companhias tendem a sistematicamente promoverem seus empregados menos competentes para a gerência, visando limitar o volume de dano que eles possam causar à linha produtiva. O humor, nesse caso, é veículo de uma crítica do processo de encarecimento das grandes empresas.

² CAVEDON, N. R.; LENGELER, J. F. B. Desconstruindo temas e estratégias da administração moderna: uma leitura pós-moderna do mundo de Dilbert. *Revista de Administração da Universidade Federal da Bahia – EAUFB*, Salvador, v. 12, n. 32, p. 104-119, 2005.

quadrinhos de Dilbert, assim, é uma maneira de evocarmos as práticas sociais dos indivíduos para o rompimento de realidades limitadoras, num processo enriquecedor de ampliação da consciência do mundo.

O potencial educativo dos quadrinhos de Dilbert, conforme entendemos, está na desconstrução de discursos oficiais amparados na interpretação unilateral de teorias da administração. O objetivo deste trabalho é fazer uma contextualização teórica e analisar tiras em quadrinhos de Dilbert, onde transparecem questões relevantes sobre o tipo de indivíduos para os quais – e a partir dos quais – elas foram produzidas. A pergunta que nos interessa responder é: “de que forma o humor nas tiras de Dilbert pode contribuir para a ampliação da consciência crítica do público sobre as relações no ambiente de trabalho?”. A hipótese é que os quadrinhos de Dilbert contribuem para a reflexão e conseqüente abertura da consciência, especialmente de trabalhadores de grandes empresas, ao realizar provocações sobre temas de interesse desse público. A partir de algumas tiras selecionadas, procuraremos inferir (deduzir de maneira lógica) informações sobre o meio onde o autor se inspira e que parte de seu público vivencia³. O olhar recairá sobre as variáveis sociológicas e comunicacionais, visando a inter-relacioná-las com as práticas do cotidiano e a ampliação da consciência crítica.

A linguagem dos quadrinhos e o humor

A interligação texto/imagem acontece nos quadrinhos com uma dinâmica própria e complementar, ultrapassando a simples adição de uma linguagem à outra; mais do que isso, representa um novo nível de comunicação, que amplia e potencializa a compreensão do receptor⁴. Essa capacidade pedagógica foi percebida pelos órgãos oficiais e corporações, razão pela qual as histórias em quadrinhos foram, por exemplo, largamente utilizadas para a instrução de tropas americanas durante a Segunda Guerra Mundial e como divulgadoras da propaganda maoísta na China. No ambiente corporativo, as imagens em seqüência, acompanhadas de texto geralmente dentro de balões, são utilizadas em cursos de capacitação e orientação de funcionários.

A leitura de quadrinhos exige a compreensão de movimentos, sons e demais aspectos da realidade alheios aos seus atributos materiais originais. Ler um simples gibi “pressupõe um ato complexo de abstração e síntese por parte do leitor”⁵. Apesar de trabalhar geralmente com um vocabulário e expressões simples, a linguagem dos quadrinhos em si mesma não é simplória; temos facilidade em compreender seus discursos porque, desde cedo, somos introduzidos ao seu universo simbólico. Qualquer meio de comunicação é capaz

³ BARDIN, Laurence. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70, Brasil, 2011.

⁴ RAMA, A.; VERGUEIRO, W. (orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2014.

⁵ ACEVEDO, Juan. *Como fazer histórias em quadrinhos*. São Paulo: Global, 1990, p. 67.

de provocar algum efeito no receptor, mas a eficácia da mensagem depende de um elo comum entre aquele e o emissor, uma porta de entrada para o universo desconhecido que a obra propõe⁶. No caso de Dilbert, entendemos que isso é alcançado pela representação alegórica e humorística de situações vividas por parte de seu público, que une este ao universo das tiras.

O tipo de sátira realizada por Adams em seus quadrinhos desconstrói ideias e teorias administrativas para sugerir o humor, como essa que revela a contradição de uma máxima recorrente na teoria administrativa:

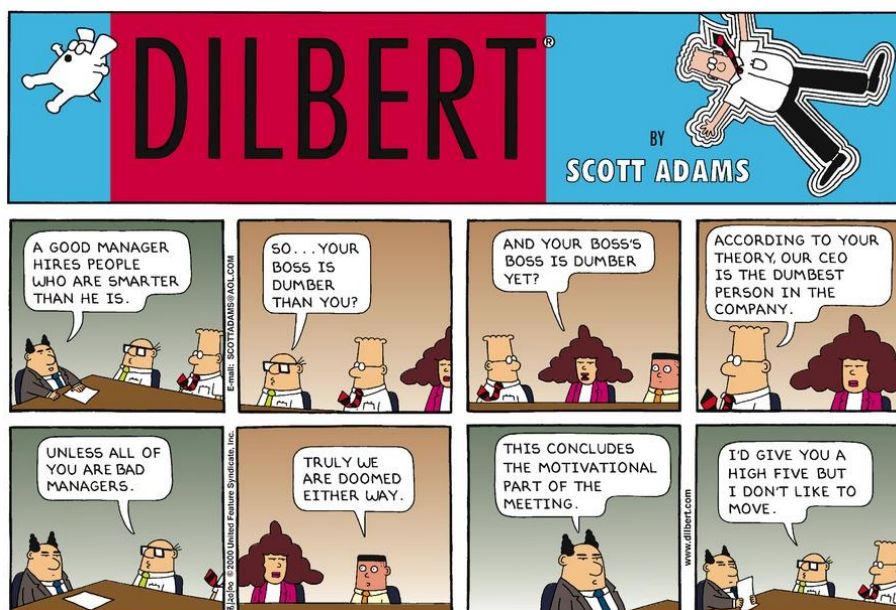


Figura 1. Disponível em: <http://dilbert.com/strip/2000-8-20>.

Dilbert, seus colegas e o chefe estão numa reunião. O chefe: "Um bom gestor sempre contrata pessoas mais inteligentes que ele". Wally: "Então seu chefe é mais burro que você?". Alice: "E o chefe do seu chefe é mais burro ainda?". Dilbert: "De acordo com sua teoria, o CEO é a pessoa mais burra da empresa". Wally: "A não ser que todos vocês sejam maus gestores". Asok: "De qualquer forma, nós estamos ferrados". O chefe: "Isso encerra a parte motivacional da reunião". Wally: "Eu estenderia a mão para você, mas não gosto de me mexer".⁷

A narrativa de Adams sobre o mundo empresarial é para seus leitores, em geral empregados ou pessoas que se preparam para entrar no mundo profissional, uma lente sobre a contemporaneidade e a realidade do mercado de trabalho. A contribuição dos leitores, pela internet, é uma importante qualidade das tiras de Dilbert. Acevedo⁸ escreve que "no mundo atual, em que se fala cada vez mais acerca da libertação das consciências, é fundamental integrar o conhecimento e a prática das linguagens contemporâneas como

⁶ LIMA, Edvaldo P. *Páginas ampliadas*. São Paulo: Unicamp, 1993.

⁷ Disponível em: <http://dilbert.com/strip/2000-8-20>. Acesso em 6/7/2016.

⁸ ACEVEDO, *op. cit.*, 1990, p. 196.

propriedade comum a todos os homens". Nesse sentido, a linguagem irônica e crítica apresentada pelas tiras em quadrinhos tem o potencial de enriquecer o discurso dessa mídia ao ampliar sua função: além de comunicar uma ideia, incentiva o leitor a refletir sobre ela.

As histórias em quadrinhos, entendidas como manifestação artística e estética da imaginação de seu criador, tem sua linguagem voltada para a subjetividade, ou seja, o campo pessoal das ideias, emoções e valores. Ainda que o roteiro seja inspirado por objetos externos – o social, o político ou, então, algo concreto, a sua composição é resultado da percepção singular de seu autor, de seus desejos e sentimentos. A subjetividade do artista, o seu "mundo interior", é o que guia, em princípio, suas obras. Para conquistar a atenção do leitor, no entanto, é preciso dar ao conteúdo algo a mais: "encontrar um argumento é simplesmente lançar um olhar aos problemas humanos"⁹. Descobrir o que atormenta o homem e importa para seus semelhantes, transpondo para algo que conquiste a atenção do público, é uma das qualidades de um criador de tiras humorísticas.

O espaço entre os quadrinhos recebe o nome de sarjeta; é nesse local que a mente humana capta duas ou mais imagens distintas e as transforma em uma única ideia, num exercício simultaneamente frutivo e imaginativo. Tal processo é também uma forma de emulação, pois, quando completa uma mensagem sugestionada pelas imagens, o leitor está "participando" dos acontecimentos da narrativa. A qualidade inerente às histórias em quadrinhos corresponde justamente a esse poder de sugestão combinado à estimulação da capacidade imaginativa do leitor. Na tira descrita a seguir, por exemplo, o humor se concentra na conclusão que o leitor faz da reação dos ouvintes às falas do palestrante:

133



Figura 2. Disponível em <http://dilbert.com/strip/1992-12-16>. Acesso em 6/7/2016.

Dilbert e seus colegas estão num treinamento de vendas. O professor: "Bem-vindos ao treinamento de vendas. Nossa empresa fabrica produtos caros e de má qualidade. Para compensar isso, exigimos altos níveis de produtividade de

⁹ MOYA, Alvaro de. *História das histórias em quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1993, p. 254.

nossos vendedores. Ninguém está lhes pedindo para fazer nada ilegal, mas essa é a única forma de atingir os níveis exigidos. Bem, terminou o treinamento. Alguma pergunta?”¹⁰

O esperado num treinamento corporativo, especialmente em vendas, é o aprendizado de métodos e técnicas de persuasão que levem o cliente a adquirir os produtos ou serviços da empresa. No caso acima, o palestrante é demasiadamente sincero e sucinto na sua apresentação, esquivando-se da responsabilidade de dar uma real palestra, ainda que, no fim das contas, sua fala possa resumir o pensamento dos leitores sobre esse tipo de treino. O questionamento no final da fala do professor “Alguma pergunta?”, convida o leitor a imaginar, por exemplo, se os funcionários ficaram indignados com a apresentação ou simplesmente aliviados por terem seu tempo poupado. Os funcionários convivem com a pressão para o atingimento dos objetivos impostos a eles, o que provoca ansiedade e temor de punições pela insuficiência de produção. O humor da tira (Figura 2) tem base na sátira ao fato de algumas empresas colocarem a maior parte da responsabilidade da venda sobre o funcionário; este, rindo, desconstrói a ideia de pressão, descobrindo um potencial-meio de expressão da ideia que tem guardada e que não pode expressar para seus superiores, sem o risco de represálias.

O humor é um instrumento que envolve ao provocar, polemizar, ironizar e criticar algo. A piada tem o objetivo de alcançar a participação do público, tem caráter dialógico, de troca de sentidos. As mentes do emissor e receptor necessitam de um vínculo para que a mensagem se efetive. “Para produzir o efeito desejado, a piada gera envolvimento, desperta a percepção para algo. É esse envolvimento que provoca estados de atenção e de compreensão simultâneos, fundamentais de toda mensagem”¹¹. Ativando percepções, o humor consegue fazer emergir aspectos mais profundos da mensagem. Assim, a linguagem dos quadrinhos e o humor são aliados poderosos para promover a participação e reflexão do leitor. O público de Dilbert é formado, em grande parte, por funcionários de empresas, mesma situação dos personagens. Trataremos a seguir das relações de trabalho no ambiente empresarial, especificamente as que geram conflitos, principal motes das histórias de Dilbert.

134

Hierarquia e controle

O ambiente das organizações empresariais, em grande parte, é marcado por relações de poder viabilizadas por meio de hierarquias rígidas, em que as falas são verticalizadas, de cima para baixo. A subordinação,

¹⁰ Disponível em <http://dilbert.com/strip/1992-12-16>. Acesso em 6/7/2016.

¹¹ MACHADO, Irene. Contribuições de McLuhan para uma visão de mundo global e inclusiva. In: SOUZA, J.; CURVELLO, J. (orgs.). *100 anos de McLuhan*. Brasília: Casa das Musas, 2012, p. 28.

caracterizada pelo predomínio da palavra do superior sobre a do subordinado, gera um impacto negativo sobre este último, conforme propõe Ramos¹²:

A divisão hierarquizada, com sua conseqüente relação força/vulnerabilidade, gera conflitos e sentimentos de mal-estar, sempre abafados pela ideologia dominante, que propõe um mundo ordenado e em harmonia, a serviço da estabilidade das relações de poder estabelecidas.

O universo corporativo é, tradicionalmente, estático e pouco flexível, em que a ascensão se dá pela competição, em que cada indivíduo tenta se sobressair sobre os demais. O mundo organizado em classes hierárquicas resiste ao progresso social, pois as relações de dominação não são superadas, apenas transformadas e reproduzidas. "Pessoas trabalham em cubículos onde o que importa é o corte de despesas e o conseqüente resultado para a empresa, e não a construção de um espaço para a realização pessoal"¹³. A tira a seguir, conforme entendemos, demonstra como a realização pessoal, desejos e aspirações dos funcionários encontram barreiras no ambiente corporativo. Sentindo-se de mãos atadas, os funcionários tendem a se tornar cínicos e pessimistas, pois não enxergam formas de melhorar sua condição dentro da companhia que não passe pela ascensão competitiva.



Figura 3. Disponível em: <http://dilbert.com/strip/1996-12-13>.

Dilbert e Wally estão numa reunião com o chefe. O chefe: "Precisamos mudar essa nossa cultura de cinismo e pessimismo". "Vocês dois vão formar um 'comitê da felicidade' e criar estratégias para elevar o moral da equipe". Dilbert e Wally estão trabalhando no comitê. Dilbert: "Até agora o que temos é 1) Aumentos, 2) Dia de estapear o chefe e 3) Sextas feiras sem roupa". Wally: "Já estou até sentindo o cinismo se dissipar".¹⁴

¹² RAMOS, V. M. S. O "ethos" em tiras de HQs: uma análise de Dilbert. *Estudos Linguísticos*, Campinas, v. XXXIV, p. 915-920, 2005, p. 920.

¹³ CAVEDON; LENGLE. *Op. cit.*, 2005, p. 106.

¹⁴ Disponível em: <http://dilbert.com/strip/1996-12-13>. Acesso em 6/7/2016.

O personagem “gerente de cabelos pontudos” tem o privilégio de dar a última palavra, que lhe é conferido por seu cargo. A divisão hierarquizada dos ambientes corporativos contribui para o sentido de inferioridade dos subordinados, sentimento que é reprimido pela necessidade de se manter um emprego para subsistência. A frustração e a rebeldia, no entanto, não se extinguem, recebem voz, por exemplo, nas tiras de Dilbert¹⁵. Na Figura 3, o chefe pede aos funcionários que tomem medidas contra o cinismo e pessimismo, algo que deveria ser sua tarefa ou, pelo menos, algo realizado com sua contribuição ativa. As sugestões que Dilbert e seu colega listam refletem seu descontentamento, pois assumem uma tarefa sobre o qual possuem pouco ou nenhum poder real.

Os trabalhadores sabem o que seus superiores esperam deles, e agem de forma a conseguir para si, futuramente, as vantagens usufruídas por seus chefes¹⁶. Nos escritórios das grandes empresas, a prioridade é o corte de despesas e o resultado financeiro positivo; a realização pessoal dos trabalhadores não é prioridade para os chefes, que têm suas próprias metas a atingir. Disso surgem contradições, decorrentes da oposição de perspectivas e interesses entre patrões e empregados, chefes e servidores, algo impregnado na estrutura empresarial. Os quadrinhos de Dilbert, frequentemente representam esse tipo de incongruência nas relações de trabalho.

A incompetência que Adams utiliza na construção do chefe de Dilbert é uma alegoria da irracionalidade burocrática e autoritária presente nas grandes companhias. Isso é resultado da tentativa de união de interesses conflitantes: o lucro da empresa, o controle dos gerentes e a resistência dos funcionários¹⁷. O ambiente das empresas reproduz estruturas da esfera social; desse modo, a sátira de Dilbert representa um olhar sobre conflitos específicos que, no entanto, são encontrados nas demais formas de sociabilidade, razão pela qual as tiras, eventualmente, saiam do ambiente empresarial. O personagem tem dificuldades de relacionamento amoroso, por exemplo, pois as interações pessoais emulam as relações de trabalho. Assim, os encontros de Dilbert se assemelham a reuniões de negócio, em que as partes procuram vantagens para si.

O sarcasmo de Dilbert para com seus colegas e superiores faz dele um potencial agente de satisfação do público. Assumpção Jr.¹⁸ defende que os quadrinhos proporcionam aos indivíduos comuns um efeito de catarse ao projetar experiências excitantes e libertadoras. O universo das tiras de Dilbert tem o potencial de realizar parte dos sonhos inalcançáveis ou reprimidos do público, criando um efeito terapêutico. Dessa forma, quando Dilbert

¹⁵ RAMOS. *Op. cit.*, 2005.

¹⁶ BOURDIEU *apud* BERNSTORFF, Vitor H. *Relações entre satisfação, competência, saúde e absenteísmo no trabalho em uma grande instituição bancária pública*. Tese de doutorado. UnB, 2007.

¹⁷ VIANA, Nildo. A Crítica do capitalismo e da burocracia em Dilbert. . *In: III Encontro Internacional de Ciências Sociais crise e emergência de novas dinâmicas sociais*, v. 1, p. 1-18. Pelotas: UFPEL, 2012.

¹⁸ ASSUMPÇÃO JR., Francisco P. *Psicologia e história em quadrinhos*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2001.

desmascara a incompetência de seu chefe, estaria realizando o desejo de algum funcionário que gostaria de fazer o mesmo.

A educação, tanto pública como privada, sofre a influência de padrões que visam predominantemente às necessidades de profissionalização, relativizando valores comunitários, que são moldados de acordo com as expectativas de empregos. Os cursos rápidos, práticos e objetivos, preparam novas mãos para fazer girar a máquina empresarial. “De pequeno aprende-se que é preciso ser um bom profissional, porque é preciso ganhar dinheiro para poder entrar na engrenagem”¹⁹. O indivíduo sabe que deve se adequar às exigências do mercado porque é substituível e pode ser facilmente ultrapassado por pessoas mais jovens e profissionalizadas. Por outro lado, as empresas se debatem num jogo para motivar os funcionários sem fomentar uma possível rebeldia ou supervalorização. Isso é exemplificado nos quadrinhos a seguir:

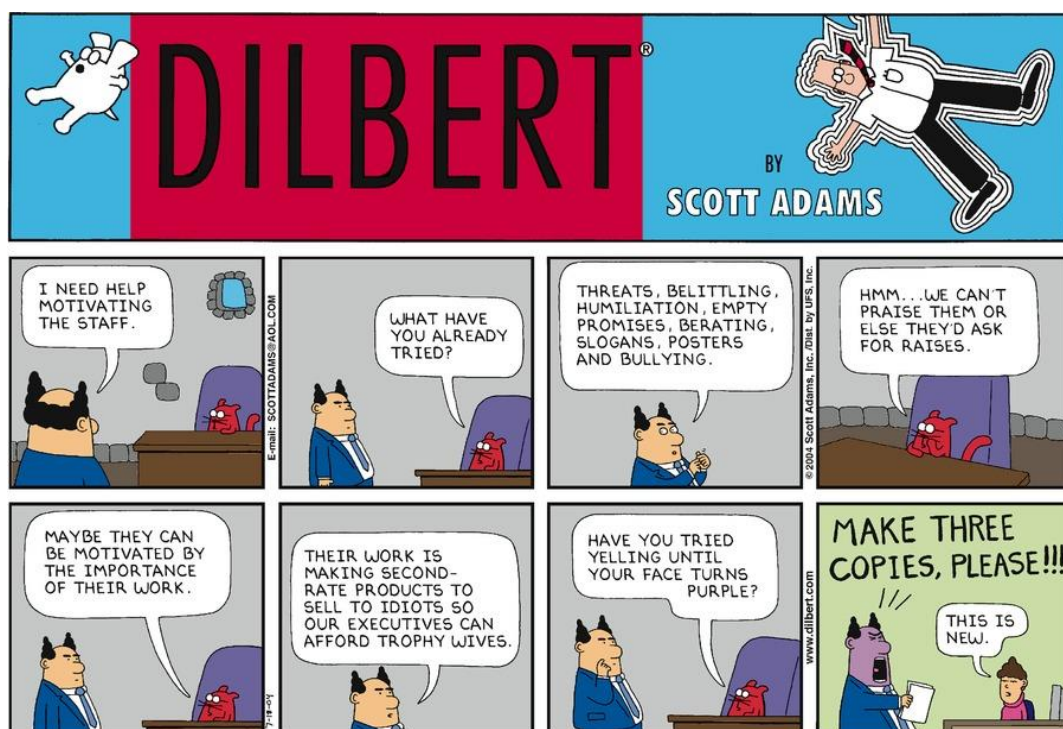


Figura 4. Disponível em: <http://dilbert.com/strip/2004-7-18>

O chefe conversa com Gatoberto, o maligno diretor de recursos humanos. O chefe: “Preciso de ajuda para motivar os funcionários”. Gatoberto: “O que você já tentou fazer?”. O chefe: “Ameaça, desprezo, humilhação, promessas vazias, reprimendas, *slogans*, cartazes e *bullying*”. Gatoberto: “Humm. Não podemos elogiar, senão eles pedem aumento”. “Talvez eles possam ser motivados pela importância do trabalho que executam”. O chefe: “O trabalho deles é fazer produtos de

¹⁹ LUPI, Suzana M. As histórias em quadrinhos, instrumento do aparelho ideológico de Estado. In: *Revista de Estudos* [Novo Hamburgo]. Vol. 7, n. 2 (p. 10-18), 1984.

segunda linha para enganar trouxas e assim permitir que nossos executivos consigam mulheres vinte anos mais jovens". Gatoberto: "Você já tentou gritar com eles até sua cara ficar roxa?". O chefe executa a técnica com Carol, a secretária. O chefe: "QUERO TRÊS CÓPIAS, POR FAVOR!". Carol: "Essa é nova".²⁰

Frente às estratégias já utilizadas – e ineficientes – para motivar seus funcionários, o chefe de cabelos pontudos tenta um artifício inusitado e cômico (Figura 4). O déficit entre o esforço no trabalho e o retorno recebido causa mal-estar entre os trabalhadores, que não se sentem suficientemente reconhecidos, moral e financeiramente. Como às empresas a prioridade é o lucro, a distribuição de benefícios ou salário é sempre inferior à esperada pelos funcionários. Desse conflito de interesses, o trabalhador, parte individualmente mais frágil nas relações de trabalho, desmotiva-se por se sentir subvalorizado e impotente em mudar a estrutura desigual.

As grandes organizações empresariais seguem um projeto de controle do mundo por meio da razão: o incentivo ao desenvolvimento científico e tecnológico foi o que permitiu o grande desenvolvimento industrial²¹. Duas proposições acompanharam esse processo: a de que a mente dos trabalhadores poderia ser estudada de modo científico; e que as organizações podem ser estruturadas por modelos racionais. As técnicas de gestão de pessoas utilizadas pelas empresas são fruto dessas ideias, ou seja, que as organizações são sistemas que devem ser predominantemente lógicos e abstratos, passíveis de controle e mensuração.

A comunicação empreendida entre chefe e subordinados, nas grandes corporações, é deficiente em interação, pois abre pouco espaço para o funcionário expressar seus desejos e ideias. Aqueles que não atendem ao padrão profissional desejado são sistematicamente colocados para fora da cadeia de decisão, permanecendo eternamente subordinados, até serem demitidos ou, talvez, se aposentarem. Esse é um modelo de gerenciamento pouco eficiente, que expõe a empresa à perda de comprometimento dos funcionários com os objetivos da instituição.

O *management* (...) não resulta apenas da aplicação de procedimentos racionais de técnicas administrativas para a gestão, mas decorre de um processo de interação social que inclui múltiplas vozes. Além disso, o *management* constitui-se também como ideologia, com valores que orientam a conduta e organizam a sociedade.²²

O modelo de gerenciamento dos funcionários, por padrão, é carente de sentido individual, visto que reflete em grande parte uma cultura racional pensada abstratamente para o ambiente corporativo. A incoerência entre o

²⁰ Disponível em: <http://dilbert.com/strip/2004-7-18>. Acesso em 2/6/2016.

²¹ GERGEN; THANCHENKERY *apud* MARCHIORI, Marlene (org.). *Estudos organizacionais em interface com cultura*. São Caetano do Sul: Difusão/Senac, 2013.

²² MARCHIORI. *Op. cit.*, 2013, p. 33.

discurso empresarial e suas práticas, em contrapartida, incita a resistência dos funcionários aos códigos de conduta e metas das empresas. A anomia, que se refere à perda de um ideal unificador com seu significado original, acaba se tornando sintoma comum nas relações entre empregados e empresas²³. Fenômeno acompanhado pela alienação, que, conforme abordamos neste artigo, se refere ao processo de desumanização do sujeito por meio de estruturas e estratégias de controle do cotidiano.

O cotidiano como dialética alienação/resistência

O sujeito da vida cotidiana é aquele que se volta para as atividades necessárias para sua sobrevivência, isto é, que tem como foco primário de (rel)ação com o mundo a conservação de seu eu físico. A vida cotidiana é baseada em juízos provisórios, em que conteúdos são generalizados, simplificados e hierarquizados, numa forma de economia de ações dos sujeitos. Segundo Heller²⁴, esse tipo de interação do sujeito com a realidade é uma expressão necessária do pensamento, indispensável para a existência do sujeito humano, que atua socialmente por meio de sistemas estereotipados de identidade: os papéis. A subjetividade presente nas exteriorizações do homem na realidade objetiva, contudo, dá vazão a determinadas formas individuais – não padronizadas, que revelam determinadas características daquele como um ser único e especial: humano.

A vida cotidiana, no entanto, pode assumir a forma negativa de alienação, quando os procedimentos e condutas condicionados tornam-se as formas absolutas de relação do homem com seu meio, restringindo as possibilidades de sua expressão individual. Esse fenômeno, segundo Heller, é próprio das sociedades industriais capitalistas, em que os indivíduos realizam seu trabalho dentro de uma divisão clara e rígida de tarefas, produzindo e reproduzindo padrões de comportamento e compreensão da realidade. Desse modo, aliena-se de sua condição humana, enquanto sujeito consciente da construção histórica, tornando-se preso a uma parte do real ao encará-lo como o todo. A condição humana é fragmentada dentro de um número reduzido de papéis, conduzindo o indivíduo a uma vida cotidiana reduzida e limitada quanto ao exercício de sua individualidade.

As relações sociais degradam-se à medida que os sistemas funcionais da sociedade vão-se estereotipando e os comportamentos convertem-se em papéis. Essa situação não se resolve aumentando-se a quantidade de papéis

²³ HALBWACHS *apud* MARCHIORI. *Op. cit.*, 2013.

²⁴ HELLER, Agnes. *O cotidiano e a história*. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

desempenhados por alguém; por muitos que sejam estes, sua essência se empobrecerá.²⁵

O predomínio de modelos externos sobre a auto-organização do sujeito torna este alienado de sua própria individualidade. A busca por aperfeiçoamento pelo indivíduo enquanto detentor de certo papel não o ajuda a inverter esse quadro, pois o incremento de capacidades técnicas e manipulatórias não agrega à formação do homem enquanto sujeito histórico, ou seja, criador consciente de seu destino. Na tira em quadrinhos a seguir (Figura 5), Adams satiriza a despersonalização das relações no ambiente de trabalho e a desumanização dos funcionários pelos superiores, que consideram seus subordinados menos importantes do que a si próprios.



Figura 5. Disponível em: <http://dilbert.com/strip/2007-08-09>

O Chefe de Cabelos Pontudos anuncia para Carol, sua secretária: "Cancele todas as minhas reuniões. A partir de agora vou gerenciar a partir de planilhas e *e-mails*. Com sorte, não vou nunca mais precisar conversar com subordinados sem importância como você." No último quadro, símbolos que representam palavras saem da direção de onde está Carol, e o Chefe pensa consigo mesmo: "C23 está de mau humor hoje".²⁶

A técnica como valor e fundamento básico do progresso social estabeleceu, entre outros, o entendimento de que a estereotipia dos papéis – sua obtenção, ampliação, multiplicação etc. – seria o elemento fundamental de progresso da sociedade e da satisfação e realização do indivíduo. A burocratização do trabalho é exemplo do fenômeno da administração social, transformando a vida cotidiana em objeto de técnicas manipulatórias com objetivos de crescimento material, em detrimento do desenvolvimento das possibilidades humanas²⁷. Na tira da Figura 5, o Chefe decide que não quer mais contato direto com seus subordinados, indicando que não lhe interessa conhecer as pessoas com quem trabalha, apenas que essas cumpram as

²⁵ PATTO, Maria H. S. O conceito de cotidianidade em Agnes Heller e a pesquisa em Educação. *Perspectivas*, São Paulo, v. 16, p. 119-141, 1993.

²⁶ Disponível em: <http://dilbert.com/strip/2007-08-09>. Acesso em 6/7/2016.

²⁷ HELLER. *Op. cit.*, 2008.

funções que lhes são determinadas. O remate da tira traz, com objetivo humorístico, um segundo elemento de desumanização: o nome da secretária é substituído por um código, sugerindo que o Chefe não a vê mais como pessoa, mas um instrumento de trabalho. Assim, o mote da tira é a alienação do sujeito frente à burocratização da máquina empresarial, em que o empregado tem reduzida sua individualidade em benefício das tarefas da convivência cotidiana no ambiente de trabalho.

A alienação da vida cotidiana – caso da estereotipia de papéis – é condição com a qual o sujeito humano se defronta frequentemente em sua vida em sociedade, ambiente estruturado em regras e obrigações que, por vezes, se tornam naturalizadas nas relações entre indivíduos. Nela, a individualidade dá lugar à particularidade, ou seja, a multiplicação e complexificação dos papéis desacompanhadas da consciência do sujeito sobre suas ações no mundo. A passagem da particularidade para a individualidade, isto é, a reconquista da subjetividade como práxis que molda as exteriorizações do sujeito, é a característica humana a ser valorizada e almejada pelos sujeitos que são desafiados pela imposição de papéis limitadores em suas vidas cotidianas.

A organização de trabalho pode ser considerada saudável quando é flexível o bastante para que o funcionário possa adaptar sua rotina, responsabilmente, aos seus desejos, variações de espírito e fatores fisiológicos, em que as tarefas não representem um fator opressivo ao seu bem-estar, mas um meio de viabilizar seus projetos e objetivos pessoais. Galasso²⁸ divide a qualidade de vida no trabalho entre bem-estar físico e psíquico. O primeiro exige que o trabalhador esteja livre para regular as variações de seu estado corporal, alimentando-se, repousando e exercitando intercaladamente num ritmo pessoal e autodefinido. O segundo se refere à autonomia na condução de suas atividades, podendo exercer, segundo seus próprios critérios e intuição, sua criatividade, discernimento e sentimentos.

A resistência à alienação pode existir em microrreestruturações do trabalho, como trocas de turno não autorizadas, prolongamento do tempo de descanso além do limite permitido e uso de mensagens cifradas entre os colegas. Ainda que, concretamente, essas ações não representem mudanças significativas na ordem da empresa, simbolicamente derrotam o controle e a rigidez, pois permitem “desafiar as cadências, dominar o tempo, ser mais forte que a organização do trabalho”²⁹. O cotidiano, dessa forma, existe concomitantemente como veículo da alienação do sujeito de suas potencialidades e exercício de práticas que rompem como modelos e conteúdos externamente impostos. A reflexão sobre as ações padronizadas do cotidiano, partindo para uma teorização e prática das ações dos sujeitos, é uma possibilidade encontrada na leitura dos quadrinhos de Dilbert.

²⁸ GALASSO, L. M. R. *Humor e estresse no trabalho: fatores psicossociais estressores e benéficos no trabalho dos operadores de telemarketing*. 276 f. Tese (Doutorado em Saúde Pública) – Faculdade de Saúde Pública, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

²⁹ *Ibid.*, p. 220.

Educação e conscientização crítica

Os benefícios pedagógicos da linguagem dos quadrinhos foram explorados, por exemplo, pelos EUA durante a Segunda Guerra Mundial, e na China da década de 1950. Atualmente, o Brasil reconhece o valor dos quadrinhos na educação, incluídos pela Lei de Diretrizes de Base (LDB) e pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). As primeiras histórias focadas no ensino foram publicadas nos EUA, na década de 1940. *True Comics, Real Life Comics* e *Real Fact Comics* traziam quadrinhos sobre personagens e eventos importantes da história. Ainda na mesma década, surgiram as revistas ilustradas que se dedicavam ao ensino religioso e de fundo moral³⁰. Para este trabalho, no entanto, nos interessa o teor crítico dos quadrinhos de Dilbert como potencial agente para a conscientização do público, isto é, um auxiliar na educação, que revela aos sujeitos padrões conformadores e injustos, dando origem a outras formas de pensar e de se viver.

Segundo a lógica capitalista, a educação deve ser organizada e construída de forma a atender às demandas do mercado de trabalho. O indivíduo torna-se “capital humano”, um bem avaliado e mensurado da mesma forma que qualquer outra mercadoria³¹. O objetivo desse tipo de educação é fazer o estudante sair da escola e faculdade pronto para assumir as funções de que necessitam as empresas e organizações. A satisfação pessoal é atribuída à “empregabilidade”, ou seja, a capacidade do indivíduo em se manter funcional e desejado no mundo do trabalho. Os interesses pessoais, desejos e sonhos são restritos às possibilidades das vagas oferecidas no mercado; os desejos econômicos forçam a manutenção dessa ideologia, desde o nível individual até as mais altas decisões do mundo globalizado.

Pressionado pelas diretrizes neoliberais, o Estado encontra-se dedicado à gestão de conflitos sociais, controlando os riscos da explosividade social que produz a própria globalização, não podendo, portanto, projetar minimamente a educação a partir de uma política estratégica e de longo prazo.³²

As diretrizes das universidades e faculdades são idealizadas para servir às comunidades locais; o problema é que o entendimento de “comunidade” confunde-se com o empresariado e o capital³³. As necessidades da população são colocadas em segundo plano, pois a educação é organizada segundo princípios mercadológicos: os estudantes são usados para substituir funcionários desgastados e renovar as técnicas dos meios de produção. A educação, por esse modelo, tem o fim voltado à harmonia da estrutura social e econômica, apaziguando ânimos e reduzindo conflitos. A mensagem é: siga sua vida conforme lhe é dito e terá sucesso e felicidade, pois “a educação é uma

³⁰ RAMA; VERGUEIRO. *Op. cit.*, 2014.

³¹ MARTÍN-BARBERO, Jesús. *A comunicação na educação*. São Paulo: Contexto, 2013.

³² MARTÍN-BARBERO. *Op. cit.*, 2013, p. 11.

³³ GADOTTI, Moacir. *Concepção dialética da educação: um estudo introdutório*. 9. ed. São Paulo: Cortez, 1995.

prática de adaptação ao sistema”³⁴. Os inevitáveis problemas que esse método acarreta são entendidos tecnicamente e tratados administrativamente; toda ideologia é considerada irracional, exceto a hegemônica, que é forçadamente disseminada nas instituições de ensino.

A voz do funcionário, de forma geral, é abafada pela lógica de submissão aos cargos e hierarquias. A horizontalidade nas empresas – relações de trabalho entre iguais – é algo raro de se encontrar. A regra dita que a palavra inicial e final é sempre a do superior. O subordinado só pode se expressar se convidado e, ainda assim, não tem qualquer garantia de que suas dúvidas e sugestões sejam efetivamente consideradas. Essa verticalidade na comunicação organizacional é frequentemente abordada em Dilbert, em que os funcionários, ainda que se dirijam de forma irônica com os superiores, jamais resolvem sua condição de inferioridade em relação ao Chefe, que tem sua incompetência abafada pelo poder do cargo que detém. Na tira a seguir, temos a representação de uma reunião de negócios, local que seria oportuno para a fala igualitária, não fosse o comportamento de alguns superiores:



Figura 6. Disponível em: <http://dilbert.com/strip/2009-3-27>

Dogbert é o atual CEO e conduz uma reunião. Dogbert: “Alguém tem algo a comentar sobre minha estratégia?” Funcionário: “Sim, eu...”. Dogbert arremessa uma caneca na cabeça do funcionário. Dogbert: “Esta não é a era pontocom”.³⁵

A “era pontocom”, citada na tira acima, refere-se à interatividade, à troca de mensagens entre indivíduos do mundo todo, de forma horizontal, ou seja, sem hierarquizações. A pergunta do personagem Dogbert – que no caso atua como CEO³⁶ – é apenas retórica; sua posição de chefe lhe dá a prerrogativa de não ser questionado e não aceitar sugestões. O ser humano é sujeito de linguagem, vive comunicando-se, faz parte da essência do que é e como vive. Restringir a palavra é reificar, tornar o sujeito em “coisa”, a qual não tem direito

³⁴ Ibid., 1995, p. 151.

³⁵ Disponível em: <http://dilbert.com/strip/2009-3-27>. Acesso em 6/7/2016.

³⁶ CEO é a sigla inglesa de *Chief Executive Officer*, que significa Diretor Executivo em português: é a pessoa com maior autoridade na hierarquia operacional de uma organização.

de se expressar autonomamente e interpretar o mundo de seu modo. "Somente através da comunicação é que a vida humana pode adquirir significado"³⁷.

A própria essência do viver está ligada à liberdade do homem; a desumanização implica uma descaracterização do ser. Reprimir a palavra é negar o humano, é fazer do sujeito uma simples peça no motor social, sem direito a projetar e a realizar por si mesmo³⁸. Consciente de si e do meio em que vive, o homem pode atuar em prol de seus ideais, desejos e sentimentos, encontrando seu sentido no mundo. Isso significa afirmar a si mesmo, expressar como se imagina ser e como espera que os outros lhe enxerguem, e fazer a opção de participar das decisões da vida em sociedade.

Dilbert, assim como outras obras quadrinísticas críticas (Mafalda, Charlie Brown etc.), carrega o potencial de dar voz indireta aos sujeitos que se sentem constrangidos ou reprimidos nos ambientes sociais que frequentam. Focada na realidade do mercado de trabalho, a obra de Adams desconstrói estruturas coercitivas e racionalizantes, que restringem o uso pelos sujeitos da totalidade de suas capacidades. Ainda que a obra, por si só, seja incapaz de produzir mudanças, é uma fonte do aprendizado consciente, o que torna o sujeito capaz de enxergar caminhos alternativos para colocar sua própria marca na forma como atua sobre o mundo.

Considerações finais

144

Os quadrinhos de Dilbert, conforme analisamos, sugerem o humor por meio da representação alegórica de situações do mundo do trabalho, satirizando as relações entre funcionários e superiores. O humor e o sarcasmo nas tiras de Dilbert dão voz aos empregados de grandes empresas, que têm pouca liberdade para se expressarem no ambiente de trabalho. A transmissão de mensagens, nos quadrinhos, se dá pelo diálogo entre os sujeitos do transmissor e o do receptor (pela identificação, projeção etc.). A expressão de críticas à gestão do trabalho, por meio da linguagem dos quadrinhos e do humor, potencializa a reflexão dos leitores, por abordarem situações vividas por grande parte deles.

Fazer do consumo de um bem massivo objeto para ação contemplativa e formativa é exemplo de consumo culturalmente ciente. Sem o lado humano, o conhecimento é infrutífero, não seminal; por isso a importância da abordagem de temas que influenciam nas vidas das pessoas. Por meio do diálogo entre teorias e análise de algumas tiras de Dilbert, foi possível delinear alguns fatores que afetam a estrutura social, especialmente em relação à gestão de pessoas no universo corporativo. A resposta a nossa pergunta pôde ser parcialmente respondida, pois pudemos inferir sentidos na produção das tiras de Scott Adams que nos levam a crer que seus discursos desconstróem realidades naturalizadas, importante componente da formação de uma consciência crítica.

³⁷ Ibid., p. 63.

³⁸ FREIRE, Paulo. *Conscientização: teoria e prática da libertação: uma introdução ao pensamento de Paulo Freire*. São Paulo: Cortez & Moraes, 1979, p. 99.

Consideramos que o humor crítico presente em Dilbert tem o potencial de fazer refletir e pensar de novas formas. Isso, no entanto, depende de uma fruição atenta e contemplativa das tiras, o que não pode ser assegurado sem a abertura do indivíduo para a percepção ampla dos sentidos que a obra propõe. Para isso contribui o humor, que convida ao envolvimento e troca de sentidos. Quadrinhos, humor e educação, conforme entendemos, são complementares na busca para ampliar a consciência crítica dos sujeitos. Pensar conceitos teóricos a partir de linguagens de interação humana, como são os quadrinhos de humor, pode servir para redimensionar o conhecimento, por meio do tensionamento dialógico entre teoria e produto cultural. A abertura de consciência não é um processo passivo, isto é, imposto de baixo para cima; depende do engajamento do indivíduo em fazer do seu consumo instrumento de aprendizado.

Os homens só se realizam na medida em que criam o seu mundo (que é um mundo humano), e o criam com sua ação transformadora. A realização dos homens enquanto homens repousa, portanto, na realização de seu mundo. Se, para os homens, viver no mundo do trabalho é ser totalmente dependente, inseguro e presa de permanente ameaça – se o seu trabalho não lhes pertence – eles não podem se realizar. A ficção proporcionada pelas histórias em quadrinhos de Dilbert permite que o leitor exercite suas capacidades de perceber o mundo e reconstituir o passado. A reflexão sobre as relações entre sujeitos e ficção amplia a capacidade perceptiva do sujeito, abrindo novas portas para sua consciência perceber o real.

Sobre o autor

Luiz Ricardo Linch é Mestre em Comunicação Social pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social pela Universidade Federal do Paraná, na linha de pesquisa Comunicação, Educação e Formações Socioculturais (2014-2016). Possui graduação em Comunicação Social, habilitação em Jornalismo pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2003-2007). Foi bolsista na Secretaria de Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, atuando como repórter do Jornal da UFRGS (2006-2007). Trabalha desde 2008 no Banco do Brasil S.A., nos cargos de Escriturário (2008-2012), Assistente B UN (2012-2013) e Assistente A UA (2013-). E-mail: luizlinch@gmail.com.

Artigo recebido em 30 de novembro de 2015.

Aprovado em 29 de julho de 2016.

REALEZAS ENTRE O BEM E O MAL: AS REPRESENTAÇÕES DE MONARCAS NAS PÁGINAS DA *MARVEL COMICS*

FÁBIO VIEIRA GUERRA

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE (UFF)

RESUMO: Este trabalho propõe analisar três das monarquias apresentadas nas narrativas da editora americana de quadrinhos *Marvel Comics*. Essas histórias têm como protagonistas seres com habilidades extraordinárias chamados de super-heróis. Pautados em uma disputa dualista entre o Bem e o Mal, os quadrinhos de super-heróis são expressão de um imaginário coletivo sobre a nação estadunidense e os valores que norteiam sua organização social e suas ações no mundo. Desse modo, a representação de outros países também faz parte desse olhar que os Estados Unidos têm do mundo exterior. O heroísmo é um fenômeno intensamente enraizado no imaginário e na moralidade popular. Os feitos de coragem e superação inspiram modelos e exemplos em diversos povos, em diferentes culturas. As inúmeras situações de conflito e de competição são cenários usuais para feitos considerados heroicos, sendo a cultura a matriz para a construção dessa imagem. Para imaginar uma cultura nacional é necessário construir narrativas que incluem a representação de identidades com base em tradições e mitos fundadores da pátria. Para exemplificar essas culturas a análise deste artigo irá se pautar em personagens de personalidade e motivações distintas, casos dos personagens Namor, Doutor Destino e Pantera Negra. Em todos eles há um ponto em comum: a soberania sobre uma nação fictícia criada pelos roteiristas. Assim, temos como foco perceber as relações que esses soberanos têm com seus súditos, reiterando os princípios e ideais como, por exemplo, o da liberdade individual, inclusive perante o Estado.

PALAVRAS-CHAVE: Monarquia, Rei, Soberania, Política Externa.

ABSTRACT: This work aims to analyze the three monarchies presented in the narratives of the American comic book publisher Marvel Comics. These stories have as protagonists beings with extraordinary abilities called superheroes. Guided by a dualistic struggle between good and evil, the superhero comics are expression of a collective imagination of the American nation and the values that guide their social organization and their actions in the world. Thus, the representation of other countries is also part of that look that the United States has the outside world. Heroism is an intensely rooted phenomenon in the imaginary and popular morality. The deeds of courage and overcoming inspiring models and examples in different people in different cultures. The numerous situations of conflict and competition are the usual scenarios for deeds considered heroic, and the culture matrix for the construction of this image. To imagine a national culture is necessary to construct narratives that include the representation of identities based on traditions and founding myths of the homeland. To illustrate these cultures the analysis of this article will be based on personality characters and different motivations, cases of characters Namor, Doctor Doom and Black Panther. In all of them there is a point in common: the sovereignty of a fictitious nation created by the scriptwriters. So, we have focused on realizing the relationships they have with their sovereign subjects, reiterating the principles and ideals such as individual freedom, even before the state.

KEYWORDS: Monarchy, King, Sovereignty, Foreign Affairs.

Introdução

As histórias de quadrinhos (HQs) de super-heróis inseriram elementos da realidade social de acordo com o contexto histórico da época em que foram criadas. O discurso do excepcionalismo americano¹ não foi apenas produzido por meio de argumentos de elites políticas ou acadêmicas, mas, também, constituída por meio da cultura popular desse país. Se os super-heróis, nos primeiros anos de existência, eram vigilantes que trabalhavam muitas vezes à margem da lei, com a entrada do país na Segunda Guerra Mundial, eles rapidamente se tornaram símbolos patrióticos americanos e se comprometeram a lutar e defender os EUA.

Com o advento da Guerra Fria, os oponentes mudaram e qualquer personagem que simbolizasse o mundo comunista era tratado como adversário em potencial. E se os combates giravam em torno de inimigos que ameaçavam o governo e a sociedade estadunidense, as relações com o poder institucionalizado deveriam estar claras. A aparição de presidentes americanos nas narrativas era uma representação de que os heróis deveriam seguir uma conduta demarcada pelo dever pátrio.

A política externa pode ser entendida como uma forma de proteger os interesses nacionais de um país, em especial a segurança nacional, a prosperidade econômica e valores sociais, no caso de intercâmbios culturais e econômicos entre as nações. O discurso do excepcionalismo dos Estados Unidos só faria sentido se tivessem elementos para pô-lo à prova. Assim, fez-se necessária a criação de personagens fixos que representassem o estrangeiro, ou seja, aquele que não fosse americano, mas que mantivessem alguma forma de relação com os EUA.

Segundo Pierre Milza², para um Estado garantir sua defesa contra os eventuais avanços dos outros atores do sistema internacional, deve afirmar a identidade nacional e a vontade de sobreviver, o que determina diretamente sua política militar e as escolhas de sua estratégia global. Dessa forma, o governo de um país deve saber lidar com outros Estados sem afetar a soberania de qualquer um deles, mesmo que esses Estados possuam culturas ou sistemas políticos diferentes.

Em contraposição, são conhecidas as intervenções dos EUA em diversos países do mundo em nome de uma suposta "liberdade e democracia". Esses conceitos remetem à composição dos Estados Unidos como um modelo no qual os seus cidadãos são regidos pela República. Nesse caso, o sistema político vigente determina que seus governantes devam ser eleitos pelo povo e a

¹ O excepcionalismo americano possui interpretações diversas. A natureza da noção de excepcionalismo americano é visto de forma diferente por cada autor que busca equiparar a sua definição seja por um distintivo cultural, seja por uma identidade política. A partir da metade do século XX, a ideia de excepcionalismo passou a ser usada mais amplamente nas Ciências Sociais, empregada para referir-se à crença de que a história política dos EUA seria radicalmente diferente das experiências de qualquer outra nação e que, de fato, sua experiência seria exemplar para as outras nações.

² MILZA, Pierre. Política interna e política externa. *In*: REMOND, René (org.). *Por uma história política*. Rio de Janeiro, Editora FGV, 1996, p. 371.

escolha popular deve ser aceita e respeitada. Contudo, outros sistemas de governo são comuns em várias partes do globo. E foi exatamente a partir desse conflito político que os roteiristas da editora *Marvel Comics* pautaram alguns de seus personagens. A inserção de elementos da realidade social sempre foi uma das principais características das narrativas da *Marvel*. Desse modo, as relações internacionais entre os Estados também estavam presentes nas HQs. Porém, para esses casos, a *Marvel* se valeu de um universo imaginário, introduzindo países fictícios em suas histórias.

O imaginário funcionaria como um dispositivo simbólico que procurava dar uma identidade e coerência a certo movimento de massas se permitindo reconhecer e designar as suas recusas, bem como as suas esperanças. Segundo Bronislaw Baczko, o imaginário social é operado pelos sistemas simbólicos, os quais são construídos não somente a partir da experiência dos agentes sociais, mas, também, a partir dos seus desejos, aspirações e motivações. Desse modo, são por meio de séries de oposições que se estruturam as forças afetivas que agem sobre a vida coletiva, unindo-as, por meio de uma rede de significações, às dimensões intelectuais dessa vida coletiva.³

O imaginário faz parte de um campo de representação e, como expressão do pensamento, manifesta-se por imagens e discursos que pretendem apresentar uma definição da realidade. Os quadrinhos de super-heróis são expressão de um imaginário coletivo sobre a nação estadunidense, os valores que norteiam sua organização social e suas ações no mundo. A representação de outros países também faz parte desse olhar que os Estados Unidos têm do mundo exterior. Assim, no que concerne aos sistemas políticos, o sistema monárquico foi um dos mais presentes. Mesmo que essas histórias tenham sido criadas em períodos nos quais as monarquias constituíam a maior parte dos Estados europeus, elas se perpetuaram ao longo do tempo como uma forma de encantamento por esse modelo de governo. Podemos observar isso tomando, por exemplo, as notícias sobre casamentos, nascimentos e atos administrativos feitos pelas monarquias ainda vigentes no mundo atual.

Namor e o *Imperius Rex*

O interesse pelas monarquias também se fez presente nas narrativas da *Marvel*. E a primeira representação de um monarca ocorreu nas páginas da revista *The Fantastic Four nº 4*, quando Stan Lee e Jack Kirby reintroduziram o personagem Namor na continuidade da editora em 1962.

Namor, o Príncipe Submarino (*Namor, The Sub-Mariner*) foi criado por Bill Everett em 1939, aparecendo pela primeira vez na revista *Marvel Comics nº 1*, quando a editora ainda se chamava *Timely Comics*. Sua origem esteve ligada

³ BACZKO, Bronislaw. Imaginação social. In: ROMANO, Ruggiero (org.). *Enciclopédia Einaudi*. Lisboa: Imprensa Nacional; Casa da Moeda, 1985, v. 5, p. 311-312.

à lenda de Atlântida, continente que teria submergido no oceano na Antiguidade e foi citada em escritos do filósofo grego Platão. Ele é, juntamente com o Tocha Humana original, considerado o primeiro personagem criado pela empresa *Marvel*.

O Príncipe Namor era filho da princesa Fen, de Atlântida e Leonard McKenzie, um capitão da marinha dos EUA. Pouco depois da Primeira Guerra Mundial, o navio de McKenzie detonou explosivos no continente antártico para quebrar *icebergs* provocando danos à civilização atlante que vivia nessa região do globo. Thakorr, imperador de Atlântida, enviou sua filha, Fen, para investigar a causa dos danos. Fen partiu sozinha e descobriu o navio do capitão McKenzie. Fen permaneceu na embarcação e logo aprendeu a língua dos tripulantes e se apaixonou por McKenzie, culminando no casamento dos dois. Após várias semanas, percebendo que sua filha não retornava, Thakorr deduziu que ela havia sido capturada pelo povo da superfície e enviou um grupo de atlantes para tentar encontrá-la. O grupo descobriu seu paradeiro e lutou contra a tripulação do navio, o que acabou provocando a morte de McKenzie.

A princesa Fen retornou para Atlântida e meses depois deu à luz um filho híbrido com a pele rosada, ao contrário da pele azulada própria dos atlantes, mas com a capacidade de respirar debaixo d'água e com uma resistência sobre-humana para aguentar a pressão aquática que o fundo do mar impunha. Mesmo com pai humano, Namor cresceu com ódio da humanidade, o que se refletiu em ataques à superfície no final da década de 1930. Ainda durante as narrativas da *Timely* foi sugerido que Namor se uniu aos aliados durante a Segunda Guerra Mundial, por entender que os países do Eixo representavam uma ameaça em potencial para todo o mundo. Nesse caso, as narrativas do Príncipe Submarino se alinhavam com a proposta vigente à época de que os quadrinhos de super-heróis serviam de propaganda pró-aliada durante o conflito.

Ainda segundo as narrativas do personagem, Atlântida foi violentamente afetada por terremotos após a guerra e Namor foi enviado para investigar quais seriam as causas disso. Ele descobriu que o responsável foi um vilão chamado Paul Destino (*Paul Destine*) que, utilizando grandes quantidades de energia, arrasou Atlântida, matando boa parte de sua população, além de transformar Namor e o restante de seus súditos em nômades. O vilão ainda provocou amnésia no Príncipe Submarino, enviando-o para vagar como mendigo no mundo da superfície.

A partir desse ponto, Namor foi reinserido na cronologia da *Marvel*. Em uma narrativa de 1962, Johnny Storm, o Tocha Humana (*Human Torch*) da equipe Quarteto Fantástico descobriu Namor num edifício abandonado, junto com um grupo de sem-teto. Tocha usou seus poderes para queimar a barba comprida de Namor e o lançou ao mar, o que fez com que Namor recuperasse sua memória. Contudo, quando ele soube da destruição de Atlântida, o Príncipe Submarino pensou que os responsáveis por isso teriam sido os seres humanos e seus testes nucleares. Jurando vingar o seu povo, Namor atacou Nova York e entrou em conflito com os heróis da Terra diversas vezes.

Posteriormente, Namor reencontrou os sobreviventes de Atlântida e reconstruiu o reino, sendo proclamado seu rei, graças à ascendência que tinha

com o último imperador, Thakorr que era seu avô. Devido à popularidade que obteve junto aos leitores, os editores diminuíram paulatinamente as incursões de Namor à superfície, passando a ter histórias solo dentro da revista *Tales to Astonish*. Em 1968, graças a um acordo que permitiu a *Marvel* editar uma maior quantidade de revistas, Namor ganhou um título próprio chamado *Prince Namor, The Sub-Mariner*.

O que chamou a atenção na constituição da personalidade de Namor foi essa dualidade entre herói e vilão. Ao longo da trajetória do Príncipe Submarino, os argumentistas criaram um perfil arrogante do personagem. Namor foi idealizado como um monarca que lutaria por seu povo contra ameaças externas, mas exibia um aspecto de superioridade mesmo entre aqueles que ele tinha como aliados. Desse modo, a concepção de Namor se assemelha ao que constitui um "bom monarca". Segundo o filósofo grego Aristóteles, um rei visa à vantagem de seus súditos. O rei que não se transforma em tirano e mantém uma ligação próxima com seus súditos consegue manifestar uma das formas da justiça, pois um "bom monarca" "olhará somente para os interesses daqueles a quem ele governa. Se há justiça de fato nessa relação é por consequência da amizade que o rei lhes confere em forma de zelo e bem-estar."⁴

O Príncipe Submarino manteve um vínculo próximo com alguns de seus súditos, oferecendo-lhes a amizade propalada nos escritos de Aristóteles, ora por serem úteis como no caso dos atlanteanos *Vashti* (sacerdote de Atlântida), *Seth* (conselheiro de Namor) e *Thakos* (general do exército atlanteano). Ou por serem agradáveis, como *Lady Dorma* (noiva de Namor) e *Namorita* (prima do Príncipe Submarino). Assim, Namor constituiu seu círculo de amizade, exigindo lealdade e gratidão acima de tudo. As maiores dificuldades, no que tange às relações de amizade, encontraram-se no campo político, pois a forma de governo foi pautada em relações de interesses mútuos que, não sendo concretizados, levariam geralmente ao rompimento.⁵

O uso da lenda de Atlântida também reforçou a ideia de Namor como monarca. Nos contos do filósofo grego Platão, Atlântida era uma potência naval localizada além das Colunas de Hércules, no Estreito de Gibraltar, entre a Europa e a África, que conquistou muitas partes dos dois continentes por volta de 9.600 a.C. Segundo a lenda, Atlântida afundou no oceano após uma tentativa fracassada de invadir Atenas.

A narrativa mítica de Atlântida foi se adaptando aos novos contextos de cada época, reconfigurando momentos como o de seu desaparecimento, ou se arranjando para outros povos, na essência dessas narrativas e interpretações.⁶ Portanto, a narrativa mítica do continente desaparecido serviu de suporte para diferentes usos do passado, indicando em diversos momentos o modo com que

⁴ FEITOSA, Zoraida. *A influência da amizade nas constituições políticas em Aristóteles*. Prometeus. Ano 6, n. 11 – Janeiro-Junho/2013, p. 124.

⁵ *Ibid.*, p. 126.

⁶ Para maiores informações sobre o mito de Atlântida, ver VIDAL-NAQUET, Pierre. *Atlântida: pequena história de um mito platônico*. São Paulo: Edunesp, 2008.

esse imaginário foi trabalhado ao longo dos séculos, inclusive pela indústria cultural com as histórias em quadrinhos. Não por acaso os nomes inventados dos atlanteanos da *Marvel* estão relacionados a uma sonoridade grega, pois os roteiristas mantiveram a essência da lenda nos escritos de Platão.

Por fim, a presença de elementos da Antiguidade foi complementada pelo grito de guerra que Namor utilizava quando estivesse em combate. *Imperius Rex* foi um brado constantemente utilizado pelos argumentistas da *Marvel* quando Namor encarava alguma batalha. Essa é uma frase em latim que significa "Rei do Império". Entretanto, sua forma de usar não tinha exatamente o caráter de se autoafirmar entoando sua condição de monarca, mas, sim, algo que exaltava seu império propriamente dito. Essa exaltação poderia servir de contraponto frente às demais nações, em especial aos EUA (Figura 1).

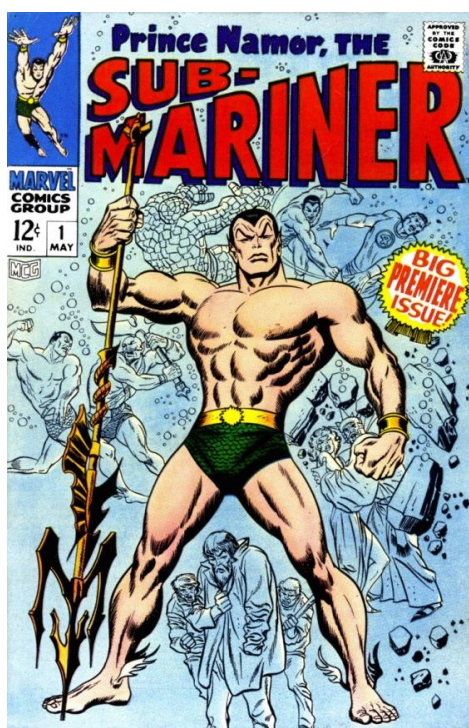


Figura 1. Capa da revista Prince Namor.

O fato de Namor entoar palavras em latim nos remete ao Império Romano. Além disso, o próprio nome do personagem é *Roman* (romano) escrito ao contrário. Podemos supor que a ideia de unir duas civilizações da Antiguidade marcadas por conquistas de territórios poderia significar a ausência de conhecimento dos autores dos quadrinhos, pois sobrepunham civilizações e temporalidades diferentes em um mesmo personagem ou obra produzida.

De qualquer forma, a criação do Príncipe Submarino seria, portanto, uma volta às origens de um personagem dualista que foi ao mesmo tempo defensor ferrenho de seu povo, mas que foi durante vários anos um inimigo declarado da humanidade. Somente quando Namor se aproximou dos humanos, suas posições foram revistas e ele passou a figurar de fato no panteão de super-heróis da editora.

A mão de ferro da Latvéria

O segundo exemplo de monarca da *Marvel* é considerado um de seus principais personagens vilões. O Doutor Destino (*Doctor Doom*) foi criado por Stan Lee e Jack Kirby em 1962 e se tornou o principal inimigo do Quarteto Fantástico. Dono de uma das mentes mais brilhantes do mundo, a narrativa contava a história de Victor von Doom que nasceu no fictício reino da Latvéria, localizado no leste europeu, filho de um curandeiro cigano e de uma mulher ligada à feitiçaria. Quando ainda era bem jovem, seus pais foram caçados por autoridades latverianas e condenados à morte. Entregue aos cuidados de Boris, um amigo da família, quando ainda era criança, Victor soube que seus pais haviam lhe deixado como herança duas caixas: uma contendo ervas e medicamentos e outra com alguns artefatos mágicos. Aprendendo a fazer uso dos objetos místicos, o rapaz começou a viajar pelo país realizando “milagres” alquímicos.

Um dia, o reitor de uma universidade dos Estados Unidos tomou conhecimento da reputação do jovem e ofereceu-lhe uma bolsa de estudos. Doom foi para os EUA e conheceu o então jovem Reed Richards, que viria a ser tornar anos mais tarde o líder do Quarteto Fantástico, o Senhor Fantástico (*Mister Fantastic*). Algum tempo já estabelecido na universidade, Victor estava testando um de seus inventos para viajar entre as dimensões e que ele acreditava que salvaria a alma de sua falecida mãe.

Richards fez uma visita ao quarto de Doom e examinou suas anotações, percebendo um erro no esquema do aparelho. Reed tentou avisar Doom, mas este não lhe deu importância e o expulsou do quarto, prosseguindo com os testes. Quando, finalmente, faria o teste definitivo, a máquina de Victor explodiu, ferindo seriamente o seu rosto. Por realizar experimentos considerados perigosos em segredo, von Doom foi expulso da universidade e, por isso, passou a culpar Richards pelo seu infortúnio.

Quase levado à loucura pela deformação de seu rosto, Victor partiu dos EUA em direção às montanhas do Tibete. Lá foi acolhido por uma ordem de monges e durante vários anos aprendeu segredos místicos. Os monges o ajudaram a construir uma armadura de metal e uma máscara igualmente metálica que ainda não tinha esfriado o suficiente após a fundição. Com sua arrogância obrigou os monges a colocar a máscara imediatamente em sua face. Como resultado, seu rosto se deformou ainda mais fazendo com que von Doom permanecesse com a máscara já finalizada a maior parte do tempo, assumindo, assim, a identidade de Doutor Destino.

Decidido a se vingar dos perseguidores de seus pais, Doom voltou para sua terra natal para realizar seus planos de conquista. Ele depôs o monarca da Latvéria e se declarou o soberano absoluto do reino. Governando com mão de ferro, Destino começou a direcionar os recursos da pequena nação para realizar seus objetivos pessoais. Apesar de seu povo o considerar um governante justo, ele na verdade revelou em algumas histórias que não veria problema algum em trocar a vida de todos os latverianos por mais poder. E também não

demonstrava qualquer misericórdia com seus próprios soldados, aos quais punia com a morte por qualquer falha. Segundo Peter Coogan, a aparência do Doutor Destino era representante de uma mudança na interpretação de personagens considerados “cientistas loucos” para vilões de pleno direito, muitas vezes com poderes superiores como um megavilão.⁷

Dessa forma, o governo do Doutor Destino pode ser descrito como uma monarquia absoluta, uma vez que foi revelado que não havia legislatura no país, pois tudo era decidido mediante os desejos de Doom. A definição de absolutismo pode ser considerada aquela forma de governo em que o detentor do poder exerce suas prerrogativas sem dependência ou controle de outros poderes, superiores ou inferiores.⁸ O Estado Absolutista fica caracterizado como um governo de poder institucional e centralizador.

Segundo Perry Anderson em seu livro *Linhagens do estado absolutista*, o historiador discute e teoriza ser impróprio designar o termo Absolutismo, características de uma instituição que dispunha de poder absoluto sobre todos seus súditos, pois nenhuma monarquia ocidental teria gozado de poder absoluto sobre seus súditos.⁹ A marca principal da majestade soberana e do poder absoluto é, essencialmente, o direito de impor leis aos súditos sem o consentimento deles. Leis estas que eram produzidas sob o domínio do absolutismo que operava, em última instância, dentro dos limites necessários da classe cujos interesses ele assegurava.

Anderson explica que o Estado Absolutista foi criado por uma aristocracia enfraquecida economicamente, procurando se manter no poder, sendo que essas estruturas administrativas de Estado Moderno serviram para fortalecer a burguesia, que se encontrava politicamente fragilizada, mas controlava o poder econômico.¹⁰ Resultado foi que as monarquias absolutas introduziram exércitos regulares, uma burocracia permanente, o sistema tributário nacional e a codificação do direito.

Apesar de governar com mão de ferro e ter ascendido ao poder mediante um golpe de Estado, Destino é celebrado pelos habitantes da Latvéria, seja por medo de sofrer represálias ou simplesmente acreditar que von Doom trouxe benefícios para o reino, enxergando nele um protetor do país, pois as intervenções políticas estrangeiras são rechaçadas por Doom com frequência. Então, para a população latveriana o controle na forma de monarquia absoluta seria uma “compensação” por essa proteção.

⁷ COOGAN, Peter. *Superhero: the secret origin of a genre*. Austin: MonkeyBrain, 2006, p. 28.

⁸ SQUIERE, P. Absolutismo. In: BOBBIO, Norberto, MATTEUCCI, Nicola, PASQUINO, Giafranco. *Dicionário de política*. Brasília: UnB, 1997, p. 2.

⁹ ANDERSON, Perry. *Linhagens do Estado absolutista*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995, p. 48.

¹⁰ *Ibid.*, p. 50.



Figura 2. A imagem do Doutor Destino. *Fantastic Four*, vol. 1, nº 258 – Setembro de 1983.

A localização do país fictício originalmente era generalista, pois apenas apontava para o leste europeu. Então, a Letônia seria a expressão de um imaginário sobre a região: atrasada, ditatorial, composta por ciganos e seres que praticavam magia, em oposição a um estado “racional” e democrático como os Estados Unidos. Décadas depois, a *Marvel* deu uma localização mais específica para o país para o sul das montanhas dos Cárpatos fazendo fronteira com Hungria, Romênia e Sérvia.

Como monarca absoluto da Letônia, Doutor Destino possuía imunidade diplomática, permitindo que escapasse à justiça da maioria de seus crimes. Esse era, talvez, o seu maior trunfo, pois qualquer tentativa de matá-lo ou uma agressão seria considerada uma violação do direito internacional por se tratar de um chefe de Estado. Além disso, como mandatário da Letônia, Destino tinha total controle dos recursos naturais e tecnológicos do país, juntamente com a sua força de trabalho, econômica e militar.

Os atos do Doutor Destino nos remetem à obra clássica *O príncipe*, de Nicolau Maquiavel, no qual o escritor atentava para o fato de que os homens deveriam ser mimados ou exterminados, pois poderiam até se vingar de punições leves, mas não das pesadas. Desse modo, a opressão imposta pelo príncipe aos súditos deveria ser tal que ele não precisasse temer a vingança deles.¹¹ Maquiavel entendia que, primeiramente, um príncipe deveria dispor da capacidade de manter o bem-estar do seu povo, seja pela força ou pela bondade. Mesmo assim, o príncipe deveria ser prudente, diagnosticando com antecedência todos os possíveis males que poderiam afetar seu governo. Era

¹¹ MAQUIAVEL, Nicolau. *O príncipe*. São Paulo: Martin Claret, 2002.

necessário o príncipe fazer valer o seu poder marcando sua presença e mantendo seu reino sob uma constante vigilância. Para o filósofo

os homens têm menos escrúpulo em ofender a alguém que se faça amar do que a quem se faça temer, posto que a amizade é mantida por um vínculo de obrigação que, por serem os homens maus, é quebrado em cada oportunidade que a eles convenha; mas o temor é mantido pelo receio de castigo que jamais se abandona.¹²

Maquiavel acreditava que as crueldades poderiam ser bem praticadas, devendo o príncipe ao utilizá-las, fazer tudo com sabedoria, pois o objetivo único era manter seu povo unido sob sua soberania, mesmo que, para isso, o príncipe tivesse que recorrer a essa crueldade. Desse modo, expressava a ideia de que importante era o poder e não a moralidade dos meios para alcançá-lo.

Nas narrativas da *Marvel*, o Doutor Destino agia conforme indicava Maquiavel, considerando que o soberano da Latvéria não confiava em ninguém. Embora mantivesse alguns súditos mais próximos, Destino não desenvolveu laços afetivos com eles, pois seria melhor ser temido do que amado. Assim, Destino conseguia a lealdade de seus súditos por meio do medo que uma reação sua poderia acarretar sobre eles. Desse modo, “um príncipe não deve, pois, temer a má fama de cruel, desde que por ela mantenha seus súditos unidos e leais”.¹³

Mesmo tendo a lealdade de seus súditos, von Doom se mantinha vigilante quanto a possíveis insurgências. Seguindo a prudência sugerida por Maquiavel, Doom conseguia controlar todo o reino da Latvéria por meio de *Doombots*, suas duplicatas robôs que lhe permitiam se ausentar do reino sem que seus habitantes percebessem, pois as duplicatas eram uma representação perfeita da aparência e trejeitos de Doom. Essas inteligências artificiais também podiam caminhar na multidão ou se comunicar com outras pessoas sem que percebessem que se tratava de uma fraude. Além disso, Destino possuía uma guarda pessoal, contudo, ela não era formada por seres humanos, mas, sim, robôs tecnologicamente avançados com instruções de ser a primeira linha de defesa de Doom caso ocorresse alguma invasão de seu castelo. Em diversas ocasiões, esses guardas-robôs confrontaram os heróis da *Marvel*.

Assim, o Doutor Destino agia como uma entidade que governa com poder absoluto, constituindo uma forma autoritária de se governar um Estado ou uma nação, o que lembra o filósofo Thomas Hobbes e sua principal obra, *Leviatã*. Hobbes argumentava que os indivíduos deveriam abrir mão de suas liberdades em nome da segurança, pois, para o filósofo, o ser humano é egoísta por natureza, e somente o Estado de direito e a ameaça de punição poderia manter o indivíduo sobre controle.¹⁴

¹² Ibid., p. 68.

¹³ Ibid., p. 88.

¹⁴ HOBBS, Thomas. *Leviatã ou matéria, forma e poder de um Estado eclesiástico e civil*. São Paulo: Martin Claret, 2002.

Em *Leviatã*, Hobbes falou das condições de dissoluções do Estado, em que somente a concentração de autoridade garantiria a unidade e a paz social. Ele acreditava em um Estado poderoso, tendo como chefe um soberano. Sem um soberano, dizia Hobbes, tudo se esfacelaria e a sociedade se dividiria em indivíduos separados, prontos para se destruir uns aos outros na busca pela sobrevivência.

Hobbes justificou que a humanidade precisa e necessita da ordem e, por isso, os homens deveriam se unir por meio de um contrato com o intuito de entregar a sua liberdade ao soberano que deveria administrar a nação com “mão de ferro” e organizá-la por intermédio de leis que ajudassem os homens a viver em harmonia.

Desse modo, o poder na Latvéria foi mantido pelo controle dos recursos militares e econômicos do país. Por causa da opressão do regime, o Doom controlava a população latveriana em troca de uma suposta proteção, o que favoreceu sua longa permanência no poder. Sua vestimenta composta por capa e capuz impunha um tom de imponência para Destino e, ao mesmo tempo, remetia à representação clássica da morte, capaz de encobrir seu rosto envolto em mistério. Além disso, o uso de uma armadura de ferro refletia a solidez com que Doom agia sobre seu reino e sobre seus súditos.

O Pantera de Wakanda

Em julho de 1966, Stan Lee e Jack Kirby criaram o primeiro super-herói negro com a pretensão de apresentar uma inovação conceitual. O Pantera Negra (*Black Panther*) se tornaria o precursor de todos os super-heróis negros que viriam a seguir. A trama contava a história de *T'challa*, um príncipe de uma fictícia nação africana chamada Wakanda, alvo de constantes ameaças externas por ser portadora da maior reserva de *vibranium* do mundo. Na narrativa, este era um metal com poder de absorver qualquer tipo de energia do mundo, portanto, capaz de despertar a cobiça mundial.

A recusa do pai de *T'challa*, *T'chaka*, rei de Wakanda, em fornecer o metal a um criminoso sul-africano chamado Ulysses Klaw, acabou por provocar o assassinato do rei. Jurando vingança, *T'challa* viajou para os EUA e Europa para estudar e se tornar um brilhante cientista. Ao retornar a seu país, foi coroado rei, sucedendo o pai. Após o ritual de iniciação, ele ingeriu uma erva que expandiu sua força, velocidade, resistência, agilidade e sentidos, todos parecidos com os de um felino. Vestindo o traje cerimonial que simbolizava o animal sagrado pra seu povo, *T'challa* se tornou o Pantera Negra.

T'challa utilizou os recursos obtidos na comercialização do *vibranium* e transformou o reino de Wakanda na nação mais evoluída tecnologicamente do mundo. Em sua primeira aparição, o Pantera convidou o Quarteto Fantástico para conhecer seu reino e sua tecnologia. Quando o grupo chegou a Wakanda foi surpreendido por ataques do Pantera Negra, que, na verdade, queria testar

a extensão dos seus poderes para proteger seu povo de ameaças externas. Embora com todas as descrições das características evoluídas e modernas do Pantera e de Wakanda, Stan Lee ainda se valeu de estereótipos ao configurar os africanos.¹⁵ Embora possuísse toda tecnologia, os quadrinistas fizeram uma representação do imaginário sobre a África e os povos que nela habitam. Assim, o povo de Wakanda aparecia vestindo trajes e realizando ritual de danças tribais endossando esse imaginário sobre a África, com o olhar dos estadunidenses/europeus sobre um continente que viam como misterioso e fascinante, mas igualmente atrasado.

Seja como aliado do Quarteto Fantástico ou como membro dos Vingadores, ao longo das décadas o personagem se tornou um coadjuvante importante nas revistas da *Marvel*. Por duas vezes, o Pantera teve títulos próprios na década de 1970, porém, sem grande vendagem, foram cancelados após poucas edições, embora o personagem tivesse popularidade entre os leitores.

T'challa foi concebido com uma abordagem diferente frente às representações monárquicas de Namor e Doutor Destino. O Pantera Negra sempre foi representado como um homem honrado, herdeiro de uma tradição familiar secular, bem visto pelo povo de Wakanda que não o temia, ao contrário de Destino. No entendimento do povo de Wakanda, o Pantera Negra existia para protegê-los das ameaças externas. Além disso, a lenda do Pantera remetia a um culto do país, ou seja, ao mesmo tempo em que reconheciam *T'challa* como seu rei, eles também o tinha como o representante do deus Pantera na terra. Mesmo sendo um ser humano, sua figura era vista como a do escolhido dos céus como protetor eterno de sua terra.

A questão monárquica aqui descrita nos reporta a outro teórico do absolutismo, mas com uma concepção diferente da proposta por Hobbes. Jacques Bossuet era um bispo francês do século XVII e uma figura próxima do rei Luís XIV, símbolo máximo da monarquia absolutista francesa. Bossuet foi o filósofo que elaborou a teoria do direito divino do Reis a partir de seu livro chamado *Política segundo as Sagradas Escrituras*, na qual ele justificava a concentração de poder nas mãos do rei, pois esse seria o representante das forças divinas na Terra. Assim, o rei era confundido com o próprio Deus e, por isso, todos que fossem contra as suas determinações seriam também contrários às forças divinas e, portanto contra Deus.¹⁶

Bossuet afirmava que todas as naturezas humanas deveriam estar sujeitas ao rei por meio de um Contrato de Submissão. Ou seja, corresponderia a uma necessidade natural das sociedades de serem governadas, pois a monarquia seria a única forma de governo legítima, uma vez que redundaria em estabilidade.

O teólogo francês teve o cuidado de separar o que ele chamou de governo absoluto, no qual os súditos possuem eficaz proteção de uma autoridade ligada às tradições e pelo que é pautado pela razão, do outro,

¹⁵ GUERRA, Fábio V.. *Super-heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA (1961-1981)*. Dissertação (Mestrado em História) – Niterói, Universidade Federal Fluminense, 2011, p. 159.

¹⁶ BOSSUET, Jacques *apud* BURKE, Peter. *A fabricação do rei: a construção da imagem pública Luís XIV*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994, p. 48.

denominado por ele como governo arbitrário, no qual todos os súditos são escravos sacrificados a um tirano que não se orienta pela lei e pelos costumes, mas, sim, pelo capricho e pelo ato despótico.¹⁷

Desse modo, ao contrário do pensamento de Thomas Hobbes, o absolutismo para Jacques Bossuet não está em um ser que ameaça seus súditos, mas, sim, alguém que atrai seus subordinados formando um equilíbrio de uma hierarquia de vassalos ligados pelo respeito comum aos antigos costumes e às instituições estabelecidas.

Nas narrativas da *Marvel*, os Panteras Negras são descritos como homens benevolentes e amados por seu povo. Contudo, a passagem do manto do Pantera não era feito de modo automático de pai para filho. Era criada uma arena de lutas na qual era permitido que qualquer habitante de Wakanda pudesse desafiar o Pantera Negra vigente para um combate. Se o desafiante vencesse, seria merecedor do manto e do trono de Wakanda. Por esse motivo os descendentes da linhagem do Pantera deveriam ser preparados desde crianças para esse desafio, para que pudessem provar perante toda a população de que eram merecedores de usar a roupa do Pantera Negra.

O simbolismo em torno do Pantera Negra pode ser ligado à obra de Jacques Bossuet novamente considerando o que o teólogo estabelece sobre as quatro características que uma monarquia tem que possuir.¹⁸ Primeiramente, Bossuet afirma que a autoridade real é sagrada, ou seja, o poder dos monarcas advém de Deus, que os estabelece como seus ministros na Terra. Nesse caso, os súditos deviam obedecer aos mestres temporais como obedecem a Deus. Contudo, a origem divina também impunha limites, sendo que o rei deveria respeitar o seu poder e qualquer decisão deveria beneficiar o seu povo e não apenas a si próprio.

Bossuet também diz que o poder real é paternal, pois os reis são constituídos segundo o modelo dos pais. Era ele que deveria se preocupar com todas as necessidades da sociedade, com a proteção dos mais fracos, e com um governo justo, mas aprazível, cultivando a imagem de alguém que exerceria o seu poder de um forma justa e protetora.

Em terceiro lugar, o teólogo francês alega que a autoridade real é absoluta, no que o rei se tornava independente nas suas decisões, sendo que não era obrigado e nem deveria prestar esclarecimentos a ninguém daquilo que ordena. Com isso, o rei assegurava que o respeito pelas leis e pelas normas da justiça era exercido, evitando a anarquia ou desordem, que extrai dos homens os seus direitos.

Por último, Bossuet expõe que o poder real está em total harmonia com a razão. Ou seja, à percepção de que deve salvar mais os Estados do que usar a força, pois é a inteligência e a ciência que deve fazer o povo feliz. Como o monarca é escolhido por Deus, ele deve ser possuidor de qualidades internas tais como a generosidade, a convicção, a força do caráter, a precaução e a

¹⁷ BOSSUET, Jacob-Bénigne. *Politique tirée des propres paroles de l'Écriture Sainte*. Genebra: Droz, 1967, p. 52.

¹⁸ Ibid..

capacidade de previsão e percepção.

Desse modo, vemos que Wakanda apresentava uma organização diferente da Latvéria e de Atlântida. No reino africano, os habitantes eram autorizados a participar de decisões particulares como na sucessão do rei. O culto ao Pantera Negra tinha, assim, uma característica militar, religiosa e política da nação. Em torno dele os wakandanos poderiam se espelhar e se orgulhar do respeito que seu país impõe ao mundo.

Em 2005, os editores da *Marvel* criaram um novo título solo para o Pantera e chamaram Reginald Hudlin, um escritor afro-americano para escrever os roteiros. A abordagem que Hudlin deu ao personagem trouxe uma narrativa cinematográfica que remetia às raízes do escritor em *Hollywood*. Como em várias histórias anteriores do Pantera Negra, esta apresentou um forte viés político, lidando com as relações internacionais dos países africanos com os do Ocidente num mundo pós-colonial. Apresentando diálogos claros, os roteiros de Hudlin enfocam o panorama internacional da primeira década do século XXI, com o governo do presidente americano George W. Bush e sua "Guerra ao Terror". Esse conteúdo político utilizado por Hudlin fez sentido a partir do momento em que o roteirista "também queria que ele fosse politizado. Afinal, o personagem é soberano de uma nação africana. Seu trabalho é inerentemente político e, por natureza, acabaria implicando em conflitos com o governo dos EUA – assim como China e Israel".¹⁹

Nessa obra, Reginald Hudlin reinventou a origem do Pantera Negra trazendo novos elementos que constituem a sua base moral. O primeiro ponto era a posição geográfica de Wakanda. Pela narrativa, o reino se localizava no centro da África, cuja existência remonta ao século X. Diz a lenda que Wakanda foi o único reino que não foi conquistado por estrangeiros. Desde as guerras entre nações africanas, passando pela chegada dos europeus, Wakanda sempre permaneceu soberana e imune a qualquer interferência externa.

Hudlin destacou como o imperialismo europeu do século XIX tentou se apropriar das reservas naturais de Wakanda, mas foram rechaçados pelos habitantes do reino comandados por um ancestral de *T'Challa*. As origens do imperialismo remontam à dinâmica da economia mundial, determinada pelas mudanças internas nos países industrializados do século XIX. É possível identificar dois momentos peculiares no desenvolvimento do capitalismo industrial do século XIX. A expansão concorrencial de meados do século XIX e a expansão mundial iniciada após 1873, estendendo-se até às vésperas da Primeira Guerra Mundial.

O período entre 1875-1914 fora o auge do imperialismo colonial a que o historiador britânico Eric Hobsbawm deu o nome de "Era dos Impérios". O principal motivo era a busca por novos mercados na África e na Ásia, o que Hobsbawm considerou como "um produto sobrenatural de uma economia internacional fundamentada na rivalidade de várias economias industriais em competição".²⁰

¹⁹ HUDLIN, Reginald & ROMITA JR., John. Quem é o Pantera Negra? – *Coleção Oficial Graphic novels Marvel nº 38*. São Paulo: Salvat, 2014, p. 150.

²⁰ HOBBSAWM, Eric J. *A era dos impérios 1875-1914*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001, p. 33.

Para Eric Hobsbawm, o imperialismo do final do século XIX era visto mais na esfera econômica e na transformação do contexto social e político dos países capitalistas industrializados e não mais pré-industriais. Em todos os impérios, os grupos dominantes sempre buscaram uma justificativa para se diferenciar dos dominados, seja por superioridade militar ou moral. Dentro do sentimento nacionalista os imperialistas tinham a afirmação da supremacia e os "dominados" representando uma resistência à unificação global, diante do que as colônias sempre tiveram desvantagens.

Hublin, então, fez um desafio ficcional de imaginar um reino que contrariasse a lógica "dominante-dominado". Como foi dito, na narrativa Wakanda jamais se curvou a qualquer potência estrangeira, mesmo quando o imperialismo europeu estava no auge. Na história, o leitor ficou sabendo da dinastia do Pantera Negra como protetor do povo wakandano através dos séculos e como sempre fizeram uso da tecnologia graças às reservas de *vibranium*.

No que concerne à narrativa escrita por Hublin, podemos perceber que o autor utilizou bem o contexto político de quando foi escrita em 2005. Em pleno governo George W. Bush, Hublin criticou a ação desenfreada dos EUA em invadir países em nome de uma suposta benevolência em trazer "democracia e liberdade" para outros povos do mundo. Na trama, os EUA procuraram se aproveitar da situação em que mercenários internacionais, comandados por Ulysses Klaw, o assassino do pai de *T'challa*, queriam invadir Wakanda para saquear suas reservas e matar o Pantera Negra atual. O plano foi repellido pelas defesas de Wakanda que conseguiram expulsar ou matar os invasores. Em meio a isso tudo, os EUA enviaram uma força tarefa para auxiliar os wakandanos que não foi solicitada. O objetivo era ajudar a expulsar os invasores e, assim, permanecer no país, o que seria uma forma de "gratidão" por terem se prontificado a ajudar. Contudo, Wakanda conseguiu vencer a batalha sozinha, e eis quando robôs do exército americano conseguiram entrar em Wakanda ao final dos combates, o Pantera Negra virou-se para um dos robôs dizendo que

A ajuda de vocês não foi solicitada e a ameaça foi anulada.
Wakanda agradece a oferta de auxílio dos Estados Unidos.
Porém, sua ajuda não é necessária.
Se permanecerem em solo wakandano por mais uma hora,
serão considerados exército invasor e sofrerão as
consequências.²¹

A fala de *T'Challa* demonstrou o quanto o respeito que Wakanda impunha aos seus pares ocidentais. O grande mérito da narrativa escrita por Hublin foi exatamente este: inserir uma nação fora do grupo das grandes potências, mas que, ainda assim, tinha sua soberania respeitada, mesmo que

²¹ HUBLIN, Reginald. Whos is the Black Panther?Part Six. *In: Black Panther*, vol. 4 n. 6. Nova York: Marvel, Setembro de 2005, p. 23.

pensassem em infringi-la. Wakanda conseguiu bloquear os poderes coloniais com uma evolução cultural que permaneceu por séculos inalterada. Assim, nas palavras de Hudlin, ele afirma que

O Pantera é um Capitão América negro. A personificação dos ideais de um povo. Como americanos, nos sentimos bem lendo o Capitão América, porque ele nos lembra do potencial que um bom americano pode ter, se, claro, tiver a convicção de viver pelos princípios sob os quais o país foi fundado. Como negro, o herói deve representar a concretização do potencial de sua pátria mãe.²²



Figura 3. Imagem do Pantera Negra.

Considerações finais

Seja pela política interna, seja pelas representações das relações internacionais, as HQs da *Marvel* podem ser vistas como uma forma de tradução do imaginário americano no que se refere ao combate aos adversários que se alteram em função das conjunturas. Desse modo, esses antagonistas variaram conforme a época em que a narrativa foi produzida. Assim, temos a configuração de histórias que tratam os estadunidenses como defensores únicos da “liberdade e da justiça”, conscientes de seu dever de defender o seu

²² HUDLIN, Reginald & ROMITA JR., John. Quem é o Pantera Negra? – *Coleção Oficial Graphic novels Marvel n. 38*. São Paulo: Salvat, 2014.

povo e os demais povos que compartilhassem dos mesmos princípios contra a "opressão e tirania". Isso fez com que nessas histórias os personagens principais – os super-heróis – lutassem contra inimigos que por várias vezes ameaçavam a ordem, a paz, e os "valores democráticos" da nação estadunidense. O estilo da narrativa das histórias insere o leitor em aventuras nas quais o bem (EUA) e o mal (o inimigo externo) se confrontam.

Essa exaltação dos heróis estadunidenses faz parte de uma cultura nacional. Essa cultura se constrói pela mitificação das experiências do passado, que se produz por meio de relações de identificação e projeção com os heróis da pátria. O imaginário sobre uma identidade cultural nacional é construído com base na "narrativa da nação". Essa fornece uma série de imagens, panoramas, cenários, eventos históricos, e símbolos e para imaginar uma cultura nacional é necessário construir narrativas que incluam uma representação de identidades com base em tradições e mitos fundadores da pátria.

Nesse caso, os monarcas exemplificados neste artigo cumprem o papel de se estabelecerem como representantes de um povo que, mesmo fictício, molda os valores e crenças de uma civilização específica. Essa cultura se fez graças ao amor à Mãe pátria, ou seja, a adoração ao solo onde seus habitantes nasceram e cresceram e que estariam dispostos a defendê-la de ameaças externas. E essa veneração seria combinada com uma obediência ao Estado no que os súditos deveriam oferecer lealdade ao chefe de governo. Assim, seja em Atlântida, Latvéria ou Wakanda, as nações retratadas têm em seus habitantes o ponto de suporte que legitimava as ações dos monarcas mesmo que esses nem sempre tivessem uma postura benevolente.

165

Sobre o autor

Fábio Vieira Guerra é doutorando em História pela Universidade Federal Fluminense (UFF). E-mail: fabguerra@uol.com.br.

Artigo recebido em 25 de novembro de 2015.

Aprovado em 21 de junho de 2016.

SIN CITY: O NEO-NOIR COMO EMERGÊNCIA DO NOIR ENQUANTO GÊNERO A POSTERIORI E A INFLUÊNCIA MÚLTIPLA ENTRE DIVERSAS LINGUAGENS (LITERATURA, CINEMA E QUADRINHOS)

ADÉRITO SCHNEIDER
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS (UFG)

RESUMO: Este artigo parte do filme *Sin City: A cidade do pecado* (Robert Rodriguez e Frank Miller, 2005) para analisar o conceito de *noir*. A hipótese aqui é de que o *noir* é um (sub)gênero cinematográfico/literário construído *a posteriori*, fruto de múltiplas e complexas influências por meio de um dialogismo tautológico entre diversas linguagens (literatura, cinema, quadrinhos etc.), consolidando-se apenas no chamado neo-*noir*. Dessa forma, este artigo é um exercício que busca reconstruir brevemente a trajetória do *noir*, passando pela literatura policial do século XIX, o romance *noir* dos anos 1920 e 1930, o filme *noir* "clássico" dos anos 1940 e 1950 para, finalmente, deter-se na análise dos quadrinhos da série *Sin City* (anos 1990) e sua adaptação cinematográfica no início do século XXI.

PALAVRAS-CHAVE: *Noir*, *Sin City*, Cinema, Quadrinhos, Literatura.

ABSTRACT: This essay analyses the concept of *noir* in the *Sin City* film, by Robert Rodriguez e Frank Miller (2005). The hypothesis raised is that *noir* is a *sub-genus* cinematographic and literary which is built *a posteriori*, as a result of multiple and complex influences through a tautological dialogue between different artistic languages, such as, literature, films and graphic novels. Thus, this paper is an attempt to rebuilt, in a summarized manner, the trajectory of *noir* going through the detective novels of the 1940 and 1950 until reach on the analysis of the *Sin City* graphic novel serie (1990) and its screen adaptation of the beginning of XXI century.

KEYWORDS: *Noir*, *Sin City*, Cinema, Comics, Literature.



Sin City: A cidade do pecado (Robert Rodriguez e Frank Miller, 2005).

Introdução

O filme *Sin City: a cidade do pecado* (Robert Rodriguez e Frank Miller, 2005) é uma obra essencialmente *noir*, ou seja, é visível nessa obra cinematográfica adaptada dos quadrinhos uma confluência das principais características que definem o *noir* como (sub)gênero (ou quase isso). Contudo, se talvez não um "gênero", o *noir* é – como aponta Mascarello¹ – ao menos uma "atmosfera", um "tom", um "estilo", um "conceito". E que não se restringe apenas ao cinematográfico, mas, também, ao literário, aos quadrinhos etc. Então, o que torna possível afirmar que *Sin City* é essencialmente *noir*? Arrisco dizer que seja principalmente o fato de que o *noir* é um "gênero" construído *a posteriori* e, portanto, apenas no chamado neo-*noir* é possível encontrar o *noir* em seu estado "legítimo" (no sentido de que há uma concepção de obra artística partindo do *noir* como "conceito" definido).

Dessa forma, a hipótese aqui apresentada é de que o *noir* é um (sub)gênero ou conceito construído *a posteriori*, fruto de múltiplas e complexas influências por meio de um dialogismo retroalimentativo e tautológico entre diversas linguagens (literatura, cinema, quadrinhos etc.) que trabalham com o *noir* (enquanto "tom", "atmosfera" etc.) e, assim, consolidado apenas no chamado neo-*noir*. Portanto, para comprovar essa hipótese, buscarei reconstruir brevemente a trajetória do *noir*, passando pela literatura policial do século XIX (Europa), o romance *noir* dos anos 1920 e 1930 (EUA), o filme *noir* "clássico" dos anos 1940 e 1950 (EUA), o filme neo-*noir* (EUA, pós anos 1970) para, finalmente, deter-me na análise dos quadrinhos da série *Sin City* (EUA, anos 1990) e sua adaptação cinematográfica no início do século XXI (também nos EUA).

¹ MASCARELLO, Fernando. Film noir. In: MASCARELLO, Fernando (org.). *História do cinema mundial*. Campinas, SP: Papyrus, 2006, p. 184.

O nascimento do romance policial no século XIX e do *noir* no século XX

O romance policial é um dos tipos de literatura mais vendidos de todos os tempos e foi criado por "Edgar Allan Poe, que a inaugura em seus contos que apresentam como personagem central o [protótipo de detetive] Chevalier Dupin"², no final do século XIX. Para Reimão, a primeira narrativa policial e, portanto, fundadora do gênero é *Assassinatos da Rua Morgue*, publicado por Poe em abril de 1841 na *Graham's Magazine*. A autora denomina como romance policial a narrativa policial de detetive ou romance de enigma. Nesse tipo de literatura, "o enigma atua [...] como desencadeante da narrativa, e a busca de sua solução [...] é o motor que impulsiona e mantém a narrativa, quando se esclarece o enigma, se encerra a narrativa [sic]"³.

O surgimento do romance policial está intimamente ligado ao surgimento e popularização dos jornais de grande tiragem na Europa no século XIX e, principalmente, a popularidade das notícias de crimes. Além disso, Reimão cita como fator importante um novo público de habitantes das cidades industriais, produtos da Revolução Industrial. Portanto, "[...] as primeiras narrativas policiais localizarão o crime no lugar onde ele aparecerá mais frequentemente: a cidade"⁴. Aliás, a cidade e seus elementos (multidões, labirintos de ruas etc.) são vistos pela autora como "personagens mudos constantes nas narrativas policiais"⁵. Somados a isso, Reimão aponta o surgimento da polícia moderna, datada também do século XIX. Portanto, configura-se aqui, segundo Raul Antelo⁶, uma alegoria da modernidade – papel que o romance policial desempenha ao lado da crônica, um "gênero" moderno por excelência.

Um quarto fator importante para o nascimento do romance policial está – segundo Reimão – no positivismo em voga no século XIX, ou seja, na "crença básica, como pressuposto fundamental, [...] de que os fenômenos são regidos por leis"⁷. Dessa maneira, o positivismo tornar-se-ia elementar para formar a figura do detetive (o protagonista dos romances policiais) como homem de mente brilhante que consegue resolver os mistérios (crimes) por meio de análises e deduções, enxergando o óbvio onde as demais pessoas (outros personagens ou leitores) enxergam apenas o mistério. E é assim que veremos surgir, entre outros, clássicos protagonistas de romances policiais, como Dupin (criação de Allan Poe); Sherlock Holmes (de Arthur Conan Doyle); Hercule Poirot (de Agatha Christie), entre outros. Nessas obras, podemos perceber certas características em comum, como, em geral, protagonistas masculinos dotados de mentes brilhantes; homens de certa posição na sociedade, atuando

REIMÃO, Sandra Lúcia. *O que é romance policial*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983, p. 8.

³ *Ibid.*, p. 11.

⁴ *Ibid.*, p. 13.

⁵ *Ibid.*

⁶ ANTELO, Raúl. Introdução. In: RIO, João do. *A alma encantadora das ruas*. Organização de Raúl Antelo. São Paulo: Companhia das Letras, 2008, p. 13.

⁷ REIMÃO. *Op. cit.*, p. 15.

como detetive mais por *hobby* do que por profissão (necessidade financeira); personagens pouco humanizados, ou seja, de pouca profundidade psicológica, sem grandes contradições e que não se relacionam intensamente com outros personagens etc.

Do ponto de vista do narrador, esses romances são, em geral, narrativas em primeira pessoa realizadas por personagens fixos que são amigos/companheiros de trabalho do protagonista (como, por exemplo, Holmes/Watson). Assim, conforme aponta Reimão, costumam existir três camadas temporais nessas histórias: primeiro, um crime que antecede o início da narrativa; posteriormente, uma história que é não sobre o crime em si, mas sobre o inquérito do crime, sobre a investigação realizada pelo protagonista e que se inicia com a descoberta do crime e termina com a elucidação dele; e, finalmente, uma terceira camada temporal que é a narrativa em si, ou seja, realizada apenas após o final da investigação e não em tempo presente⁸.

Reimão afirma que essa característica de um narrador-personagem (não protagonista) tem como um dos objetivos deixar o narrador ao lado do leitor, ou seja, são ambos não dotados de mente brilhante (que é uma característica exclusiva do detetive-protagonista) e, portanto, só conseguem “montar o quebra-cabeça” depois que o detetive apresenta a solução do mistério. Além disso, o narrador tem como papel aumentar a admiração para com o detetive-protagonista. Mas, por outro lado, considerando que a história é contada como memória, como registro de uma ação passada, no romance policial clássico sabemos estar sempre diante da certeza de um crime que será resolvido e de uma investigação da qual os protagonistas sairão ilesos. Comumente, não há risco de vida “real” para o protagonista-detetive.

Analisando esses personagens clássicos (Dupin, Holmes e Poirot) dentro de uma análise evolutiva, Reimão observa em Agatha Christie o ápice do distanciamento do realismo no romance policial clássico. Ainda que Poirot seja um personagem mais “humano” do que seus antecessores, os livros com esses personagens vão tornando-se cada vez mais criações de tramas megalaboradas que parecem ter como função principal não dar chance alguma ao leitor de desvendamento do enigma e, conseqüentemente, surpreendê-lo com a revelação de uma trama “inimaginável”, como, por exemplo (e para ficar em apenas um), histórias com um assassinato e doze assassinos (*Assassinato do Expresso Oriente*, de Agatha Christie)⁹.

Assim, é no início do século XXI que surge nos Estados Unidos o romance *noir* como uma espécie de antirromance policial clássico criado e propagado ao mundo a partir da Europa do século XIX. Aquele que é considerado o grande criador dessa literatura foi Dashiell Hammett (1894-1961) e um de seus seguidores mais expressivos foi Raymond Chandler (1888-1959). O surgimento do romance policial americano está intimamente ligado às *pulp*

⁸ Aqui, impossível não lembrar o “paradigma indiciário” de que fala Ginzburg e pensar na relação entre a apresentação (narrativa) da pesquisa historiográfica e a narrativa da investigação no romance policial.

⁹ Esta discussão é travada em: CHANDLER, Raymond. *A simples arte de matar*. Vol.1. Porto Alegre: L&PM, 2009.

magazines tais como a revista *Black Mask*. Algumas das principais características do romance policial americano são: narrativas que contam com sentimento de moralidade concomitante aos “belos sentimentos” (e não apenas em situação de dicotomia, mas, também, de contradição), assim como a amoralidade; policiais que podem ser mais corruptos/corrompidos do que os criminosos que perseguem; detetives que nem sempre resolvem o mistério, entre outras.

Aliás, uma característica importante do romance *noir* é que, algumas vezes, não há sequer mistério. Em outras, sequer existe detetive. Assim, o que resta é ação, angústia e violência – e humor, muitas vezes. Os personagens são mais humanizados e se envolvem verdadeiramente com as demais personagens: amam, odeiam, desejam vingança, protegem pessoas que julgam necessitar de proteção. Além disso, diferentemente dos detetives clássicos, são personagens que trabalham profissionalmente como detetives, ou seja, que necessitam dessa atividade, inclusive, por sua remuneração – embora não sejam sempre motivadas pelo dinheiro.

No romance *noir*, a narrativa é comumente em primeira pessoa (protagonista) e, muitas das vezes, dá-se em tempo presente. Assim, acompanhamos passo a passo a investigação¹⁰. Nesses romances, os crimes são muitas vezes banais (e não mais crimes hipercriativos de mentes brilhantes). Da mesma forma, as pistas não estão dispostas pelo escritor como peças de um quebra-cabeça que o personagem e o leitor devem montar. Pelo contrário, o que importa agora é ação. E isso significa pistas erradas, caminhos mal escolhidos, decisões mal tomadas que podem trazer consequências terríveis. Portanto, implica um personagem que coloca sua vida em risco e que, muitas vezes, se dá mal. E, ao final da história, nem sempre os crimes são resolvidos ou há resoluções definitivas, pois o que importa à narrativa é a trajetória da personagem.

Portanto, no romance *noir* podemos perceber ênfase na ação e na presença de violência física, de brutalidade, mas, sobretudo, “exploram-se e aprofundam-se as situações angustiantes, em que o homem pode-se envolver”¹¹. E essa predileção pelas descrições externas (a ação) passa ao leitor a responsabilidade de, “a partir dessas descrições externas, deduzir o caráter, a personalidade, os sentimentos dos personagens”¹². Além disso, no romance *noir*, “a gíria e os palavrões são admitidos, usa-se a linguagem coloquial do dia a dia, e vê-se frequentemente o humor”¹³.

Essa característica do romance *noir* de uma narrativa que privilegia a descrição e a ação, num texto mais “enxuto” – e que não é exclusividade do *noir*, como pode ser observado, por exemplo, em Ernest Hemingway e algumas de suas obras clássicas como *O Sol também se levanta* (1926) e *Adeus às*

¹⁰ Por exemplo, as histórias com Marlowe, em Raymond Chandler, ou com Sam Spade, em Hammett.

¹¹ REIMÃO. *Op. cit.*, p. 55.

¹² *Ibid.*

¹³ *Ibid.*

armas (1929) – talvez seja o que Walter Benjamin (1994) vai chamar de “experiência da pobreza”. Para Benjamin,

[...] está claro que as ações da experiência estão em baixa, e isso numa geração que entre 1914 e 1918 viveu uma das mais terríveis experiências da história [a Primeira Guerra Mundial]. Talvez isso não seja tão estranho como parece. Na época, já se podia notar que os combatentes tinham voltado silenciosos do campo de batalha. Mais pobres em experiências comunicáveis, e não mais ricos.¹⁴

Ainda, Benjamin postula que

[...] não se deve imaginar que os homens aspirem a novas experiências. Não, eles aspiram a libertar-se de toda experiência, aspiram a um mundo em que possam ostentar tão pura e tão claramente sua pobreza externa e interna, que algo de decente possa resultar disso. Nem sempre eles são ignorantes ou inexperientes. Muitas vezes, podemos afirmar o oposto: eles “devoraram” tudo, a “cultura” e os “homens”, e ficaram saciados e exaustos.¹⁵

Dessa forma, supondo o mundo do crime como metáfora da sociedade, o romance *noir* vai denunciando a falência das instituições burguesas – em contraposição ao romance policial clássico, normalmente delimitado dentro de um ambiente de certa forma asséptico e hermeticamente fechado (e muitas vezes aristocrático), com uma dicotomia muito clara entre o bem e o mal.

[...] o detetive da narrativa “Série Negra” [*noir*] se coloca como uma pessoa de carne e osso, tão corruptível e passível de, em princípio, cometer infrações, quanto o contraventor que ele procura. Do ponto de vista ético-moral, detetive, criminoso, leitor, as pessoas em geral, estamos todos no mesmo patamar, estamos todos atuando e impregnados pela corrupção do mundo negro em que vivemos. A narrativa “Série Noire” [*noir*] tentará, também, retratar o crime no espaço do mundo real, de pessoas que tenham reais motivos para cometê-los, e tentará abordar os personagens em geral como pessoas reais, concretas, interagindo com o meio em que vivem, atuando no espaço das ambiguidades e das contradições dos valores sociais, espaço que é também o da vivência do leitor, o que faz com que esse possa ver seu cotidiano retratado e até, em princípio, repensá-lo criticamente.¹⁶

¹⁴ BENJAMIN, Walter. Experiência e pobreza. In: BENJAMIN, Walter. *Ensaio sobre literatura e história da cultura. Obras escolhidas*. Volume 1. 7ª edição. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994, p. 114-115.

¹⁵ *Op. cit.*, p. 118.

¹⁶ REIMÃO. *Op. cit.*, p. 81.

Importante notar que o romance *Noir* e o filme *Noir* surgem, respectivamente, nas décadas de 1920 e 1940, nos Estados Unidos, ou seja, num período que Hobsbawm¹⁷ vai chamar de “Era da Catástrofe”, que se estende de 1914 ao final da Segunda Guerra Mundial. Esses cerca de 30 anos “mudaram de maneira mais profunda a sociedade humana que qualquer outro período de brevidade comparável”¹⁸. Nesse período, os Estados Unidos já eram uma grande economia industrial e, com as duas grandes guerras, passariam por imensas transformações políticas, econômicas, sociais e culturais. Analisando esse período sob o ponto de vista das artes, Hobsbawm observa que “as artes (ou melhor, diversões) que se tornaram dominantes foram as que se dirigiam a massas mais amplas do que o grande, e crescente, público de classe média e classe média baixa com gostos tradicionais”¹⁹. Continuando, afirma que

O fato mais interessante nessa região média foi o crescimento extraordinário, explosivo, de um gênero que dera alguns sinais de vida antes de 1914, mas nenhum indício de seus triunfos posteriores: a história policial, agora escrita em tamanho de livro. O gênero era basicamente britânico – talvez um tributo ao Sherlock Holmes de A. Conan Doyle, que se tornou internacionalmente conhecido na década de 1890 – e, o que é mais surpreendente, em grande parte feminino e acadêmico. Sua pioneira, Agatha Christie (1891-1976), continua sendo um *best-seller* até hoje.²⁰

173

Mas, enfim, o grande fato que aqui nos interessa é que essa literatura *noir* estadunidense dos anos 1920 e 1930 vai servir de “matéria-prima” para o filme *Noir*.

Filme *noir*: uma construção de “gênero” a posteriori

De acordo com Mascarello, o filme *Noir* não existe. Ao menos, não pode ser considerado um gênero cinematográfico. Porém, ainda que o *noir* não seja considerado um gênero, ele é objeto de desejo e pesquisa para muitos estudiosos. E, talvez, seja somente assim que ele tenha alcançado esse *status* de “quase-gênero”. Para Mascarello²¹, se um cinéfilo tivesse que definir rapidamente o que é um filme *noir*, provavelmente elealaria que são filmes policiais dos anos 1940, com luz expressionista, narração *over*, uma *femme fatale* e um detetive durão ou um “trouxa”, além de tratar-se de filmes cheios

¹⁷ HOBBSAWM, Eric. *Era dos extremos. O breve século XX. 1914-1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

¹⁸ *Op. cit.*, p. 15.

¹⁹ *Ibid.*, p. 192.

²⁰ *Ibid.*

²¹ MASCARELLO. *Op. cit.*, p. 178.

de erotismo e violência. Portanto, a partir dessa descrição, teríamos um “conceito de *noir*”, com suas lacunas e imprecisões. Contudo, Mascarello afirma que, como objeto artístico, “o *noir* [...] é um gênero que nunca existiu”²².

Durante sua ocorrência original, localizável em algum ponto entre o princípio dos anos 1940 e meados dos anos 1950 [...], nem indústria, nem crítica, nem público jamais utilizaram o termo, em terras americanas, em referência ao *corpus* hoje cultuado como *film noir*.²³

Continuando, o autor afirma que o termo *noir* foi usado pela primeira vez (para caracterizar o que hoje chamamos de filme *noir*) pelos franceses. Privados de cinema hollywoodiano durante a Segunda Guerra, foi no pós-guerra que eles tiveram acesso a filmes como *Relíquia macabra* (John Huston, 1941); *Alma torturada* (Frank Tuttle, 1942); *Até a vista, querida* (Edward Dmytryk, 1943); *Laura* (Otto Preminger, 1944); *Pacto de sangue* (Billy Wilder, 1944); *Um retrato de mulher* (Fritz Lang, 1944); *Assassinos* (Robert Siodmak, 1946); *Gilda* (Charles Vidor, 1946); *A beira do abismo* (Howard Hawks, 1946); *A dama do lago* (Robert Montgomery, 1947), entre outros. Então, em 1946, o crítico e cineasta Nino Frank usou o rótulo *noir* para falar desses filmes, numa alusão à coleção francesa *Série Noire*, com edições/traduições de romances estadunidenses sobre detetives “durões” e afins. Aliás, importante notar que boa parte dessa leva de filmes é de adaptações de clássicos do gênero, como Hammett e Chandler. Como características comuns a esse conjunto de filmes, chamara a atenção, entre outras, os “tons escurecidos, temática e fotograficamente, surpreendentes em sua representação crítica e fatalista da sociedade americana e na subversão à unidade e estabilidade típicas do classicismo de Hollywood”²⁴.

Dessa forma, ainda segundo Mascarello, é somente em 1955 – ou seja, depois de uma década de uso impreciso e confuso do termo – que surge o livro *Panorama du film noir américain*, dos críticos Raymond Borde e Etienne Chaumeton, num “esforço de sistematização da categoria que, outra vez, porém, caracterizava-se pelo impressionismo e pela contradição”²⁵. Nos Estados Unidos, o primeiro trabalho crítico sobre o *film noir* viria apenas no final dos anos 1960, “com o capítulo ‘*Black cinema*’ [...] do livro *Hollywood in the forties*, de Charles Higham e Joel Greenberg, de 1968”²⁶. Após esse livro, seria lançada uma série de textos acadêmicos e cinefílicos nos anos 1970 e, principalmente, a partir das décadas de 1980 e 1990.

²² *Ibid.*

²³ *Ibid.*

²⁴ MASCARELLO. *Op. cit.*, p. 179.

²⁵ *Ibid.*

²⁶ *Ibid.*

Então, para buscar uma definição do filme *noir*, Mascarello afirma que

a definição cinefílica antes apresentada (policial expressionista da década de 1940, loira fatal etc.) resulta de um lento processo de construção e posterior popularização da categoria genérica do *noir*, implementado ao longo de pelo menos 30 anos. Uma das maiores inconsistências dessa criação retrospectiva é o seu caráter tautológico, sempre utilizado como argumento pelos céticos. Ela se assentou em dois esforços paralelos e em permanente retroalimentação: a determinação do *corpus* fílmico que teria constituído o *noir* e a abstração, baseada nesse cânone, dos aspectos definidores do gênero. Verificou-se uma paulatina ampliação do *corpus*, cuja regra operacional era a pretensa adequação dos filmes aos elementos postulados como definidores do *noir*, os quais eram então revistos (em geral, alargados) na medida do crescimento numérico do cânone. Tautologia da melhor qualidade.²⁷

Assim, ainda segundo Mascarello²⁸, além do processo de abstração com base no *corpus* delimitado para o filme *noir*, as características supostamente definidoras do gênero foram depuradas em um conjunto de especificidades narrativas, temáticas e estilísticas. "O elemento central é o tema do crime, entendido [...] como campo simbólico para a problematização do mal-estar americano do pós-guerra (resultado da crise econômica e da inevitável necessidade de reordenamento social ao fim do esforço militar"²⁹. Portanto, o *noir* prestou-se "à denúncia da corrupção dos valores éticos *cimentadores* do corpo social, bem como da brutalidade e hipocrisia das relações entre indivíduos, classes e instituições"³⁰.

Metaforicamente, o crime *noir* seria do destino de uma individualidade psíquica e socialmente desajustada, e, ao mesmo tempo, representaria a própria rede de poder ocasionadora de tal desestruturação. A caracterização eticamente ambivalente da quase totalidade dos personagens *noir*, o tom pessimista e fatalista, e a atmosfera cruel, paranoica e claustrofóbica dos filmes, seriam todos manifestação desse esquema metafórico de representação do crime como espaço simbólico para a problematização do pós-guerra.³¹

Além disso, uma discussão sempre presente quando se fala em *noir* diz respeito a gênero e sexualidade. Isso porque uma característica importante do

²⁷ *Ibid.*, p. 180.

²⁸ *Ibid.*, p. 181.

²⁹ MASCARELLO. *Op. cit.*, p. 181.

³⁰ *Ibid.*, grifo do autor.

³¹ *Ibid.*

filme *noir* é que ele serviu como pano de fundo para a tematização (embora velada, segundo Mascarello) “das emergentes desconfianças entre o masculino e o feminino, causadas pela desestabilização dos papéis sexuais durante a guerra”³². De acordo com esse autor,

Os proponentes do *noir* afirmam ter sido ele veículo para a representação de um dos elementos centrais da “cultura da desconfiança” do pós-guerra: a intensa rivalidade entre o masculino e o feminino. Esta resultava, por um lado, da modificação dos papéis sexuais em decorrência da mobilização militar e, por outro, da disputa pelo mercado de trabalho entre os contingentes retornados do *front* e a mão de obra feminina treinada para substituí-los durante o conflito. O que produzia, em conjunto, uma verdadeira crise identitária masculina³³.

Continuando, o autor afirma que

é nesse contexto que deve ser entendida a figura *noir* mítica da mulher fatal. Um dos temas mais recorrentes da história da arte, no *noir*, a *femme fatale* metaforiza, do ponto de vista masculino, a independentização alcançada pela mulher no momento histórico do pós-guerra. Ao operar a transformação dela em sedutora malévola e passível de punição, o *noir* procura reforçar a masculinidade ameaçada e restabelecer simbolicamente o equilíbrio perdido³⁴.

176

Dessa forma, a mulher “redentora” do filme *noir* “é retratada como ameaçadora, por simbolizar as tentações e os perigos da domesticação do herói”³⁵. Ou seja, representa tanto o perigo da rejeição da normalidade, quanto da adesão esta. E, além disso, Mascarello observa que no filme *noir* há uma “transgressão da construção clássica do próprio herói”³⁶. No modelo de herói clássico hollywoodiano construído por meio dos filmes do gênero *western* ou de filmes de ação e aventura, por exemplo, “o herói funciona como uma figura idealizada de identificação narcisista, promotora da ideologia da onipotência e invulnerabilidade masculinas”³⁷. Todavia, “o herói (ou anti-herói) *noir*, mesmo no caso do detetive durão, constitui uma inversão desse ego ideal, por suas notórias características de ambiguidade, derrotismo, isolamento e egocentrismo”³⁸. Para o autor,

a frequente exacerbação da masculinidade dos personagens *noir* pode ser considerada uma marca daquilo que justamente

³² *Ibid.*

³³ *Ibid.*, p. 182.

³⁴ MASCARELLO. *Op. cit.*, p. 182.

³⁵ *Ibid.*, p. 183.

³⁶ *Ibid.*

³⁷ *Ibid.*

³⁸ *Ibid.*

se faz ausente. O resultado é que o *film noir* reconhece e enfrenta a crise da confiança na masculinidade, mas sempre associando-a às formas como o masculino é arregimentado pelo patriarcado, reclamando a exploração de novas fronteiras para o redimensionamento da identidade do homem³⁹.

Enfim, o *noir* é o "gênero" onde a masculinidade é apresentada com pesadelo. Contudo, o autor observa que a manifestação acadêmica acerca dos estudos sobre a sexualidade e gênero no *noir* deve levar em consideração que há um "caráter velado, sub-reptício, da tematização do masculino enfraquecido na filmografia *noir* original e em sua recepção à época"⁴⁰. Ou seja, deve-se levar em conta que esse não é o tema central (explícito) dos filmes e talvez nem tenha sido (pelo menos em alguns casos) uma problematização consciente por parte dos cineastas de então. Todavia, evidentemente, isso não diminui a possibilidade ou mesmo importância de análise desses filmes por essa perspectiva.

Do ponto de vista narrativo e estilístico, percebe-se que as fontes do *noir* seriam a literatura policial e os filmes do expressionismo alemão. Entre os elementos narrativos, observa-se principalmente

a complexidade das tramas e o uso do *flashback* [...], além da narração em *over* do protagonista masculino. Estilisticamente, sobressaem a iluminação *low-key* (com profusão de sombras), o emprego de lentes grande-angulares (deformadoras da perspectiva) e o corte do *big close-up* para o plano geral em *plongée* (este, o enquadramento *noir* por excelência). E ainda a série de motivos iconográficos como espelhos, janelas (o quadro dentro do quadro), escadas, relógios etc. – além, é claro, da ambientação na cidade à noite (noite americana, em geral), em ruas escuras e desertas.⁴¹

177

Contudo, conforme aponta Mascarello, há uma "impossibilidade de encontrar a totalidade das características definidoras do *noir* num único filme"⁴². Aliás, algumas obras canônicas do "gênero" não apresentam várias dessas características, "dos traços considerados fundamentais"⁴³. Ainda, o autor constata que "inúmeros filmes hollywoodianos dos anos 1940 também exibiam, em grupo ou individualmente, diversas características supostamente definidoras do *noir*"⁴⁴ e, todavia, não são classificados como desse "gênero". "Portanto, o *noir* é um beco sem saída"⁴⁵.

³⁹ *Ibid.*

⁴⁰ MASCARELLO. *Op. cit.*, p. 186.

⁴¹ *Ibid.*, 181-182.

⁴² *Ibid.*, p. 183.

⁴³ *Ibid.*, p. 184.

⁴⁴ MASCARELLO. *Op. cit.*, p. 184.

⁴⁵ *Ibid.*, p. 184.

Dessa forma, para Mascarello, “o *noir* como gênero nunca existiu: sua criação foi retrospectiva”⁴⁶. Logo, é uma “categoria crítica” – “e com certidão de nascimento lavrada no estrangeiro, *a posteriori*”⁴⁷. Contudo, nos anos 1970, haveria um “*revival noir*” no cinema estadunidense. Outros filmes do “gênero” seguiriam sendo realizados a partir de então (1980, 1990, 2000...) criando um “paradoxo dos mais irônicos”⁴⁸: “se o *noir* não existiu, como explicar o aparecimento de um neo-*noir*?”⁴⁹. Mas o fato é que, sendo um “gênero” cinematográfico ou não, uma “categoria” crítica ou cinefílica, ou, seja lá o que for, o *noir* existe e o neo-*noir* também – *vide*, por exemplo, *Taxi driver* (MARTIN SCORSESE, 1976); *Blade Runner: O caçador de andróides* (Ridley Scott, 1982); *O homem que não estava lá* (Ethan Coen e Joel Coen, 2001); e tantos outros filmes comumente rotulados como neo-*noir* e que alargaram o “conceito” desse “gênero” ao longo das décadas, como o próprio *Sin City: a cidade do pecado*.

Sin City: o neo-noir como retroalimentação de linguagens e características definidoras de um quase gênero

O filme *Sin City: a cidade do pecado* (Robert Rodriguez e Frank Miller, 2005) na realidade é uma adaptação cinematográfica de três *graphic novels* (*A cidade do pecado*⁵⁰; *O assassino amarelo*⁵¹; e *A grande matança*⁵²), além de um segmento chamado *O cliente sempre tem razão*, publicado em *Balas, garotas e bebidas*⁵³. *Sin City* é o título da série de histórias em quadrinhos escrita por Frank Miller⁵⁴ e publicada originalmente nos Estados Unidos a partir dos anos 1990. Inicialmente, os primeiros títulos da série foram lançados na revista *Dark Horse Presents* (entre 1991 e 1992), divididos em treze partes com diversas histórias de tamanhos distintos. Todas as histórias são situadas na cidade fictícia de Basin City⁵⁵, com personagens recorrentes e histórias

178

⁴⁶ *Ibid.*, p. 179.

⁴⁷ *Ibid.*

⁴⁸ *Ibid.*, p. 180.

⁴⁹ *Ibid.*, p. 179.

⁵⁰ MILLER, Frank. *A cidade do pecado*. São Paulo: Devir, 2004.

⁵¹ MILLER, Frank. *O assassino amarelo*. São Paulo: Devir, 2005b.

⁵² MILLER, Frank. *A grande matança*. São Paulo: Devir, 2005a.

⁵³ MILLER, Frank. *Balas, garotas e bebidas*. São Paulo: Devir, 2006, p. 29-31.

⁵⁴ Frank Miller é um famoso e importante autor (ilustrador e roteirista) de histórias em quadrinhos dos EUA, conhecido pela linguagem sombria de seus trabalhos e desenhos marcados por alto-contraste de claro e escuro (uma influência nítida dos filmes *noir* clássicos, mas também de trabalhos como Alberto Breccia, Alex Toth, Bernet, entre outros). Um de seus trabalhos mais famosos foram os feitos para a DC *Comics* com o personagem Batman (*O cavaleiro das trevas*, entre outros). Após sua experiência como co-diretor de cinema em *Sin City: A cidade do pecado* (à convite de Robert Rodriguez), dirigiu *The Spirit: O filme* (2008), adaptação do personagem clássico do papa dos quadrinhos Will Eisner.

⁵⁵ A partir da redução do nome “Basin City” surge o trocadilho “Sin City” – que, em inglês, quer dizer “cidade do pecado”. Assim, “Sin City” é não apenas o “apelido” da cidade onde as narrativas são ambientadas, mas, também, o nome da série.

correlacionadas. Posteriormente a essas primeiras publicações, Miller produziu *graphic novels* da série.



À esquerda, versão original da HQ, com "fotografia" *noir*. À direita, versão cinematográfica.

O fato de eu ter escolhido *Sin City* para esta análise se dá principalmente por duas razões muito particulares. Primeiro, porque *Sin City* é uma série de quadrinhos com forte influência do cinema *noir* e que, posteriormente, foi adaptada ao cinema com bastante "fidelidade" aos quadrinhos – ou seja, a partir de *Sin City* é possível discutir cerca de um século de produção *noir*, falando de literatura, cinema e quadrinhos e as múltiplas e complexas influências entre si no que diz respeito ao *noir*. E o segundo motivo se dá pelo fato de *Sin City* (os quadrinhos) ser um trabalho dos anos 1990 e isso implica outra característica bastante interessante, que vai muito além do simples fato de poder-se classificar tal obra como neo-*noir*. *Sin City* é marcada por um conjunto de características estéticas/estilísticas e narrativas associadas ao *noir* de maneira mais contundente do que o perceptível nos "clássicos" filmes estadunidenses dos anos 1940 responsáveis pela criação *a posteriori* do "gênero" *noir*.

Então, sendo o *noir* um "gênero" resultante de um longo processo de construção *a posteriori*, uma construção tautológica posterior à popularização de um genérico conceito de *noir*, podemos perceber em *Sin City* algumas de suas características fundamentais. A primeira delas é visível nos protagonistas masculinos. Nas quatro histórias da obra cinematográfica, os personagens principais são homens e em todas elas a narração é conduzida pelo protagonista em voz *over*. Exceto em *O cliente sempre tem razão*, curta-metragem introdutório muito breve que não permite desenvolvimento aprofundado do personagem, o que vemos são homens durões de meia-idade⁵⁶ plenamente adaptados à teia social de Basin City, mas que, paradoxalmente, são inadaptáveis a esse mesmo meio social. Dotados de valores éticos e morais próprios, são seres que agem conforme seus próprios códigos de conduta – ainda que isso signifique, muitas vezes, cruzar o limite da legalidade. São

⁵⁶Ou "velhos" – como no caso do personagem Hartigan (de *O assassino amarelo*), que tem 60 anos.

homens velhos demais para o próprio tempo⁵⁷, mas que estão sempre prontos para a ação – mesmo sabendo que os resultados dos seus “nobres” gestos trarão benefícios muito pontuais e não mudarão a sociedade como um todo. Aliás, as enrascadas em que se metem, ainda que fruto de suas próprias ações, levadas adiante por esse dever “nobre” de salvar a vida (ou vingar a morte) de mulheres que caem ou se metem em seus caminhos, trazem consequências fatais para seus protagonistas.

Em *O assassino amarelo*, por exemplo, um tira chamado Hartigan põe tudo a perder nas vésperas de sua aposentadoria para salvar uma garotinha vítima de um pedófilo. Mesmo sabendo que o pedófilo em questão é o filho de um poderoso e corrupto senador, Hartigan sacrifica-se para salvar a garota e dá uma punição exemplar ao jovem *playboy*: arranca-lhe os bagos. Quer uma punição mais exemplar do que essa num ambiente onde masculinidade e virilidade são as palavras-chave? Hartigan é preso, acusado de pedofilia, vê sua reputação como policial ir para a lama, fode com seu casamento (curiosamente, sua esposa nunca é mostrada), toma uma surra fenomenal no xilindró e passa anos mofando atrás das grades por recusar assinar a confissão de seus crimes (não cometidos). Anos depois, é vítima de uma armação e assina a tal confissão. É libertado (depois descobrimos que propositalmente) e acaba sacrificando sua vida mais uma vez (agora, literalmente) para salvar a pele da mesma garota (agora, uma jovem dançarina de boate) – por quem se apaixona, mas com quem recusa se relacionar, ainda que o amor e o desejo sexual seja correspondido e requerido pela *femme fatale*.

No capítulo *A cidade do pecado*, o brutamontes Marv – um sujeito grande, forte, feio, com transtornos mentais e passagem pela polícia – vê-se envolvido nas garras de uma típica *femme fatale* – uma prostituta de nome Gold, que se envolve sexualmente/amorosamente com Marv por correr perigo de vida (ou morte) e necessitar de proteção. Gold é assassinada e Marv vai até as últimas consequências para vingar a morte de sua amada. Aqui, mais uma vez o gesto nobre significa desafiar todos os poderes de Basin City: Estado, polícia, Igreja, Justiça etc. Marv mata muitos dos poderosos envolvidos no assassinato de prostitutas (não apenas de Gold, como descobrimos no decorrer da trama) e acaba condenado à cadeira elétrica⁵⁸.

Em *A grande matança*, Dwight dá um corretivo num machista brigão, ex-parceiro de uma mulher com quem se envolve. No fim das contas, ao buscar a proteção de sua nova namorada, vê-se envolvido no assassinato desse durão que era nada mais do que um dos tiras mais famosos de Basin City. Assim, acaba colocando não apenas a sua vida em risco, mas, também, a de sua ex-namorada (uma líder entre as prostitutas da Cidade Velha) e suas amigas. Ao matar um policial, o frágil pacto que mantém as teias sociais em bom

⁵⁷ O personagem Marv é um bom exemplo. Ele não apenas é velho demais para seu próprio tempo – como fica claro no seu desprezo pelos carros “atuais”, que parecem “barbeadores elétricos”, segundo ele – como parece ter nascido no século errado – como afirma o personagem Dwight, que vê em Marv um cara que teria sido mais feliz num campo de batalha medieval, usando machado, ou como gladiador numa arena da antiguidade.

⁵⁸ No final, são necessárias duas “doses” de choque para matá-lo.

funcionamento na Cidade Velha entra em xeque. Dwight assume as rédeas para resolver a grande cagada pela qual é (ou julga-se) responsável. Aqui, temos o único caso em que a vingança é realizada com sucesso e há um *happy end* – o que, para uma cidade como Sin City, provavelmente não dura mais do que uma noite.

Além desses protagonistas masculinos e das *femme fatale* traçadas a nanquim em “rabiscos” repletos de erotismo e sensualidade, é possível perceber diversas características comumente visíveis no *noir*: uma linguagem coloquial repleta de gírias e palavrões; bebidas e drogas; sexo e erotismo; tramas ambientadas nos submundos noturnos da cidade; personagens complexos que tornam impossível delimitar com clareza o bem e o mal, o moral e o imoral, o ético e o antiético, o legal e o ilegal etc. (ou seja, nada de simplismo maniqueísta); armas de fogo, armas brancas, explosivos; morte, sangue, violência, ação; carros e velocidade; poder e dinheiro, etc. Além disso, é perceptível ainda em *Sin City* a série de motivos iconográficos tão presentes no *noir*, como janelas e batentes de porta (o quadro dentro do quadro), espelhos, escadas, relógios, fotografias etc.⁵⁹.



Jessica Alba é Nancy Callahan em *Sin City: A cidade do pecado* (Robert Rodriguez e Frank Miller, 2005).

A cidade, claro, tem um papel fundamental – como não poderia deixar de ser no *noir*. Aqui, Basin City (carinhosamente apelidada de Sin City, a cidade do pecado) é mais do que o nome da série, do lugar onde as histórias são ambientadas e o elo entre as narrativas, mas uma personagem, propriamente. No submundo de Basin City é que vemos as complexas e diversas teias sociais que colocam os personagens em contato e em movimento. E, quando falamos em Sin City, não se trata apenas de suas ruas e becos, *pubs* e hotéis vagabundos de beira de estrada, delegacias de polícia etc., mas também de seus centros de poder, suas mansões luxuosas nos arredores da cidade e suas

⁵⁹ Como pode ser visto, por exemplo, em: ORTEGOSA, Marcia. *Cinema noir. Espelho e fotografia*. São Paulo: Annablume, 2010.

fazendas isoladas do perímetro urbano. É graças à cidade que vemos claramente quais são as regras de conduta (ou sobrevivência) para um ambiente tão moralmente quanto fisicamente degradante, onde a corrupção humana chega ao seu limite máximo.

Em termos narrativos, chama a atenção especialmente (como é característico no *noir*) a complexidade das tramas e a narração em voz *over* do protagonista masculino (como anteriormente citado). O uso de *flashback* (marca contundente do *noir*) também é explorado, principalmente visto que muitas vezes as histórias são narradas por "mortos"⁶⁰. No entanto, a questão temporal é muito importante para se entender as histórias de *Sin City* (seja no filme ou nos quadrinhos). Nas próprias *graphic novels* de Miller torna-se difícil (ou mesmo impossível) a ordenação em ordem cronológica das histórias, visto que as narrativas muitas vezes se inter cruzam. E essa lógica é transferida ao filme, onde vemos em cada uma das histórias uma "ligação" com as outras.

Porém, no caso da obra cinematográfica, é claramente visível uma forte semelhança com *Pulp fiction* (Quentin Tarantino, 1994). O filme de Tarantino – que ganhou Oscar de melhor roteiro original – surpreende por sua estrutura narrativa inspirada nas *pulp magazines* – modelo de publicação (revistas) em que surge o *noir*. Assim como na obra tarantinesca, vemos em *Sin City* um pequeno "curta-metragem" ou "conto" abrindo e fechando o filme (a história de *O cliente sempre tem razão* e seu personagem assassino de aluguel que "volta" ao final, para acertar as contas com a alcaguete de *A grande matança*). Além disso, temos uma grande história dividida em dois "capítulos", como história principal (em *Pulp fiction*, a trama de Jules e Vincent para resgatar a maleta e, posteriormente, para se livrar do cadáver de um comparsa; em *Sin City*, a história de *O assassino amarelo* dividida em antes e depois da cadeia). Além disso, temos as histórias de *A cidade do pecado* e *A grande matança* – que, novamente como em *Pulp fiction*, são histórias correlacionadas e interdependentes entre si e com as demais. E, finalmente, é válido ressaltar que assim como o personagem Vincent Veja (de *Pulp fiction*), vemos Marv (de *Sin City*) morrer e "aparecer vivo" em outra história, posteriormente. Isso para ficar apenas em alguns importantes exemplos.

Entretanto, se em *Pulp fiction* há – segundo autores como Baptista⁶¹ – uma paródia, ou seja, uma "repetição com diferença e distância"⁶², que consiste em "retomar formas anteriores com distância crítica e diferença"⁶³ ou "imitação com distância crítica, cuja ironia pode beneficiar e prejudicar ao mesmo tempo"⁶⁴ e "a vontade de brincar com filmes do passado (intertextualidade)"⁶⁵, em *Sin City* (tanto as *graphic novels* quanto o filme) há pastiche, ou seja, "repetição sem distância crítica"⁶⁶. Portanto, enquanto *Pulp fiction* é uma

⁶⁰ Como acontece, por exemplo, em *Crepúsculo dos deuses* (Billy Wilder, 1950), filme também comumente associado ao *noir*, muitas vezes.

⁶¹ BAPTISTA, Mauro. *O cinema de Quentin Tarantino*. 2ª edição. Campinas, SP: Papirus, 2010.

⁶² *Id.*, p. 56.

⁶³ *Ibid.*, p. 58.

⁶⁴ *Ibid.*

⁶⁵ *Ibid.*, p. 56.

⁶⁶ *Ibid.*, p. 54.

paródia que subverte criticamente o gênero de filme de *gangster*, *Sin City* é um neo-*noir* que se apoia em anos e anos da construção do *noir* como gênero (ou quase isso) e usa e abusa de suas características narrativas/estilísticas sem medo de ser feliz – ainda que o faça de maneira hiper-realística.

Além de tudo isso que foi dito aqui sobre *noir* e *Sin City*, podemos ver ainda na série de Frank Miller (assim como em sua adaptação cinematográfica) características do filme *noir* no que diz respeito à fotografia. As HQs são essencialmente em preto e branco, ou seja, numa referência mais do que direta aos “clássicos” filmes *noir* dos anos 1940, que eram preto e branco devido aos recursos tecnológicos da época, mas que acabaram assumindo como marca a iluminação *low-key* (com profusão de sombras) – herança direta do cinema expressionista alemão. Além disso, pode-se perceber o uso do *plongée* – o plano *noir* por excelência, entre outros exemplos.

Dessa forma, como anteriormente afirmado, as HQs de Frank Miller foram “fielmente” adaptadas ao cinema, pois as primeiras são quase que filmes *noir* em quadrinhos, numa poderosa mistura de planos “cinematográficos”, narração “cinematográfica” em “voz *over*” e diálogos curtos e grossos. Em termos de ação, pode-se dizer que os quadrinhos são quase que *story-boards* de um filme *noir* (e, de fato, foram utilizados como tal para a produção do filme, posteriormente).

Portanto, *Sin City: A cidade do pecado* é um grande e poderoso exemplo da complexa influência e inter-relação entre diferentes linguagens (literatura, cinema e quadrinhos); um caso típico de retroalimentação que carrega potencialmente em si anos e anos de uma “tradição” (ainda que construída *a posteriori*) do *noir* como “gênero” (ou “estilo”). O filme de Rodriguez e Miller é *noir* em estado puro e potência máxima – e, assim sendo, é não apenas cinema, mas, também, quadrinhos e literatura. E, mais do que isso, o filme pode ser a “prova” de que, essencialmente, o *noir* só existe, de fato, no chamado neo-*noir*, visto que apenas em casos como esse há uma construção consciente do *noir* como “conceito”, amparada na longa tradição tautológica do gênero.

Sobre o autor

Adérito Schneider é doutorando em História pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Mestre em História pela Universidade Federal de Goiás (2015). Especialista em História Cultural: Imaginários, Identidades e Narrativas pela Universidade Federal de Goiás (2012). Graduado em Comunicação Social, Jornalismo pela Universidade Federal de Mato Grosso (2008). E-mail: aderitoschneider@gmail.com.

Artigo recebido em 22 de setembro de 2015.

Aprovado em 15 de junho de 2016.

LINHAS TRAÇADAS DE VELOCIDADE: UM ESBOÇO DA HISTÓRIA DAS NARRATIVAS GRÁFICAS FRANCÓFONAS SOBRE AUTOMOBILISMO

RAFAEL DUARTE OLIVEIRA VENANCIO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA (UFU)

RESUMO: O presente artigo deseja traçar, a partir do conceito de *ideia-unidade* e da noção de narrativa gráfica, um esboço acerca da história das narrativas gráficas sobre automobilismo em um contexto francófono. Há, aqui, um trabalho de reconhecimento das primeiras narrativas gráficas, criadas junto com os primeiros *Grand Prix*, até a divulgação de narrativas gráficas no contexto da internet e das redes sociais em mídias digitais, passando pelas histórias em quadrinhos de Michel Vaillant, um dos grandes representantes das HQs em *ligne claire* da Escola de Bruxelas. A busca aqui é demonstrar a tradição francófona em representar visualmente o automobilismo, sendo essa prática intimamente ligada com a própria prática do esporte.

PALAVRAS-CHAVE: Narrativas Gráficas, Automobilismo, Histórias em Quadrinhos, Francofonia.

RÉSUMÉ: Cet article veut retracer, à partir de le concept de l'idée-unité et narrative graphique, un aperçu sur l'histoire de narratives graphiques à propos de sport automobile dans un contexte francophone. Voici un travail de reconnaissance des premiers narratives graphiques, créés avec le premier Grand Prix, jusqu'à ce que la divulgation de narratives graphiques dans le contexte dans les médias numériques, à travers les histoires de Michel Vaillant, l'un des grands représentants de la bande dessinée en ligne claire. La quête est ici de démontrer la tradition francophone de représenter visuellement le sport automobile et voir cette pratique étroitement liée à la pratique du sport .

MOTS-CLÉS: Narratives graphiques, Sport automobile, Bande dessinée, Francophonie.

Introdução

Storytelling gráfico, narrativas gráficas. Nesses dois conceitos, cunhados por Will Eisner¹, reside o berço das histórias em quadrinhos (HQ). A HQ é uma narrativa gráfica, que utiliza o *storytelling* gráfico, para se estruturar enquanto texto. No entanto, ela não é a única forma de texto que utiliza tais recursos.

Com isso, para entender determinado percurso histórico de uma temática de HQ é necessário investigar de onde surgiu a ideia de tratá-la, contá-la, apresentá-la a partir da visualidade própria desse tipo de narrativa e, dessa forma, de contar histórias. Apenas perseguindo isso que podemos chamar de uma *ideia-unidade*, tal como o campo da História das Ideias nos inspira a denominar, é que entenderemos todo o processo genealógico de uma tradição de temática de narrativa gráfica que pode, ou não, desembocar nas histórias em quadrinhos.

O objetivo do presente artigo é realizar um esboço histórico do desenvolvimento das narrativas gráficas francófonas (mais especificamente francesas, belgas e canadenses) acerca do automobilismo, verificando o fato de que o esporte começou dentro dessa cultura com a corrida Paris-Bordeaux-Paris de 1895. Para operacionalizar isso, utilizaremos o método da ideia-unidade, cunhado por Arthur O. Lovejoy².

Assim, a temática das narrativas gráficas – no nosso caso, as narrativas gráficas francófonas de automobilismo, ao possibilitar a construção de um percurso histórico-discursivo de seu desenvolvimento conceitual, é, na verdade, uma ideia-unidade [*idea-unif*]. Além disso, dentro da classificação de Lovejoy, esse conceito é uma ideia-unidade do quarto tipo, ou seja, faz parte “dos fatores genuinamente operativos nos mais amplos movimentos do pensamento”, possibilitando “uma investigação que pode ser chamada de semântica filosófica”.³

Essa linha de semântica filosófica dentro da História das Ideias visa, focando determinada ideia-unidade, ao “esclarecimento de suas ambiguidades, ao inventário de suas várias matrizes de significado e a um exame do modo como associações confusas de ideias emergidas dessas ambiguidades influenciaram o desenvolvimento de doutrinas”⁴.

Buscaremos, no presente estudo, não tratar o conceito de ideia-unidade como um amplo “guarda-chuva” teórico. Dessa forma, quando afirmamos buscar, para o nosso objeto teórico, as narrativas gráficas francófonas de automobilismo, estamos atuando dentro das premissas metodológicas desenhadas por Lovejoy.

Assim, após definir a ideia-unidade, devemos: (1) “rastrear-la por meio de mais de uma das províncias da história – e, no fim das contas, seguramente de todas – nas quais ela figure com qualquer grau de importância”⁵; (2) ir contra a

¹ EISNER, W. *Graphic storytelling and visual narrative*. New York: W. W. Norton, 2008.

² LOVEJOY, A. O. *A grande cadeia do ser: um estudo da história de uma ideia*. São Paulo: Palíndromo, 2005.

³ Idem.

⁴ Idem.

⁵ Idem.

tendência tradicional dos estudos que dividem classificadamente as tendências de análise⁶; e (3) escapar do mero isolamento temático centrado “nas doutrinas ou opiniões de um pequeno número de pensadores profundos ou de escritores eminentes”, para buscar uma representação das “manifestações de ideias-unidades específicas no pensamento coletivo de grandes grupos de pessoas”⁷.

Para esse esboço de uma prática de texto com mais de um século, vamos definir três pontos em que a narrativa gráfica, definida por Eisner⁸ como “uma descrição genérica de qualquer história que emprega imagem para transmitir uma ideia”, foi utilizada pela cultura francófona do automobilismo para representá-lo. São eles: os cartazes de *Grand Prix* (1900-1950, com enfoque em Géo Ham), as histórias em quadrinhos da Escola de Bruxelas (1950-1990, com enfoque em Jean Graton) e as imagens digitais divulgadas no aparato da internet e das mídias digitais (1990-2015, com enfoque na divulgação via *Facebook*).

Tal esboço, condizente com os três procedimentos descritos por Lovejoy, é um pontapé inicial para um processo mais amplo de pesquisa das narrativas gráficas sobre automobilismo, sejam francófonas ou imersas em outras culturas esportivas/automotivas. Começar pela cultura francófona é seguir o percurso do *Grand Prix*, ou seja, iniciar junto com aqueles apaixonados pela velocidade e suas incríveis máquinas de corrida, seja pilotando-as ou desenhando-as.

Os cartazes de *Grand Prix*

Antes de existir a Fórmula Um, existia o *Grand Prix*. E quando nasce o *Grand Prix*, ele já nasce velho. Afinal, o primeiro *Grand Prix* a ganhar tal nome foi o francês, de 1906, realizado em Le Mans, que teve o curioso nome oficial de Nono *Grand Prix* do *Automobile Club de France*.

Isso acontece porque os jornais franceses e o próprio ACF quiseram inventar uma tradição, “uma ficção saída simplesmente do desejo infantil de estabelecer o *Grand Prix* deles como a corrida mais antiga do mundo”⁹. Assim, o primeiro “*Grand Prix*” se torna a corrida Paris-Bordeaux-Paris de 1895, que, de fato, foi uma pioneira, porém difícil demarcar enquanto primeira corrida de carros à moda do *Grand Prix*.

Nesse começo, franceses e ingleses – com sua Taça Gordon Bennett, a primeira taça do automobilismo – lutavam para decidir quem fazia os melhores carros e pilotos, uma briga de pioneirismos. A grande ironia é que, no primeiro *Grand Prix* a receber esse nome antes de sua realização, o de 1906, quem ganhou foi um húngaro, Ferenc Szisz, com um carro francês, um Renault. Szisz era mecânico da fábrica francesa, cujo proprietário, Louis Renault, desistiu de

⁶ Idem.

⁷ Idem.

⁸ EISNER, W. *Graphic storytelling and visual narrative*. New York: W. W. Norton, 2008.

⁹ HODGES, D. *The French Grand Prix*. London: Temple Press, 1967.

correr após a morte do seu irmão Marcel na corrida Paris-Madrid de 1903.

Só que o automobilismo não era feito apenas por corredores e mecânicos. Havia também outras funções apaixonadas pela tecnicidade que o esporte envolvia. Eis aqui o começo da Comunicação Esportiva e seu principal braço: o Jornalismo Esportivo. Dessa forma,

antes de tudo, o Jornalismo Esportivo é um jornalismo técnico. De números, de fatos, de jogo e de dinâmicas próprias. Possui suas interfaces com a História, com a Sociologia e com a Economia, mas sua atividade-fim é relatar o jogo, opinar de acordo com os parâmetros postos e entrar na lógica de interesse público que o esporte demanda¹⁰.

Enquanto jornalismo técnico, o Jornalismo Esportivo também é promotor do esporte. Isso fica claro no começo da história do *Grand Prix*. Muito mais do que noticiar, pode-se até dizer que o Jornalismo Esportivo “criou” o automobilismo enquanto esporte:

Em abril de 1887, apenas dois anos depois de Gottlieb Daimler e Karl Benz mostrarem os seus veículos automóveis na Alemanha, e quatro anos antes de Benz iniciar com 50 operários a fabricação de carros para venda a público, o jornal *Le Vélocipède* promoveu uma “corrida” pelas ruas de Paris numa forma de publicitar as novas máquinas¹¹.

188

O *Le Vélocipède* era um dos jornais esportivos franceses na tradição do *Le Vélocipède illustre*, fundado por aquele que é considerado o primeiro jornalista esportivo da França, Richard Lesclide. Esses jornais misturavam o esporte com a política de seu país, sendo todos engajados no caso Dreyfus.

A saída patriótica liderada por Victor Hugo nesse momento político fez jornais, tais como o *Le Vélo*, curiosamente feito por ex-funcionários do *Le Petit Journal*, fecharem por antissemitismo. Com isso, abriu espaço para o crescimento do *L'Auto*, que além de fomentar o automobilismo, criou a prova de ciclismo mais famosa do mundo: *Tour de France*. Desse universo pioneiro de publicações francesas, o *L'Auto* foi o único que sobreviveu, sendo chamado atualmente de *L'Equipe*.

Essa tradição de jornais promotores de eventos automobilísticos saiu da França para invadir a Europa. Enquanto na Inglaterra e nos Estados Unidos, isso ficava a cargo de jornais gerais, tal como o *Daily Mail* e o *Chicago Times-Herald*, na Itália que, em pouco tempo, se tornaria o centro dos *Grand Prix*, a tradição de fomento, tanto nas corridas de carro como de bicicletas, ficou nos jornais esportivos. Desses, o maior destaque vai para o *La Gazzetta dello Sport*,

¹⁰ VENANCIO, R. D. O. “Jornalismo Esportivo: Nós somos diferentes”. *Observatório da Imprensa*. Edição 788. Campinas: OI, 4/3/2014. Disponível em: http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/ed788_nos_somos_diferentes. Acesso em 7/10/2014.

¹¹ SANTOS, F. (ed.) *Grand Prix*. Lisboa: Público, 2003.

o jornal esportivo mais antigo em funcionamento na atualidade.

Os jornais esportivos transformavam o automobilismo, antes de tudo, em uma atividade cultural, digna da aristocracia. Com isso, o esporte começou a ser mais um componente da *Belle Époque* (e com isso, também, do *fin-de-siècle*) e um herdeiro permanente dessa ideologia, transmutada na alcunha da *Golden Age*, até a Segunda Guerra Mundial.

Assim, a Comunicação Esportiva do esporte automotor abraçava para si elementos estéticos desse movimento. Entre eles, está o *affiche*, o cartaz de divulgação, material indispensável para a publicização de qualquer evento dessa época. E para o *Grand Prix* não foi diferente.

Corridas de carros foram elevadas a um *status* quase mítico por inúmeros cartazes inesquecíveis e eles nos oferecem uma ilustração histórica desse confronto. Desde a primeira dessas corridas mais famosas, e continuando através dos feitos dos pilotos mais afamados que estabeleceram o prestígio para os fabricantes para os quais corriam, o cartaz acompanhou e celebrou os feitos desses novos heróis da era moderna e ajudou a criar a lenda do carro¹².

Esses cartazes, bons frutos de seu tempo, eram bem marcados pelo confronto entre *Art Nouveau* e sua reação, a *Art Déco*. Aliás, podemos até mesmo colocar essa briga dentro do papel imagético que o cartaz dentro do desenvolvimento da técnica imagética do século XX, marcada tanto pela fotografia como pelo cinema. Enquanto construção poética, o cinema talvez seja o mais influenciado pelo *affiche*. E o próprio cartaz de divulgação, que no nosso caso é o de automobilismo, também era influenciado pelo dinamismo posto pela nascente invenção.

Para entender a ligação do cartaz com o cinema, é preciso saber um nome e um nome apenas: Jules Chéret.

O pôster foi inicialmente uma ferramenta comercial crua, um anúncio em preto e branco com uma imagem altamente esquemática ou simplesmente nada. Com a emergência do cartaz colorido nas décadas iniciais da Terceira República, no entanto, ele se desenvolveu em um meio sofisticado; na metade dos anos 1880, os cartazes começaram a ser coletados por amantes da estética e comentados entusiasmadamente por críticos de arte. Essas mudanças foram amplamente atribuídas aos esforços de um único homem, o artista Jules Chéret, que logo virou referência. Por um tempo, o trabalho de Chéret e cartaz eram virtualmente sinônimos.¹³

¹² LOPEZ, E. *Car Posters*. Suffolk: Antique Collector's Club, 2014.

¹³ VERHAGEN, M. "The Poster in Fin-de-Siècle Paris: 'That Mobile and Degenerate Art'". In: CHARNEY, L. & SCHWARTZ, V. R. *Cinema and the invention of modern life*. Berkeley: UCP, 1995.

Mestre da *Belle Époque* e de sua *Art Nouveau*, Chéret – identificado especialmente com seu desenho de mulheres postas enquanto ninfas aéreas e sedutoras em qualquer um de seus cartazes, as *chérettes* – dá uma visibilidade nunca antes pensada para os eventos da aristocracia e, especialmente, da burguesia: uma visibilidade estética digna da Pintura da Alta Cultura.

O cartaz se torna uma possibilidade de arte móvel, acessível e dignamente popular. Para Verhagen¹⁴, inclusive, ele se torna o pioneiro da “perda da aura” descrita por Walter Benjamin. Perda da aura essa cuja maior identificação é com a invenção do cinema. Assim, a *Art Nouveau*, com os cartazes de Chéret, acaba ganhando o gosto estético das ruas de Paris com suas galerias e passagens e o cinema se inspira claramente nisso. Ambas desejam, tal como Verhagen descreve na totalidade de seu artigo, serem móveis e degeneradas.

No entanto, ao contrário das aéreas *chérettes*, o cinema era verdadeiramente uma imagem móvel. Enquanto a *chérette* do cartaz do *Moulin Rouge* era uma representação estática de uma dança, sem sensação de movimento, o cinema podia mostrar toda a ação da cena boêmia francesa, a dança e o fervor.

Isso aos poucos inspira uma reação à *Art Nouveau*, a *Art Déco* e sua ampla busca por linhas de movimento, geometrização. Inclusive, os filmes mais de vanguarda tiveram não só seus cenários pensados em *Art Déco*, mas, também, seus cartazes. Basta pensar no cartaz e nos cenários de *Metropolis*, de Fritz Lang (1927).

Um dos principais nomes dos cartazes *Art Déco* estava dedicado a ilustrar o mundo do automobilismo. Nascido em 1900 e morto em 1972, Georges Hamel, conhecido mais no mundo das Artes pelo seu pseudônimo Géo Ham, era um repórter-aquarelista da revista *L'Illustration* desde 1927. Formado pela Escola de Artes Decorativas, sempre se dedicou à pintura de aviões, carros e motos. Com sua ampla dedicação à pintura de temas aéreos foi um dos primeiros ganhadores do título de *Peintre de l'Air*, dedicado pelo Ministério da Defesa àqueles que se dedicaram à pintura da temática, inclusive dando-lhes espaço de trabalho dentro de seus hangares e em campos de batalha. O título foi criado em 1931 e há controvérsias se ele ganhou o título no ano inaugural ou em 1934.

Sua paixão por aviões o fez participar de várias campanhas pioneiras da aviação postal francesa, especialmente uma das inúmeras vezes que Henri Guillaumet cruzou a cordilheira dos Andes. Inclusive o livro dedicado a Guillaumet escrito por Roland Tessier em 1947, foi ilustrado pelo artista. Além disso, sob o registro de patente US1463694-A há, nos Estados Unidos, um projeto de avião seu de 21/3/1922, registrado em 4/4/1922 e concedido em 31/7/1923.

Além de sua paixão pelos aviões, Géo Ham era um fascinado por carros. Além das reportagens aéreas para *L'Illustration*, fazia reportagens sobre corridas e propagandas para carros franceses tal como Bugatti e Talbot-Lago. Sua reportagem mais famosa nesse estilo foi a cobertura das 24 Horas de Le

¹⁴ Idem.

Mans de 1933. A aquarela de capa da edição da revista (Figura 1) ilustrando o *pit-stop* noturno feito pelo carro campeão, o Alfa Romeo 8C de número 11, que era pilotado pelo francês Raymond Sommer no momento (e que dividiu a direção com o italiano e mito do esporte em tempos pré-Fórmula 1, Tazio Nuvolari), é uma das imagens mais icônicas do evento.



Figura 1. *L'Illustration*, Géo Ham, 1933.

Nessa reportagem-aquarela, encontramos talvez uma das primeiras narrativas gráficas sobre o automobilismo seguindo os preceitos da arte sequencial – que, para Eisner¹⁵ é o uso de “imagens postas em uma ordem específica”, sendo ela a essência da história em quadrinhos e o fio de nossa ideia-unidade – utilizando as ideias realistas que embasavam a tradição dos *affiches* de Jules Chéret.

Só que Géo Ham resolveu ir além da tradição de Chéret. Nas reportagens-aquarelas de *L'Illustration*, Géo Ham utilizava o estilo realista que a arte decorativa demandava. No entanto, nos cartazes (Figura 2), a influência da *Art Déco* é patente.

¹⁵ EISNER, W. *Graphic storytelling and visual narrative*. New York: W. W. Norton, 2008.



Figura 2. Cartaz do *Grand Prix* de Mônaco, Géo Ham, 1937.

Assim, Géo Ham e outros artistas de cartazes de automobilismo imaginavam cenas do que poderia acontecer na corrida para criar a curiosidade. Essa tradição – seja no estilo *Art Deco*, seja na ideia de imaginar cenas de corridas futuras se manteve para além dos anos 1950, especialmente com artistas francófonos de cartazes. Um exemplo da permanência dessa tradição, por exemplo, é o cartaz do GP de Mônaco de 1977 (Figura 3) que, em pleno domínio da Escola de Bruxellas nas narrativas gráficas francófonas do automobilismo, mostra um James Hunt com sua McLaren número 1 em pleno estilo da *Art Deco*.

É com Géo Ham que temos o início do nosso percurso da ideia-unidade que circunscreve a noção de uma história das narrativas gráficas francófonas do automobilismo. Noção essa que encontraria uma reviravolta com a disseminação dos quadrinhos na cultura francófona. Eis a Escola de Bruxellas, fiéis artistas e seguidores das produções da Revista *Tintin*.



Figura 3. Cartaz do *Grand Prix* de Mônaco, Roland Hugon, 1977.

Michel Vaillant: o automobilismo na Escola de Bruxelas

Michel Vaillant, bicampeão das 500 milhas de Indianápolis e da Fórmula 1, ganhando de pilotos como Gilles Villeneuve, Alain Prost e Didier Pironi. Assim, pessoas maravilhosas e pessoas reais se misturam em situações reais e situações maravilhosas. Criado pelo franco-belga Jean Graton em 1957, Michel Vaillant faz o leitor apaixonado por automobilismo conviver com a tradição de (re)inventar um esporte que está posto, (re)ver uma corrida já vista, encontrar a poeticidade no contato com a história desses velozes homens e seus carros de *grand prix*.

Todo esse realismo de ordem fantástica é obtido por um uso gráfico da narrativa gráfica dos quadrinhos de maneira coesa. Aqui toda linha possui o mesmo peso, a mesma qualidade. Com isso, com essa leveza do traço, cenas clássicas do automobilismo ganham vida na HQ. Eis aqui um realismo promovido pela *ligne claire*, estilo de desenho comum nos quadrinhos franco-belgas, cujo pioneirismo é creditado a Hergé, o criador de *Tintin*, e normalmente identificado com a alcunha de "Escola de Bruxelas".

Talvez um dos poucos quadrinistas especializados em esporte e, especialmente, em automobilismo, Jean Graton fez sua história se misturar com a história de sua maior criação: Michel Vaillant. Nascido na cidade francesa de Nantes, Graton muda para a capital belga, Bruxelas, depois do fim da Segunda Guerra Mundial.

Após um emprego em um jornal esportivo local, bem como na revista *Spirou*, Graton integra os quadros da revista *Tintin*, publicada pela casa editorial Lombard, em 1954. Graças a seu emprego junto a Lombard, especialmente no desenvolvimento de histórias em quadrinhos publicitárias, ele pôde desenvolver um personagem próprio: Michel Vaillant em 1957.

A fórmula narrativa de Michel Vaillant se aproxima daquela que seria utilizada, uma década depois, por outra história em quadrinhos notória: o mangá *Mach Go Go Go* ou *Speed Racer*. Michel é um corredor de uma equipe familiar, fundada pelo seu pai Henri Vaillant e gerenciada pelo seu irmão Jean-Pierre. A equipe, intitulada Vaillante seria a representante francesa no automobilismo europeu, especialmente na Fórmula 1.

No entanto, ao invés de construir carros com *gadgets* e em competições fabulosas tal como seu concorrente japonês, Graton calcou o mundo de Michel Vaillant na verossimilhança possível. Logo nos primeiros álbuns, a diegese das HQs buscava elementos do mundo factual do automobilismo tais como pilotos reais (no caso de *Le Grand Défi*, o primeiro álbum de 1959, o inglês Peter Collins e o belga Jacques Swaters) bem como circuitos reais (Em *Le Grand Défi*, os autódromos Oscar Alfredo Galvez, Indianapolis Motor Speedway, Spa-Francorchamps, Nürburgring e o circuito de Sarthe, local das 24 Horas de Le Mans). Com isso, a ideia era criar uma história ficcional de ação e envolver os elementos “reais”.

Uma segunda estratégia de Graton para a diegese de Michel Vaillant era de inserir um mundo narrativo de Michel Vaillant dentro do mundo referencial concreto. Aqui não haveria a história ficcional de ação com elementos “reais”, mas, sim, o inverso, uma história “real” permeada pelo mundo ficcional de Vaillant.

Aliás, essa estratégia não existe apenas nas histórias em quadrinhos, mas, também, nas formas promocionais que Graton e seu filho Phillipe (que assume a produção dos quadrinhos em 1994) encontram para manter a notoriedade do personagem.

Conhecida como série 1, de 1959 a 2007, Michel Vaillant teve 70 álbuns publicados. Em 2012, para o relançamento da série, a editora Graton (que assumiu a publicação do personagem em 1983) patrocinou o piloto suíço Alain Menu a se caracterizar de Michel Vaillant – tanto fisicamente como o seu carro – para participar da etapa portuguesa do Mundial de Turismo daquele ano. A jogada de *marketing* resultou em uma vitória de Michel Vaillant no mundo do automobilismo real por meio do primeiro lugar de Menu na segunda corrida da etapa portuguesa.

O estilo de Jean Graton para produzir essa fidedignidade foi adotar o *ligne claire* comum na editora Lombard, especialmente no *Tintin* de Hergé. Para entender isso, precisamos falar um pouco do cenário belga dos quadrinhos, dividido pelo estilo do *Spirou*, conhecido como *Charleroi*, e do *Tintin*, a *ligne claire*, vinculado à Escola de Bruxelas.

Spirou é cartunesco e suas linhas são mais caóticas. A arte-finalização serve como meio de acrescentar contrastes aos personagens em relação ao fundo e dar peso para alguns

elementos. Os personagens podem emitir sombras reticuladas e terem mais do que cores sólidas. Essa é a Escola de Charleroi. É o estilo compartilhado por *The Smurfs*, *Cédric*, *Lucky Luke* e mais. Uma forma de distinguir o estilo de Charleroi são as longas pernas tubulares dos personagens sem joelhos ou coxas. Personagens possuem uma proporção mais cartunesca com suas cabeças sendo significativamente maiores do que deveriam.

Por contraste, Tintin, não usa jeans justo arte-finalizado com tinta preta e destaques em azul. Ele usa calça *baggy* com uma leve sombra de bege escondendo o formato de suas pernas. Seus elementos faciais são simples. Ele tem pontos enquanto olhos. Sua cabeça é um círculo e sua idade é difícil de determinar. Os fundos são coloridos com lindas cores pastéis que não produzem nuance com os personagens na frente. As linhas desenhadas são todas próximas e do mesmo peso. Essa é a escola da *ligne claire*. É um estilo compartilhado por *Blake and Mortimer*, *Alix* e *Michel Vaillant*¹⁶.

O interessante é que, se Tintin é simplório, Michel Vaillant possui grandes detalhes construídos com apenas algumas linhas. A técnica estilística de Jean Graton fica clara em seu dispositivo e é uma das maneiras que a fórmula age nos fãs de automobilismo.

Em um estudo feito por um fã-clube italiano¹⁷, esquematizou o trabalho de Graton em sete etapas: (1) inspiração fotográfica; (2) esquadrinhamento do storyboard; (3) traço das linhas principais; (4) completude dos traços em *ligne claire*; (5) *lettering*; (6) arte-finalização; e (7) colorização.

A primeira etapa é o grande diferencial de Jean Graton. Ávido fotógrafo, o quadrinista acompanhou uma série de corridas automobilísticas *in loco*, bem como um leitor frequente de revistas automobilísticas. Há cenas inteiras de Michel Vaillant que podem ser comparadas enquanto releituras de fotos do automobilismo da época.

Para poder tanto compor a narrativa bem como a reprodução fotográfica, Graton faz um duplo esquadrinhamento. Em um primeiro momento, ele coloca os quadros da HQ na mancha gráfica com os boxes de narração (mais comuns em Michel Vaillant do que os balões de fala). Depois, dentro de cada quadro, ele esquadrinha para colocar as proporções visuais encontradas nas fotos.

Assim, Graton pôde proceder para terceira etapa em que ele desenha os principais traços dos elementos em destaque da cena. É um momento ainda

¹⁶ ST-LOUIS, H. "Belgian Comic Book Styles: The School of Charleroi and the Ligne Claire". *ComicBookBin.com*, 2009. Disponível em: http://www.comicbookbin.com/School_Charleroi_the_Ligne_Claire001.html. Acesso em 28/1/2014.

¹⁷ CASTELLANA, G. "Il Tocco del Maestro". *MichelVaillantFan.it*, 2001. Disponível em: <http://www.michel-vaillant-fan.it/tocco-del-maestro.htm>. Acesso em 28/1/2014.

com muitas linhas guias, mas com um exercício de grande fluidez. Apenas as linhas principais da anatomia humana e da anatomia maquina são colocadas.

É com essas linhas principais que Graton constrói o *ligne claire*. Sem ser cartunescas tal como *Tintin*, Michel Vaillant é composto com realismo por meio de poucas linhas. O que muitas vezes é visto como contradição (a relação entre *ligne claire* e realismo), para o autor da diegese de Vaillant é resultado de uma diretriz básica:

Nós fazíamos a *ligne claire* sem saber porque o termo não existia. Eu acredito, simplesmente, que nós estávamos desenhando os principais elementos sem acrescentar sombras ou ranhuras que oneram uma imagem. A força desse *design* vem da sua clareza em compor uma cena em sua amplitude e o uso de cores pastéis para chamar atenção para o personagem principal¹⁸.

Com isso, os carros Vaillante, bem como os carros "reais", são compostos com uma firmeza de um real arquetípico. Em poucas linhas, reconhecemos determinado carro, qual sua categoria e, até mesmo, a qual figura "real" ele pertence. Além disso, ao contrário dos mangás japoneses de automobilismo, não há nada tal como as famosas acintosas linhas orientais de movimento. O movimento é dado tanto por suaves linhas ou pelo próprio *lettering*.

O letramento é uma mimetização sonora da prática automobilística, abusando de uma tipografia tremida para indicar barulho e velocidade do som. Com isso, a leitura compõe o estilo diegético ajudando no realismo da fórmula.

A arte-finalização não usa reticulados ou qualquer forma de rebuscamento de imagem. Sombras, apenas quando necessário. Assim, as cores pastéis dominam a cena. Mesmo um verde escuro de uma Lotus de Jim Clark é desenhada como se fosse exposta a um dia de pleno sol aberto.

Aliás, a colorização marca o realismo do mundo de Michel Vaillant. Em um mundo tão colorido como a Fórmula 1, as cores de capacetes, equipes e patrocinadores são a forma de contato e distinção dessas máquinas e homens perante o mundo. E Graton sabe bem disso, utilizando o nome de marcas sem nenhum receio.

O processo de *ligne claire* aqui descrito é apenas uma parte do dispositivo da HQ engendrado nas histórias de Michel Vaillant. Apenas um dado da amplitude de sua fórmula. Fórmula essa de realidade. Afinal, o mundo de Michel Vaillant é quase idêntico ao mundo do automobilismo factual. Eis a sua *quase-realidade*. Eis uma completa transfiguração da ideia-unidade aqui perseguida. É um ponto de virada da história das narrativas gráficas francófonas.

Nas primeiras histórias de Michel Vaillant, tal como é *Suspense a Indianapolis*, de 1966, Jean Graton se dedicou a construir um mundo automobilístico, isomorfo ao "real", para que a família Vaillant tivesse espaço para conseguir seus feitos. Afinal, a ideia é que Michel não fosse um *underdog*, um azarão, mas, sim, o piloto mais completo que o mundo já vira.

¹⁸ Idem.

No entanto, bem na tradição dos quadrinhos franco-belga, especialmente o *Tintin*, a aventura não podia ser posta de lado. Michel Vaillant, como protagonista, precisaria de um *sidekick* e também vilões para poder competir nas pistas e fora delas. O primeiro elemento, Steve Warson, se consolidou como *sidekick* de maneira clássica: antes um adversário, acaba, logo no desenrolar da primeira história *Le Grand Défi*, tornando-se o piloto de número 2 da Vaillante.

Já os inimigos são a equipe americana Texas Driver's Club que usa de todos os artifícios sujos, dentro e fora das pistas, para conseguir os grandes feitos do automobilismo mundial. É dentro desse contexto que acontece o 11º álbum de Michel Vaillant: *Suspense a Indianapolis*.

No álbum anterior de nº 10, *L'honneur du Samourai*, Steve Warson consegue ser campeão mundial de Fórmula 1, às custas de Michel Vaillant, que se torna alvo nas pistas graças ao não cumprimento de um acordo feito pelo seu pai com seus sócios japoneses. Com isso, o interesse de Vaillant deixa de ser o campeonato mundial e passa a ser a conquista do campeonato norte-americano de automobilismo, uma sugestão do próprio Steve Warson.

Na diegese de *Suspense a Indianapolis*, o campeonato norte-americano é composto por três grandes corridas: Daytona da NASCAR, Riverside do "Endurance" e as 500 milhas de Indianápolis, sendo essa última a mais importante. Mesmo com o atentado feito pelos texanos na fábrica Vaillante, bem como as trapaças em pista, Michel Vaillant vence as três corridas e se torna "Campeão dos Estados Unidos".

Com isso, percebemos que Jean Graton, se dirigindo a um leitor-modelo europeu de automobilismo, sem necessariamente o conhecimento das especificidades do esporte nos Estados Unidos, faz um mundo narrativo de *Suspense a Indianapolis* buscando uma isomorfia arquetípica com o mundo "real" do automobilismo.

Isso era suficiente para construir, nessas primeiras histórias de Michel Vaillant, um mundo de aventuras e de paixão ao automobilismo que agrada o ideal de leitor-modelo de automobilismo e da revista *Tintin*. No entanto, crescendo a notoriedade enquanto HQ de Vaillant, Jean Graton pode dar saltos mais ousados, inserindo o seu personagem em situações mais reais.

É o caso de *Rififi en F1*. A primeira página de *Rififi en F1*, o 40º álbum de Michel Vaillant publicado em 1982, já se distancia da forma mais usual de apresentação das histórias do personagem de Jean Graton. Nela, somos apresentados à briga entre Federação Internacional do Esporte Automotivo (Fisa), presidida pelo francês Jean-Marie Balestre, e a Federação dos Construtores de Fórmula 1 (Foca), presidida pelo dono da Brabham, Bernie Ecclestone, acerca da administração do esporte e das regras técnicas postas.

Com isso, a diegese de *Rififi en F1* (Figura 4) nos apresenta uma situação em que a briga entre Fisa e Foca acaba resultando em dois campeonatos de Fórmula 1 em 1981, um de cada entidade. Com isso, os construtores se dividem e a Vaillante resolve não correr a temporada.

Michel Vaillant, com isso, se torna 3º piloto da equipe francesa Renault, junto com seus compatriotas Rene Arnoux e Alain Prost no campeonato da Fisa,

tal como pode ser visto na Figura 4. Já na Foca, Steve Warson – agora um antagonista de Vaillant desde que em *Steve contre Michel*, o americano acabou por correr pela Ferrari para evitar que o francês fosse campeão de F1 – é aceito para correr na Lotus como 3º piloto.



Figura 4¹⁹.

Os campeonatos avançam e, enquanto Steve possui sucesso com a Lotus, Michel sofre com azares de corrida, assédio de uma revista sensacionalista, bem como o processo de falência que seu pai sofre na fábrica Vaillante. Em Silverstone, pelo campeonato da Foca, um piloto estreado da Brabham bate forte por causa das especificações ousadas defendidas por Ecclestone.

Com isso, o representante do sindicato dos pilotos, o belga Jacky Ickx, demanda o fim dos campeonatos divididos adotando as regras da Fisa. Para encerrar os dois campeonatos, é convocado um SuperGP da Bélgica com os melhores. Nesse, celebrando a volta das pazes, Steve e Michel terminam em primeiro lugar lado a lado. Há uma celebração entre pilotos e dirigentes pela paz na Fórmula 1.

No entanto, na última página, é revelado que isso tudo era uma ficção criada por Jean Graton, desde a divisão da Fórmula 1 em dois campeonatos até a volta da amizade de Michel Vaillant e Steve Warson. Com isso, fica apenas um *teaser* para o próximo álbum.

O leitor entendido de automobilismo nota bem menos as discrepâncias da diegese de *Rififi en F1* com a F1 de 1981/1982. A busca de fidedignidade de Graton é esplêndida, tendo apenas a ficcionalidade da participação de Vaillant e Warson (em equipes reais com pilotos reais, retratadas graficamente com

¹⁹ Ibid.

realismo), bem como as duas Fórmulas 1 (que, na época, era o que, de fato, se especulava que podia acontecer com o campeonato mundial de automobilismo).

Com o *Bleu de France* pintado em seus carros e em seu capacete, a cor oficial dos carros franceses no automobilismo mundial, Michel Vaillant, um personagem de HQ, possui um papel crucial no imaginário do esporte mundial. Ele não só inspirou jovens francófonos a serem pilotos, mas, também, se torna um registro histórico das diversas épocas da Fórmula 1 e das demais categorias do automobilismo. Tal feito só se tornou possível com o realismo feito de *ligne claire* desenvolvido por Jean Graton.

No entanto, esse estilo não congela o percurso da ideia-idade. Com o avanço do mundo digital no campo das publicações impressas, o estilo das narrativas gráficas francófonas muda, pluralizando-as.

Narrativas gráficas digitais e *fanpages*

Atualmente, a tradição francófona de retratar o automobilismo por meio de narrativas gráficas invadiu a internet, especialmente as redes sociais dentro do contexto de mídias digitais. Diversos desenhistas criam perfis, *fanpages* no *Facebook* para divulgar o seu trabalho e, até mesmo, comercializá-lo.

Um exemplo de perfil é aquele de Jean-Marie Guivarc'h²⁰. Nascido em 1960, em Le Mans, Guivarc'h divulga seu trabalho em aquarela e em caneta esferográfica (Figura 5) feitas em eventos automotivos na França.

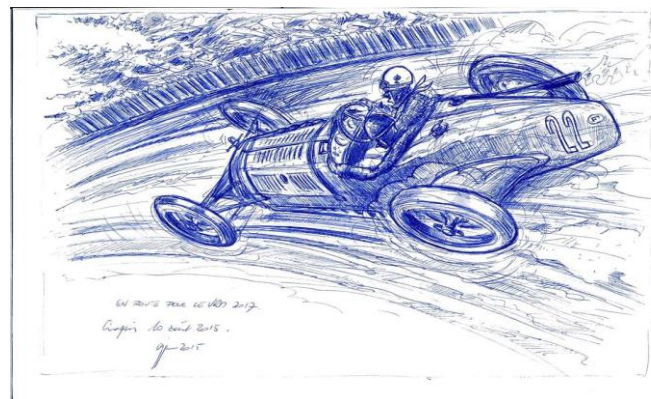


Figura 5. Jean-Marie Guivarc'h. Divulgação no *Facebook*, 2015.

Por se tratar de um perfil pessoal no *Facebook*, há a necessidade de ser "amigo" do artista para conhecer sua obra, criando um vínculo particular. Muitos, para manter um caráter de divulgação, preferem construir *fanpages*. Esse é o caso de Nicolas Cancelier.

Cancelier adota um estilo de difusão mais próximo de empresas com a sua *fanpage* no *Facebook* (a "Nicolas Cancelier Art Automobile"²¹), *blog*²² e

²⁰ Disponível em <https://www.facebook.com/jmgtc>. Acesso em 29/9/2015.

²¹ Disponível em <https://www.facebook.com/Nicolas-Cancelier-Art-Automobile>. Acesso em 29/9/2015.

²² Disponível em <http://nicolascancelier.blogspot.com>. Acesso em 29/9/2015.

*Twitter*²³. Belga, nascido em 1967, Cancelier utiliza mais da aquarela como forma de expressão (Figura 6). Utiliza as mídias digitais para vender reproduções de suas cenas de corridas, bem como divulgar material de *clipping* de imprensa sobre seu trabalho.



Figura 6. Nicolas Cancelier. Divulgação no *Facebook*, 2015.

A *fanpage* adota um estilo próximo, mostrando bastidores de seu trabalho. Tal como a postagem de 21 de setembro de 2015 (Figura 7) demonstra, o desenhista utiliza o *Facebook* para mostrar ele em campo, desenhando, em plena corrida das 6 Horas de *Spa* de 2015.

200



Figura 7. Laurent Steiner. Divulgação no *Facebook* de Nicolas Cancelier, 2015.

Enquanto Cancelier e Guivarc'h estão mais próximos da tradição francesa dos *affiches* da *Art Nouveau* (especialmente, em seu diálogo com o Impressionismo, tal como Cancelier mostra) e, até mesmo, da Escola de Bruxelas (tal como os desenhos à caneta esferográfica de Guivarc'h coloca), as narrativas gráficas francófonas no meio digital abrem espaço para outras tendências, tal como a concorrente de Bruxelas, a "Escola de Charleroi".

²³ Disponível em <https://twitter.com/Nicoartauto> . Acesso em 29/9/2015.

É o caso de Clovis Claude Viseur que, com seus *cartoons*, afasta o automobilismo da ideia "Michel Vaillant" de Bruxellas para dar um toque mais "Smurf" ao esporte. Tarefa essa que divide com o autor de livros infantis e esculturas Yvon Amiel. Ambos buscam dar esse toque de humor que antes não encontrava espaço no percurso da ideia-unidade da narrativa gráfica francófona de automobilismo

No entanto, sua página, um perfil pessoal²⁴, não possui uma sistematização como as dos demais. No entanto, ele compartilha tirinhas e campanhas suas postas por outras páginas, tal como a demonstrada na Figura 8.



Figura 8. Clovis Claude Viseur. Divulgação no *Facebook*, 2015.

Além dos perfis pessoais e *fanpages*, as narrativas gráficas francófonas de automobilismo encontram bastante espaço nos grupos sobre o tema. Um de destaque é o "F1 D'Antan"²⁵. Com mais de 3.100 membros, o grupo é um dos maiores dentro do *Facebook* de discussão francófona sobre Fórmula 1 e seus administradores criam álbuns de divulgação de trabalhos de desenhistas francófonos, consolidando-se como arquivos de consulta, de referência e de difusão do trabalho posto pelas narrativas gráficas de automobilismo dentro do contexto francófono.

²⁴ Disponível em <https://www.facebook.com/clovis.claudeviseur>. Acesso em 29/9/2015.

²⁵ Disponível em <https://www.facebook.com/groups/F1Antan>. Acesso em 29/9/2015.

Considerações finais

O esporte, além de jogado, é representado. Contamos histórias sobre esportistas passados, narramos a ação do esporte no presente e discutimos o seu futuro. Tudo isso pelo universo da linguagem que pode ser oral, textual, audiovisual ou mesmo as narrativas gráficas aqui discutidas.

Sabemos que a linguagem é "o espaço onde o homem existe e no qual o universo convencional dos signos estrutura o seu pensamento e constitui a sua cultura"²⁶. Dessa forma, podemos pensar em uma história que "é uma linguagem, este tecido sangrento e irrisório dos pronomes unindo-se e separando-se"²⁷. Podemos ir além e definir que "a história do homem é a história das transformações sociais, e o seu móvel, um princípio dinâmico de contradições"²⁸.

Esse dinamismo de contradições foi o que encontramos no nosso esboço sobre a história da narrativa gráfica francófona de automobilismo. Encontramos cartazes de corridas, histórias em quadrinhos, aquarelas, imagens digitais. Em mais de um século de tradição, o realismo, o estilizado e o cartunesco convivem para mostrar um esporte que é uma paixão nacional do francês, do belga e do canadense: o automobilismo.

Desenhar um carro, uma cena de corrida, o rosto de um piloto com o seu capacete é muito mais que um ato de admiração. É um ato de representação social que influencia no próprio esporte, construindo-o, perpetuando-o.

O estudo das narrativas gráficas do automobilismo demanda maior aprofundamento, sendo que o que encontramos aqui é apenas um esboço de uma das culturas envolvidas. Não podemos esquecer dos mangás do *Speed Racer*, dos gibis do *Senninha* e, até mesmo, personagens clássicos da HQ se arriscando a praticar o esporte.

Tal como o esporte, as narrativas gráficas sobre automobilismo surgiram na francofonia e encontram, nessa tradição cultural, um terreno fértil. Entender tal tradição da velocidade é apenas um começo para entender como os carros de corrida nos afetam como sociedade. Afinal, é graças a esses desenhistas e muitos outros que inúmeras crianças desenham carrinhos em folhas de sulfite com lápis de cor. Linhas traçadas de velocidade e completadas, em letra infantil, com um grande "VRUM".

Sobre o autor

Rafael Duarte Oliveira Venancio é doutor em Meios e Processos Audiovisuais pela Universidade de São Paulo e Professor do curso de Jornalismo e do

²⁶ VOGT, C. "Os dois labirintos". In: VOGT, C. *Linguagem, pragmática e ideologia*. 2ª ed., São Paulo: Hucitec, 1989.

²⁷ Idem.

²⁸ Idem.

Programa de Pós-Graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação da Universidade Federal de Uberlândia (UFU). E-mail: rdovenancio@gmail.com.

*Artigo recebido em 24 de novembro de 2015.
Aprovado em 07 de junho de 2016.*

CIÊNCIA E TECNOLOGIA NOS MUNDOS IMAGINÁRIOS DE YANTOK: AVENTURAS DE KAXIMBOWN (1911-1913)

MARILDA LOPES PINHEIRO QUELUZ

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ (UTFPR)

RESUMO: O objetivo deste texto é refletir sobre as Aventuras de Kaximbown, de Max Yantok, publicadas na revista *O Tico-Tico*, entre 1911 e 1913. Nessas narrativas de nonsense e aventura, os personagens partem em viagens interplanetárias, descobrindo mundos imaginários, com seres fantásticos e outras formas de organização social, em espaços povoados de engenhosidades, máquinas mirabolantes e artefatos bizarros. O humor é construído pelos contrastes, pelo estranhamento e por uma crítica sutil às soluções técnico-científicas e às reformas urbanas. Yantok cria, graficamente, não lugares, entrelaçando elementos utópicos e distópicos, em uma paródia da modernização brasileira na Primeira República.

PALAVRAS-CHAVE: Yantok, Kaximbown, quadrinhos, tecnologia, cultura.

ABSTRACT: The purpose of this paper is to reflect upon the Adventures of Kaximbown, by Max Yantok, published in the journal *O Tico-Tico* between 1911 and 1913. In these narratives of nonsense and adventure, the characters embark on interplanetary travels, discovering imaginary worlds with fantastic beings and other forms of social organization, in areas populated with ingenuities, fancy machines, and bizarre artifacts. Humor is built by the contrasts, the strangeness, and a subtle critique to the technical-scientific solutions and the urban reforms. Yantok graphically creates non-places, intertwining utopian and dystopian elements in a parody of Brazilian modernization in the First Republic.

KEYWORDS: Yantok, Kaximbown, comics, technology, culture.

Introdução

Esse texto pretende refletir sobre as representações de ciência e tecnologia em *Aventuras de Kaximborn*, uma história em quadrinhos criada por Max Yantok, publicada na revista infanto-juvenil, *O Tico-Tico*. O recorte temporal é o período de 1911 (quando as aventuras iniciam) a 1913 (quando todos os personagens morrem).¹

O caricaturista Max Yantok (1881-1964)² atuou em várias áreas: foi engenheiro agrimensor e contador e desempenhou funções como projetos de arquitetura, medição de terrenos, além de, eventualmente, tocar violino em orquestras. Desenhou para revistas como *O Malho* (1902-1954), *Fon-Fon* (1907-1958), *Revista da Semana* (1900-1959), entre outras.

Segundo Herman Lima³, o entusiasmo do desenhista pelas invenções era tal, que teria chegado a patentear algumas. Interagindo com sua época, Yantok procurou, simultaneamente, desenvolver novas técnicas e criar representações gráficas sobre a realidade, auxiliando a constituição de uma cartografia das técnicas, simbólica e material, das primeiras décadas do século XX.

Antes de analisar os quadrinhos de Yantok é preciso estabelecer que consideramos ciência e tecnologia como construções sociais situadas em determinado tempo e espaço. Costuma-se associar a complexidade técnico-científica aos artefatos, mais especificamente às máquinas, naturalizando e tornando invisíveis os sistemas de organização social e econômica ligados a elas. Discutir tecnologias é evidenciar a agência humana, é pensar nas relações de trabalho, nos processos de mediação, de apropriação e de interpretação dos artefatos. É compreender que "as máquinas, assim como os sistemas tecnológicos"⁴ interferem e sofrem interferência dos diversos grupos sociais que atuam nas práticas rotineiras de usos deles.

David Nye⁵ ressalta que as tecnologias são também os diversos modos de percepção de mundo, que geram narrativas tecnológicas para dar sentido às mudanças cotidianas que vêm junto com a adoção de novas máquinas. Essas narrativas tecnológicas interpelam o imaginário do período, rearticulando, simbolicamente, as transformações sociais.

¹ O personagem Kaximborn e seu grupo reapareceram nos anos seguintes e em outras fases da revista, mas com outras características e enfoques.

² De acordo com Herman Lima, Max Yantok nasceu no Rio Grande do Sul "[...] numa data incerta, que o caricaturista supõe tenha sido 1881" (LIMA, Herman. *História da caricatura no Brasil*. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1963, v. 3, p. 1.252). Há indícios de que o ano seria 1879. O verdadeiro nome de Max Yantok seria Nicolau Cesarino, embora fosse conhecido como Max Cesarino Yantok. Era filho do imigrante italiano João Cesarino e da filha de um pajé de uma tribo indígena tupi, "cujo nome arrevesado o italiano transformou em Maurícia" (LIMA, *op. cit.*, p. 1.251). Luchetti aponta controvérsias também em torno da data de morte do caricaturista, sendo a mais aceita a do ano de 1964, ainda que haja referência a 1965. (LUCHETTI, Marco Aurélio. Os grandes artistas de *O Tico-Tico* em Vergueiro, W. Y Santos, R.E. (org.) *O Tico-Tico: centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil*. São Paulo: Opera Graphica, 2005, p. 66). Yantok usava pseudônimos como Mefisto, Ketno, W. Ketno, e Vladir Ketno.

³ LIMA, Herman. *História da caricatura no Brasil*. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1963, v. 3.

⁴ NYE, David E. *Narratives and Spaces: Technology and the Construction of American Culture*, New York: Cambridge University Press, 1998, p. 5.

⁵ NYE, David. *Op. cit.*, p. 3.

Javier Lorca exemplifica esse processo ao considerar que há um vínculo entre as inovações tecnológicas e o gênero de ficção científica, como diferentes construções discursivas, em uma estreita imbricação, de modo não determinista. “Es decir, que los imaginarios hegemônicos trascienden diversos campos de la cultura y que producción literaria y formación social se vinculan por un sistema de lazos y correspondencias”.⁶ Nas reflexões sobre o humor gráfico, parece-nos “[...] essencial procurar sob que formas múltiplas se exprime um imaginário social traduzindo certo dinamismo e uma vontade de transformação global da realidade existente”.⁷

Tanto as charges quanto os quadrinhos de Yantok refletem e refratam⁸ as transformações sociotécnicas ocorridas no Brasil das primeiras décadas do século XX.

O contexto republicano e as Aventuras de Kaximbow

O início da República brasileira caracterizou-se por uma modernização conservadora, pautada nas reformas das cidades e nas inovações técnicas. O medo e o encantamento pelas máquinas, em como a reapropriação dos artefatos e dos espaços públicos, implicaram uma constante negociação de significados da experiência urbana, das novas percepções do entorno e do tempo. A maioria da população alimentava a suspeita de que os “milagres” do progresso e as novas invenções não eram suficientes para transformar a política ou melhorar a condição social.⁹

A capital, Rio de Janeiro, inspirava-se nas grandes metrópoles europeias e apresentava-se como vitrina de civilidade, anunciando oportunidades de trabalho e de mercado, embora excluísse muitos setores sociais em nome da modernidade e da racionalidade, especialmente a população negra e pobre. Vigoravam modelos deterministas de interpretação social, teorias que defendiam hierarquias entre as raças, usando a ciência e a biologia para explicar os diferentes acessos à cidadania e a desigualdade entre brancos e negros.¹⁰

⁶ LORCA, Javier. *Historia de la ciencia ficción y sus relaciones con las máquinas* (de las naves espaciales a los cyborgs). Buenos Aires: Capital Intelectual, 2010, p. 14.

⁷ TROUSSON, Raymond. Utopia e utopismo. In MORUS. *Utopia e renascimento*. Dossiê: Utopia como gênero literário. Campinas, SP, Unicamp, n. 2, p. 128, 2005.

⁸ Refletir e refratar, no sentido bakhtiniano de que, considerando as múltiplas experiências concretas e cotidianas das pessoas, os signos não apenas descrevem a realidade e o mundo, mas constroem diversas interpretações sobre eles. BAKHTIN, M. & VOLOCHINOV, V. N. *Marxismo e filosofia da linguagem*. São Paulo: Annablume; Hucitec, 2002.

⁹ Ver SEVCENKO, Nicolau. A capital irradiante: técnica, ritmos e ritos do Rio. In: *História da vida privada no Brasil* : 3 (República da Belle époque à Era do Rádio). São Paulo: Cia. das Letras, 1998, p. 513-619.

¹⁰ Ver SCHWARCZ, Lilia Moritz (org.) A abertura para o mundo: 1889-1930. *História do Brasil Nação 1808-2010*, volume 3. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

Sem mudar as estruturas de um sistema patriarcal e oligárquico, o regime republicano apostou nos ideais burgueses de civilização e modernidade. Sonhava-se com um progresso constante e linear, aguçando a imaginação para um futuro em que a ciência e a técnica seriam responsáveis por reduzir as incertezas e as assimetrias sociais, por meio de um total domínio sobre a natureza e a humanidade.

A imprensa incrementava suas técnicas e processos gráficos e os periódicos ilustrados ganhavam espaço com o aprimoramento da qualidade das imagens. Nesse contexto, foi lançada, em 1905, no Rio de Janeiro, a revista *O Tico-Tico*, anunciada como um "Jornal das Crianças". Trazia em suas páginas histórias em quadrinhos, jogos, contos, poesias, romances de aventuras ilustrados, sendo a revista com o maior tempo de publicação na história brasileira.¹¹

Max Yantok teve uma longa participação na revista *O Tico-Tico*, criando personagens como Kaximbown, Pipoca e Pistolão, o Barão de Rapapé, João Miséria, Pandareco, Parachoque e Viralata, entre outros. Escreveu e ilustrou alguns contos e foi o autor de vários títulos da Biblioteca Infantil de *O Tico-Tico*.

Nos traços quase surrealistas das histórias de Kaximbown, observa-se, além da influência de Winsor McCay (1869-1934)¹², um intenso diálogo, ainda que atravessado pelo deboche e por uma ironia *nonsense*, com a obra de Júlio Verne (1828-1905)¹³. Em sua juventude, Yantok teria conhecido

o famoso escritor, que estava ao portão, tratando modestamente de suas flores, parecendo-lhe, antes, um jardineiro. Levados ao gabinete do prodigioso visionário do futuro, o caricaturista brasileiro não pôde deixar de surpreender-se com a desordem da sala, onde havia livros empilhados até o chão. Júlio Verne declarou aos visitantes, francamente, que detestava viagens, nunca saía de seu

¹¹ Mais informações em VERGUEIRO, Waldomiro & Santos, Roberto Elísio dos. (org.) *O Tico-Tico: centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil*. São Paulo: Opera Graphica, 2005.

¹² Para Roberto Elísio dos Santos, Yantok seguiu a "linha de Little Nemo" para criar as aventuras de Kaximbown. Em 1905 saiu a primeira página dominical de *Little Nemo in Slumberland*, a mais conhecida criação de Winsor McCay, um universo de sonhos que lidava com o inconsciente de um personagem, em paisagens fantásticas e um desenho impecável e criativo que transformou a linguagem dos quadrinhos. McCay também foi um dos pioneiros na arte da animação. SANTOS, Roberto Elísio. Artistas e personagens de destaque na revista *O Tico-Tico em Vergueiro*, W. & SANTOS, R.E. (org.). *O Tico-Tico: centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil*. São Paulo: Opera Graphica, 2005, p. 89-95. Ver também GOIDANICH, Hiron Cardoso y KLEINERT, André, *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre, RS: L&PM, 2011, p. 311.

¹³ Para Gregory Claeys, Verne foi o autor especulativo francês de ficção científica mais famoso de sua época e um pioneiro do gênero. "[...] De modo geral, otimista com a capacidade da humanidade de utilizar tecnologia para dominar a natureza, escreveu dezenas de romances e contos com temas científicos, moldando-os para acompanhar os desenvolvimentos científicos. Verne simboliza a obsessão por maquinário e inovação tecnológica que dominou sua época. Suas obras mais conhecidas são *Viagem ao centro da terra* (1863), *Cinco semanas em um balão* (1863), *Da Terra à Lua* (1865), *Vinte mil léguas submarinas* (1870) e *A volta ao mundo em oitenta dias* (1873)." CLAEYS, Gregory. *Utopia. A história de uma ideia*. São Paulo: Edições Sesc-SP, 2013, p. 167.

gabinete, indo raramente a Paris e isso mesmo para tratar de negócios com seu editor [...]. Em lembrança dessa visita, muitos anos depois, Yantok publicava seu livro de aventuras, *Phil Hardigan*, uma continuação das *Vinte mil léguas submarinas*, o que ele imagina ser muita pretensão sua.¹⁴

De acordo com Gregory Claeys, o uso utópico da ciência do final do século XIX provocou um fascínio maior por máquinas, principalmente as utilizadas em viagens, explorações e guerras. Nesse sentido, as obras de Júlio Verne foram muito influentes, pois uniram “dois importantes temas utópicos: a viagem épica e o uso de inovação tecnológica para avançar as fronteiras do conhecimento humano. No fundo dos oceanos, na atmosfera, muito além da Terra, seus heróis trabalhavam incansavelmente para subjugar a natureza em prol da humanidade.”¹⁵

As representações de progresso no século XIX e início do XX estavam associadas não só às invenções e inovações técnicas, mas, também, eram fortemente ligadas à ideia da expansão imperial europeia.¹⁶

Temperadas de humor, ironia, *nonsense* e aventura, as histórias de Kaximbown e seu pequeno grupo narram viagens interplanetárias, em busca do desconhecido, descobrindo mundos imaginários, com seres fantásticos e animais fabulosos, e outras formas de organização social, em lugares povoados de estranhas engenhosidades, máquinas mirabolantes e artefatos bizarros.

Para Octavio Aragão Júnior, “Longe de buscar a acuidade científica, Yantok estruturava suas aventuras sobre a mais desabrida fantasia, sempre com um pequeno enfoque satírico e contemporâneo, mas, como visava ao público infantil, as críticas não eram tão ferinas.”¹⁷ Entretanto, no desenrolar da ficção científica de Yantok, encontram-se muitas cenas violentas e uma insistente crítica aos perigosos usos da ciência e da tecnologia, à imprensa, aos métodos de ensino, sugerindo associações com o que acontecia naquela conjuntura brasileira.

As aventuras de Kaximbown iniciam em Fantasiópolis, passando pelo Polo Norte e pela Pandegolândia, terminando tragicamente no Planeta Marte.

¹⁴ LIMA, Herman. *História da caricatura no Brasil*. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1963, v. 3, p. 1.255.

¹⁵ CLAEYS, Gregory. *Utopia. A história de uma ideia*. São Paulo: Edições Sesc-SP, 2013, p. 156.

¹⁶ *Op. cit.*, p. 158.

¹⁷ ARAGÃO JÚNIOR. Octavio. Visões do pretérito: a ficção científica nos quadrinhos brasileiros no século 20. *In: 9ª Arte*, São Paulo, vol. 1, n. 1, 67-76, 1º Semestre, 2012.

Fantasiópolis



Figura 1. "Aventuras de Kaximbown em Fantasiópolis" (Yantok. *O Tico-Tico*, n. 303, p. 14, 26/7/1911). Acervo Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional.

No primeiro episódio das *Aventuras de Kaximbown em Fantasiópolis* (Figura 1), constatamos a emoção na gestualidade corporal dos braços abertos e da boca escancarada do "major Kaximbown" que "depois de 80 anos de estudos indigestos conseguiu inventar um besouroplano, com o qual poderia voar de um cabo a outro do mundo". O primeiro quadrinho mostra o ambiente das pesquisas, com muitos livros, desenhos, uma engrenagem, elementos de laboratórios de química. Na composição da cena, na felicidade da descoberta, acompanhada pelos olhos curiosos do neto Tônico e do cão, explicita-se a ideia do gênio maluco, excêntrico, sugerindo-se a tecnologia como fruto da invenção individual.¹⁸ No segundo quadrinho, vemos, junto com Tônico, o mordomo, Pipoca e Pistolão – "melhor cão do mundo" –, o desenho frontal do "besouroplano", basicamente uma esfera com asas. O mordomo, admirado, aparece com um avental e uma calça remendada, marcando a diferença de classe. Aliás, ao longo da viagem, ficamos sabendo que ele é analfabeto.

É interessante observar os trajes usados no momento da partida, em que os aventureiros sobem a rampa para entrar na estranha nave. Pipoca encontra-se por último, com uma espécie de farda, e algo que lembra um cocar à cabeça, carregando duas grandes malas. Pistolão está caracterizado como um soldado britânico. Tônico acrescenta ao visual um boné. Kaximbown está fardado, com quepe, no comando do grupo. Yantok trabalha com os estereótipos presentes no imaginário social sobre a figura do explorador, ou seja, geralmente vista como de caráter militar e imperialista. Tal estereotipia é ironizada, imagetivamente, ao ser amalgamada à figura do explorador por excelência, o indígena. No último quadrinho, munidos de binóculo e luneta para

¹⁸ Para uma crítica a esta visão, característica do período estudado, ver: EDGERTON, David. De La Innovacion Al Uso: Diez Tesis Eclécticas Sobre La Historiografía De Las Técnicas. In: *Quaderns D'història De L'enginyeria*, v. VI, 2004.

observar o universo, partem a uma velocidade de “894.756.827 milhões de quilômetros por hora”, para Fantasiópolis, capital do Império do Absurdo, no mundo da Lua.



Figura 2. “Aventuras de Kaximbown em Fantasiópolis” (Yantok. *O Tico Tico*, n. 304, p. 14, 2/8/1911). Acervo Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional.

Na sequência (Figura 2), nota-se um maior dinamismo da página com dois formatos de quadrinhos, linhas de ação para o movimento da nave, perspectiva acentuada e predomínio das linhas diagonais. Os habitantes de outros mundos, em geral, são seres fantásticos, híbridos ou oníricos, como o “caçador de estrelas para fritar”, com rosto de meia lua e vestes de bufão; Homelet II, capitão da guarda de Fantasiópolis, assustado em a vista de Kaximbown Tônico, Pipoca e Pistólo, seu enjôque de correte; e Watapah, cônsul do Império da Ilusão¹⁹, uma espécie de monstro verde, cujo nome lembra o vatapá, prato típico da culinária baiana.

Como a maioria das cidades imaginadas por Yantok, destaca-se a arquitetura eclética, com arcos e cúpulas convivendo com linhas retas modernistas, com prédios de torres de 428, 1.011 ou 1.318 andares, de acordo com o texto, além de pináculos. Em outros momentos, a arquitetura sofisticada e com toques orientais é caracterizada pela modernização, em exemplos como as escadas substituídas por calçadas movediças, com esteiras rolantes (Figura 3).

¹⁹ *O Tico-Tico*, n. 305, 9/8/1911, p. 14.

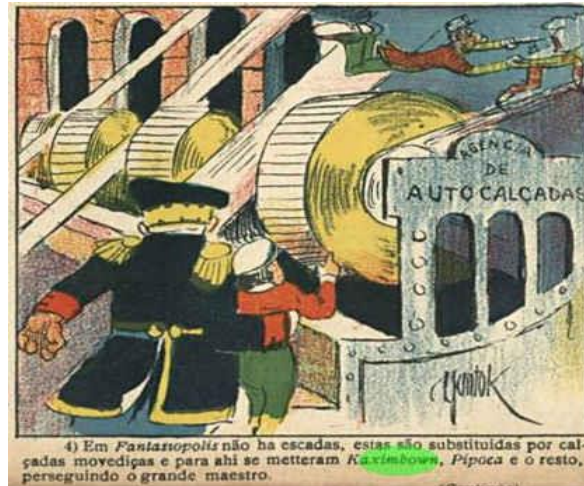


Figura 3. "Aventuras de Kaximbown em Fantasiópolis" (Yantok. *O Tico Tico*, n. 323, p. 11, 13/12/1911– detalhe). Acervo Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional.

É possível, nessa cidade, usar um "taxilombrigomével" para ir à Estação Central da "Lunatic Railway of Absurdonic Company Extralimited", alusão, talvez, às companhias de trens no Brasil, dominadas pelos ingleses e uma ironia à forte influência da língua e do poderio econômico inglês em nosso país, especialmente nos transportes e no comércio.²⁰

As formas de alimentação causam estranhamento e são automatizadas, como no "restaurante Radiogestivo", com um menu variado, com pratos como "costeletas de cupim" e "pirão de baratas". Era só apertar o botão respectivo do prato escolhido, e a comida era servida. O caixa também era automático e uma mão mecânica cobrava a dívida.²¹

Em meio a muitas trapalhadas, artefatos como o telefone, o gramofone (nesse lugar a música é usada como instrumento de tortura), o canhão (inventado por Kaximbown para lançar Pistolão às alturas e salvar Pipoca da prisão) ganham destaque no desenrolar da aventura.

Na edição n. 311, a referência à Gazeta de Fantasiópolis é uma forte ironia à imprensa. Os jornalistas aparecem com a cabeça conectada a máquinas e a grandes reservatórios, com placas "Crimes, roubos, erros de gramática", "Atropelos, pesadelos", "casos de fome, suspeita, receitas", "Grande fábrica de assuntos para jornais, movida a vales", "Reservatórios de Mentiras". Essa parece ser mais uma visão da imprensa republicana, de seu papel na nascente indústria cultural e de sua crescente influência na opinião pública, do que de um mundo imaginário. No último quadrinho, a crítica se transforma em metalinguagem, pois, embaixo do braço do sapo jornalista, pode-se ver um exemplar de *O Tico Tico*. Na edição seguinte, Kaximbown, Tônico, Pipoca e Pistolão são entrevistados. O próprio desenhista ri de si mesmo, ao colocar-se entre os repórteres que, para terem boas ideias durante as entrevistas, precisavam de um aparelho especial, o "injetor automático de espírito" (Figura 4).

²⁰ *O Tico-Tico*, n. 305, 9/8/1911, p. 14.

²¹ Idem, n. 309, 6/9/1911, p. 14.



Figura 4. "Aventuras de Kaximbown em Fantasiópolis" (Yantok. *O Tico-Tico*, n. 312, p. 11, 27/9/1911 – detalhe). Acervo Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional.

Nesse universo fantástico, há uma máquina pneumática para cortar cabelos e barbas e outra máquina para restituir cabelos aos carecas. Kaximbown, Pipoca e Pistolão experimentam e ficam com grandes cabelos e barbas, como "dois terríveis anarquistas russos"²². Esse processo de automatização da vida também está presente em outro momento da história, quando, após uma operação motivada por um ferimento, Pipoca é reconstruído por meio da tecnologia existente nas "fábricas de Pipocas e outros ingredientes".²³

Em uma das muitas confusões enfrentadas, Kaximbown é levado para a Casa de Detenção, condenado a 400 anos de prisão. Lá dentro havia um "irrigador de ar líquido" para evitar "o cólera morbus". Kaximbown tomou o ar como se fosse cerveja, o suficiente para ficar transparente e escapar da prisão, levando consigo os companheiros.²⁴

²² *O Tico-Tico*, n. 318, 8/11/1911, p. 14. Yantok reflete e refrata o discurso oficial de criminalização do movimento anarquista assumido pelo governo brasileiro. Sobre o anarquismo na Primeira República, ver: Toledo, Edilene. A trajetória anarquista no Brasil da Primeira República. In: Ferreira, Jorge & Reis, Daniel Araújo. *As esquerdas no Brasil: A Formação das Tradições (1889-1945)*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007, p. 53-87.

²³ *O Tico-Tico*, n. 307, 23/8/1911, p. 14.

²⁴ Idem, n. 320, 22/11/1911, p. 11.

Polo Norte

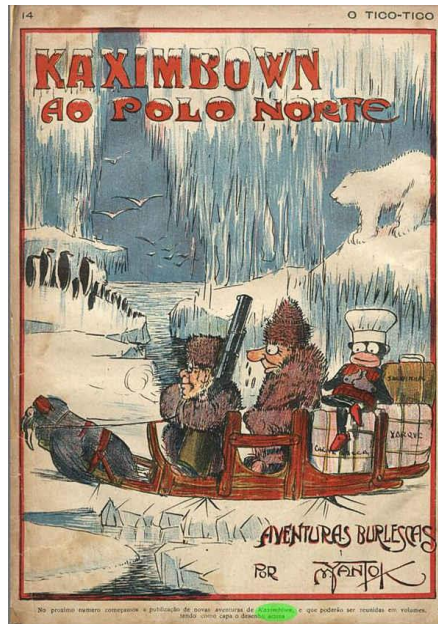


Figura 5. "Kaximbown ao Polo Norte" (Yantok. *O Tico-Tico*, n. 326, p. 14, 30/1/1912). Acervo Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional.

As aventuras no Polo Norte são apresentadas em um quadro único, na posição vertical da página, como a capa de um livro ou um anúncio, em que a tipografia não apenas informa, mas cria hierarquia de leitura e adapta-se à temática ilustrada. O título, em vermelho e em caixa alta, nomeia o personagem principal com uma fonte mais rígida e o destino da viagem com uma fonte mais solta e curva, ambas cobertas por neve. Uma letra quase cursiva e ornamentada informa: "Aventuras burlescas, por M Yantok". No primeiro plano vemos um trenó puxado por um leão marinho, com Kaximbown portando uma arma, Pipoca com frio e o nariz pingando, e um macaco/boneco articulado de madeira, com um gorro de cozinheiro, sentado sobre as bagagens, onde se pode ler: "sardinhas", "carne seca", "xarque". Ao fundo, pinguins, um urso polar e aves/pássaros voando, muito gelo completam o ambiente.

O personagem Sábado era uma espécie de boneco/robô preto com pernas e braços articulados e corpo de barrica, cara de macaco, construído e criado por Kaximbown como um filho, algo como um Pinóquio dos trópicos. É possível fazer uma associação com o personagem Sexta-Feira, companheiro de Robinson Crusóe. Sua namorada, Emerenciana, aparece uma única vez, antes da partida, e é desenhada com traços grotescos para definir uma menina negra, seguindo o padrão racial estereotipado e preconceituoso da época.²⁵

No decorrer da história, para poder ver a grande variedade de peixes no fundo do mar, entram em um "sino de ar", uma espécie de esfera com uma lanterna, e descem a "quatro mil metros de profundidade".²⁶

²⁵ *O Tico-Tico*, n. 330, 31/1/1912, p. 20.

²⁶ *O Tico-Tico*, n. 333, 21/2/1912, p. 24.

Durante a expedição, convivem com gigantescos polvos, um deles, inclusive, tornou-se o copeiro do navio, ursos polares, pinguins, um jacaré polar (mais parecido com um dragão), uma baleia, uma foca, um cão marinho (uma serpente com cara de cachorro), atravessam cavernas com aparência de caveiras. O ponto alto da viagem é, sem dúvida, a descoberta do eixo da Terra (Figura 6).

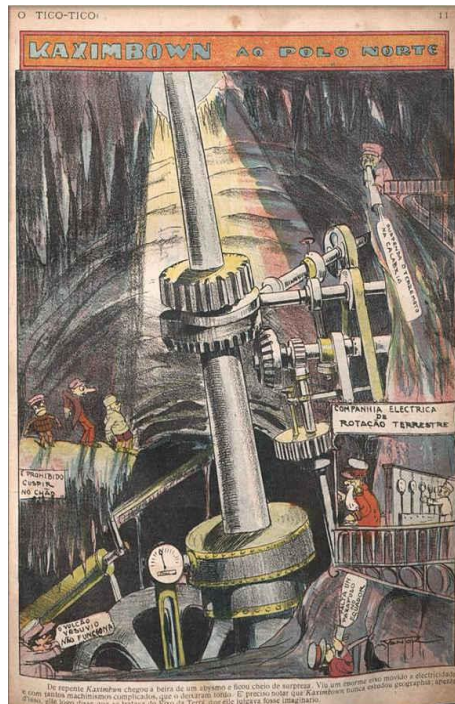


Figura 6. "Kaximbown ao Polo Norte" (Yantok. *O Tico-Tico*, n. 355, p. 11, 24/7/1912) .Acervo: Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional.

Um quadrinho único, em página inteira mostra um verdadeiro cenário de ficção científica. No interior de uma gruta, à beira de um abismo, Kaximbown "viu um enorme eixo movido à eletricidade, com tantos maquinismos complicados, que o deixaram tonto." Era o eixo da Terra, que se julgava imaginário. Há um grande eixo centralizado em uma ligeira diagonal para a esquerda, muitas engrenagens e roldanas, vários painéis de controle, mostradores ou relógios, como manômetros. As pessoas são representadas em escala bem menor, uniformizadas, controlando as máquinas. A cena é carregada por uma sensação do sublime tecnológico²⁷, em que a grandiosidade da engenharia se sobrepõe à capacidade humana. Os balões "Falta um parafuso no Equador", "O vulcão Vesúvio não funciona", "Suspenda o terremoto na Calábria", exemplificam os problemas enfrentados e dão voz e agência aos trabalhadores. O aviso para não cuspir no chão normatiza o comportamento na "Companhia Elétrica de rotação terrestre".

²⁷ Para uma discussão mais ampla sobre o sublime tecnológico, ver NYE, David E. *American Technological Sublime*. Cambridge (Mass.): MIT Press, 1996.

Kaximbown tenta descobrir como as máquinas funcionam, mas acaba levando um choque. Ao final da aventura, quando não aguentava mais o frio, jogou-se, seguido pelos companheiros, em uma das caldeiras, a do vulcão Hecla, e junto com a lava foram disparados para longe, e "Foram dar de costados no alto do Pão de Açúcar".²⁸

Yantok apropria-se do imaginário verniano, mais especificamente de *Aventuras do Capitão Hatteras*²⁹, ao colocar no centro do Polo Norte um vulcão. A reafirmação dessa imagem, desmentida pelos relatos das expedições ao Polo Norte, serve à intenção do caricaturista de ressaltar o domínio humano sobre a natureza, por meio das engrenagens que movimentam, no interior do vulcão, o eixo da terra. Mas, esse controle é sempre solapado pelas tresloucadas atitudes de Pipoca e Sábado, ou pela engenhosidade de Kaximbown.

Pandegolândia

Kaximbown decide ir à terra dos pândegos (pessoas engraçadas, brincalhonas), a Pandegolândia, com Tônico e Pipoca. Sábado vai escondido em um baú. Usam um aeroplano como meio de transporte, uma espécie de trem/bonde alado.

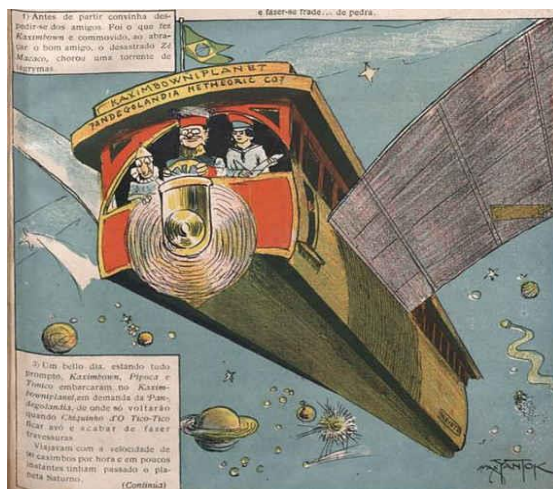


Figura 7. "Aventuras de Kaximbown na Pandegolândia" (Yantok. *O Tico-Tico*, n. 362, p. 11, 11/9/1912). Acervo Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional.

A diagramação das páginas é mais sofisticada, com maior dinâmica dada pelas diferentes configurações dos quadrinhos, com cenas em destaque

²⁸ *O Tico-Tico*, n. 358, 14/8/1912, p. 11.

²⁹ Yantok, nessa história, parece sofrer diferentes influências. Por um lado, a já assinalada admiração por Júlio Verne. Verne publicara em 1886, *As Aventuras do Capitão Hatteras*, na qual esse herói lidera uma expedição que procurará chegar ao Polo Norte. Ver, Verne, Júlio. *As Aventuras do Capitão Hatteras*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1959. Por outro lado, Yantok, pode ter sido influenciado pelo impacto da polêmica "descoberta" do Polo Norte por Robert Leary, em 1909.

delimitadas por círculos, criando um efeito de *zoom*³⁰ ou mostrando outro ângulo da narrativa. Esta é a aventura mais nonsense de Yantok, com muitos elementos bizarros, desde os trajes extravagantes e luxuosos, fantasias de palhaços, seres híbridos, objetos animados, objetos usados em funções diferentes daquelas para as quais foram projetados.

A grande metrópole de Pandegolândia era Estapafurdópolis, rica e luxuosa, cuja arquitetura eclética reflete-se em cúpulas, arcos romanos, arcos góticos, flamejantes, mouriscos, pináculos, torres, justapondo estilos dominados por certo orientalismo (Figura 8).



Figura 8. "Aventuras de Kaximdown na Pandegolândia" (Yantok. *O Tico-Tico*, n. 365, p. 11, 2/10/1912) Acervo Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional.

Os aventureiros passam por muitas situações tumultuadas e até reviravoltas políticas. Quando o rei Pau d'Água³¹ morre de bebedeira, Pipoca é nomeado seu sucessor e um de seus atos é abolir a carestia de vida, garantindo comida de graça para todos.

Planeta Marte

De Pandegolândia, o grupo resolve partir para Marte, chegando à capital Espalhafatópolis, uma cidade que lhes pareceu "deslumbrante, monumental, esplendorosa, brilhante, espioqueante de luzes e maravilhas". Antes de entrar, descobrem que precisam conhecer a moda e os novos costumes, pois o traje a rigor era uma exigência. Kaximdown estuda e faz medições com o compasso em uma espécie de globo marciano, com o mapa do planeta cheio de indicações científicas e descobertas de astrônomos.

Na Figura 5 vê-se em destaque o palácio imperial, guardado por Mico e Tico.

³⁰ Esse tipo de quadrinho é também conhecido como vinheta-*flash* ou vinheta-relâmpago e cria o efeito de sentido de uma lente, aumentando ou deslocando o ângulo da cena. Ver RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009, p. 97.

³¹ Gíria da época para a pessoa que bebia muito.

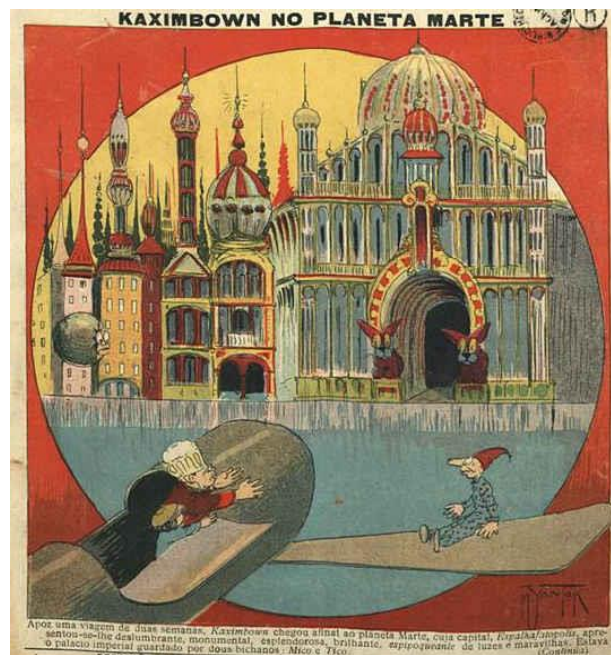


Figura 9. "Kaximbown no Planeta Marte" (Yantok. *O Tico-Tico*, n. 405, capa, 9/7/1913). Acervo Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional.

O fundo vermelho, reforçando a associação com o planeta Marte, e a paisagem envolvida por um círculo, restando apenas os pináculos e a nave para fora dos limites, ampliam a grandiosidade da arquitetura, uma complexa mistura de elementos bizantinos, islâmicos, futuristas. O fantástico e o exótico remetem à visão romântica de um orientalismo³² imaginado.

³² Orientalismo no sentido dado por Edward Said, como uma invenção europeia, constituindo um cenário de romances, seres exóticos, recordações e paisagens inesquecíveis, experiências extraordinárias. Trata-se de um modo de se relacionar com o Oriente que pressupõe o domínio europeu. SAID, E. *Orientalismo*. São Paulo: Companhia de Bolso, 2007.

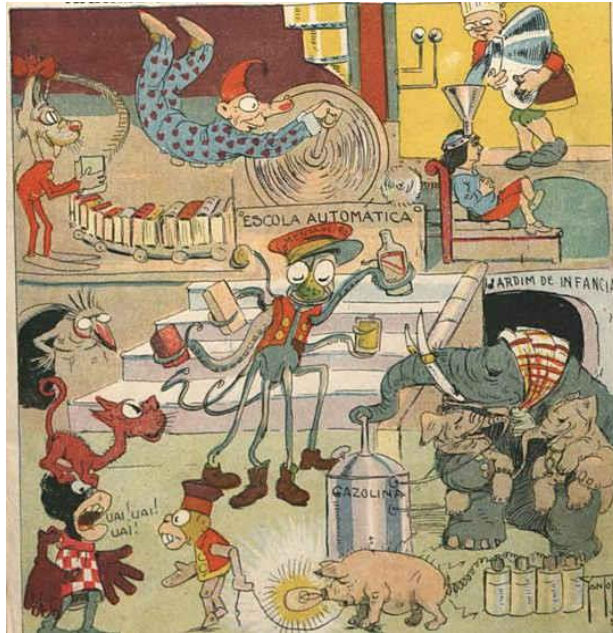


Figura 10. "Kaximborn no Planeta Marte" (Yantok. *O Tico-Tico*, n. 408, capa, 30/7/1913).
Acervo Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional.

Chama a atenção o fato de que o quadrinho destinado a mostrar a praça de Espalhafatópolis (Figura 10) destaca várias cenas simultâneas e procedimentos técnicos, como uma esteira de livros ligadas a uma "escola automática", um menino recebendo um conteúdo líquido por meio de um funil acoplado à cabeça, a entrada de um jardim de infância, um polvo como mensageiro. Há ironias a fontes de energia como a gasolina e a eletricidade. A automatização e mecanização do ensino, do transporte e das comunicações é um tema recorrente não só nas aventuras de Kaximborn, mas em muitas das charges de Yantok.

As críticas aos vários níveis de educação estão presentes nessa história, com destaque para o momento em que o grupo invade a Universidade do Dr. Tudo Sabe, interrompendo os velhos sábios que estavam seriamente pesquisando quando é que se deve comer o repolho (cru, cozido ou podre?).

Os habitantes dessa cidade, como os animais de uma fábula, são descritos como pacatos e pacíficos, em contraste com os turbulentos aventureiros que causam tantas confusões. Entretanto, cansados dos estragos causados pelos forasteiros, tramam um plano para acabar com eles. Kaximborn, Pipoca, Tônico e Sábado, desesperados em fugir do planeta (Figura 11), ao verem uma placa "Estrada de Chumbo para o outro mundo, horário dos trens" e um botão, não tiveram dúvidas em apertá-lo. Vários tiros são disparados automaticamente e todos morrem.



Figura 11. "Kaximbown no Planeta Marte" (Yantok. *O Tico-Tico*, n. 409, p. 11, 6/7/1913).
Acervo Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional.

Difícil compreender esse final trágico e inusitado sem ter em mente o belicismo e as tensões às vésperas da Primeira Guerra Mundial.

220

Considerações finais

Desde o século XIX a cidade havia se tornado palco e personagem das críticas à sociedade industrial e à exploração do trabalho. Os centros urbanos eram associados a vícios, terror e caos. No Brasil, no início da República, os projetos de reformas urbanas, que procuravam combater a "degeneração social", inspiravam-se nas metrópoles europeias, apontando o progresso e a modernidade como signos de civilização. O fascínio e a desconfiança com a ciência e a tecnologia jogaram para futuras cidades utópicas os sonhos e as promessas das novas invenções.

Nas cidades visitadas por Kaximbown, percebe-se uma crítica bem-humorada ao presente por meio dos elementos utópicos que constroem uma paródia do futuro, onde a arquitetura remete a mundos maravilhosos, edifícios suntuosos, ornamentos variados, e estabelece o distanciamento e estranhamento de outros modelos de organização social. Fantasiópolis, Estapafurdópolis, Espalhafatópolis parecem ser expressões de uma releitura bizarra da *Belle Époque* brasileira, caracterizada pela urbanização e pelo ecletismo arquitetônico financiado pela economia do café.

Nos quadrinhos analisados de Max Yantok, os artefatos tecnológicos e as máquinas são vistos como extensões do corpo, como prolongamento das faculdades humanas. Multiplicam-se máquinas inusitadas, como o "injetor

automático de espírito”, o “besouroplano”, o “restaurante radiodigestivo”, que são acompanhados por megalópoles de mais de mil andares e seres extraordinários. Yantok, em suas narrativas tecnológicas, parece tomado pela noção de que a nova racionalidade técnica exigiria um novo ser humano. Se há, por um lado, um otimismo acerca do papel da ciência e da tecnologia na construção de um futuro perfeito, por outro lado, as brincadeiras, as cenas de pastelão e a constante violência presentes em suas histórias, operam por meio da sátira e da ironia, inversões e questionamentos, com elementos distópicos no presente e no futuro. O ideal da automatização (da mobilidade e dos transportes, da alimentação, da educação, entre outros) e a eficiência das máquinas são postos em xeque o tempo todo por meio das trapalhadas de Kaximborn e seus companheiros (intrusos, invasores ou desbravadores?), criando deslocamentos constantes de produção de sentido.

Relativiza-se o papel absoluto da ciência e da tecnologia ao enfatizar a agência humana que as produz e as estraga, nas figuras de Kaximborn, Pipoca e Sábado. Ironiza-se o presente por meio das dimensões utópicas, que imaginam um mundo ao avesso, onde a polícia traz segurança, o transporte é eficiente. A crítica é reiterada ao sugerir que a maioria das confusões se dá pelo desconhecimento das regras, pela falta de compreensão dos hábitos e dos costumes dos outros, pelo olhar etnocêntrico que os domina. Yantok também dialoga e reafirma preconceitos de classe ao reproduzir acriticamente desigualdades sociais e assimetrias de poder; preconceitos raciais; preconceitos de gênero, pela notável ausência de personagens femininos em suas narrativas.

Yantok é um inventor de novas cartografias imaginárias, que entrelaçam utopias e distopias, esperanças e temores de um novo mundo que se anuncia, melancolicamente, na modernização brasileira.

Sobre a autora

Marilda Lopes Pinheiro Queluz possui graduação em História (UFPR) e em Artes (UFPR). Mestrado em História Social (UFPR) e Doutorado em Comunicação e Semiótica (PUC-SP). Professora de História da Arte e História do *Design* do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial e do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia (PPGTE) da UTFPR. E-mail: pqueluz@gmail.com.

Artigo recebido em 23 de novembro de 2015.

Aprovado em 01 de junho de 2016.

RESENHA

HAGUE, Ian. *Comics and the senses: a multisensory approach to comics and graphic novels*. New York: Routledge, 2014. 214p.

IVAN LIMA GOMES
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE GOIÁS (UEG)

Nos últimos anos, a crescente produção bibliográfica sobre HQs trouxe novos desafios aos pesquisadores da área. Interdisciplinar por excelência, os estudos de HQs precisam elaborar e mapear um conjunto de temas e abordagens que possibilitem elaborar novos problemas a seus objetos de análise. Longe de ser um processo pacífico e livre de conflitos, sugerir caminhos para as pesquisas sobre quadrinhos implica atentar a um só tempo para a abertura epistemológica introduzida por eles¹ e as especificidades atinentes a cada campo do saber.

A recente obra de Ian Hague integra o conjunto de tais trabalhos, sugerindo novos caminhos à análise das HQs. Fruto de pesquisa de doutorado desenvolvida na Universidade de Chichester, sob orientação dos profs. Drs. Hugo Frey e Keith Jenkins, *Comics and the senses* procura entender os quadrinhos para além de seus limites gráficos e visuais. Superando estabelecido paradigma que postula serem as HQs uma mídia essencialmente visual a favor de uma “abordagem multissensorial” ancorada nos Estudos Culturais, Hague defende o argumento de que a experiência de leitura e consumo de HQs só se realiza uma vez que tal linguagem mobiliza todos os cinco sentidos.

Tal perspectiva certamente dialoga com outros trabalhos que destacam a necessidade de os quadrinhos serem compreendidos em sua condição performática, na medida em que demandam profunda interação com o leitor. Certamente é uma leitura que dialoga com trabalhos que, nos estudos de mídia, enfatizam os processos intermediáticos de convergência midiático e de remediação, em que a construção do sentido da narrativa de dado personagem depende de sua circulação entre mídias e o diálogo com a cultura material – *vide* os recentes casos de interação entre cinema, quadrinhos e brinquedos, por exemplo².

¹ Para uma discussão em torno das problematizações em nível epistemológico que as HQs e suas formas de ver e ler introduzem ao pensamento contemporâneo, cf. SOUSANIS, Nick. *Unflattering*. Cambridge: Harvard University Press, 2015.

² Para os conceitos de “remediação” e “convergência midiática”, respectivamente cf. BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: MIT Press, 2000. JENKINS, Henry. *Convergence culture*. La cultura de la convergencia en los medios de comunicación. Barcelona: Paidós, 2008.

A dimensão performática e cultural da fruição de HQ leva Hague a elaborar profunda crítica a leituras formalistas e essencialistas, que tendem a enfatizar a necessidade de serem elaboradas chaves de leitura semióticas que liberem acesso ao sentido da obra. Por restringirem a análise à disposição de imagens seguidas umas às outras – consolidada na hoje naturalizada expressão “arte sequencial”, cunhada por Will Eisner³ –, perderam de vista que os quadrinhos articulam formas de ver e ler, elaborando forma original de prática cultural. Contendo um pouco de livro e de artes plásticas, de revista e de impressão técnica, os quadrinhos dependem de formas de edição, da qualidade de papel utilizado, de tipografias específicas e de uma série de aparatos técnicos que introduzem uma dimensão performática que atinge o sensível de seus leitores.

É o que defende Hague no capítulo que abre seu livro, em que problematiza a corrente bibliografia sobre HQs e sua ênfase na representação visual. Por só fazerem sentido se compreendidos enquanto fenômeno social, “a determinação do que é ou não é HQ depende mais de produtores e consumidores desta mídia e menos em qualquer elemento observável”⁴. Para superar tal abordagem, identificada como oculocêntrica e, portanto, marcada pelo paradigma da *mimesis* e da representação do real, o autor desenvolverá cada um dos cinco sentidos nos capítulos subsequentes. Ao contrário de trabalho que, curiosamente, tem título muito semelhante ao da obra aqui resenhada⁵, Hague não procura discutir como cada sentido foi visualmente representado em quadrinhos. Antes, procura demonstrar como cada um dos cinco sentidos é mobilizado a partir dos quadrinhos e sua materialidade pelos leitores.

A opção por dedicar cada capítulo a um dos sentidos tem finalidade didática e procura explicitar algumas das maneiras como cada sentido é mobilizado quando da interação com quadrinhos. Oferecem ao leitor instigantes percepções sobre como qualidade do papel e cores atingem nossa visão (cap. 2); o som do virar de páginas, a gravação de versões em áudio de HQs ou o caráter cultural que distingue sons de animais, por exemplo (cap. 3); o impacto da materialidade de uma página de quadrinhos percebida pelo tato por meio da textura e flexibilidade do papel (cap. 4); e a introdução de gostos em HQs interativas, cujos “sistemas de cheiro” tocam nos sentidos do paladar e olfato para evocar memórias e sensações nos leitores (cap. 5).

Se é didática, a divisão dos capítulos pode soar estanque, sobretudo quando está claro que Hague defende ser a leitura de HQs um ato “multissensorial”. De forma inteligente, o autor consegue dar conta de tal impasse no último capítulo, ao sugerir a aplicação do conjunto das ideias

³ EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 3ª ed., São Paulo: Martins Fontes, 1999.

⁴ HAGUE, Ian. *Comics and the senses: a multisensory approach to comics and graphic novels*. New York: Routledge, 2014, p. 16.

⁵ PELLITERI, Marco. *Sense of comics. La grafica dei cinque sensi nel fumetto*. Roma: Castelvechi, 1998. O fato de o livro ou nenhum outro artigo de Pelliteri não ser mencionado no livro de Hague representa ausência digna de nota. Tal fato também foi percebido, de forma crítica, em MOURA, Pedro. Ian Hague. Comics and the senses. A multisensory approach to comics and graphic novels. *Image and narrative*, v. 15, n. 3, 2014, p. 121-124.

desenvolvidas até aqui num estudo de caso. A obra de Alan Moore – sobretudo *V for Vendetta* – é discutida em profundidade, buscando perceber as articulações sensoriais ali presentes.

O fato de que um sentido como o olfato não se encontre tão fortemente presente na análise realizada sobre a obra de Moore é exemplo de argumento de Hague, que é atento às várias possibilidades de mobilizações dos cinco sentidos que podem se fazer presentes numa dada HQ. A pouca presença de ilustrações ao longo do livro, ainda que certamente se explique por questões editoriais e de cessão de direitos, também se encontra longe de comprometer o mérito do livro, visto ser ele justamente crítico da centralidade do visual enquanto representação.

Em resumo, *Comics and the senses* sugere caminhos profícuos àqueles sensíveis ao caráter social e polissêmico das HQs. Longe de soar taxativo, a obra é aberta a argumentações e aplicações das mais variadas, munindo o leitor de sugestões e ideias para que outras análises atentas ao diálogo entre materialidades e sensibilidades em perspectiva histórica e cultural possam ser futuramente desenvolvidas por pesquisadores dos quadrinhos.

Sobre o autor

Ivan Lima Gomes possui graduação em História pela Universidade Federal Fluminense (2007), mestrado em História Social pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2010, indicada para publicação) e doutorado em História pela Universidade Federal Fluminense (2015), onde discutiu os sentidos dos quadrinhos no Brasil e no Chile a partir de duas editoras, bem como as tensões entre arte, mercado e política presentes na linguagem das HQs. E-mail: igomes2@gmail.com.

Recebido em 07 de agosto de 2016.

Aprovado em 08 de setembro de 2016.

RESENHA

BRAGA JR, Amaro Xavier; SILVA, Valéria Fernandes da (Orgs.)
Representações do Feminino nas Histórias em Quadrinhos. Maceió:
Edufal, 2015. 330 p.

MAYCON ANDRÉ ZANIN
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE
(UNICENTRO-PR)

Este livro, lançado em 2015, é uma coletânea de artigos de pesquisadoras(es) brasileiras(os) que analisam como as questões de gêneros estão sendo representadas nos quadrinhos. Concentra-se na análise da representação dos papéis femininos nas histórias em quadrinhos desde o *comics* estadunidenses, passando pelos mangás japoneses (*shonen* e *shojo*) chegando às publicações *undergrounds*, tiras e biografias.

O livro apresenta 16 artigos, fruto do trabalho de 18 pesquisadoras(es) e está dividido em quatro partes definidas pela estética dos quadrinhos, sendo elas: quadrinhos infantis, de super-heróis/*comics* estadunidenses, mangás japoneses e *undergrounds*, tiras e biografias.

A primeira parte da obra denominada "quadrinhos infantis" apresenta os textos de quatro pesquisadoras, são elas: Marta Regina Paulo da Silva, Denise Castilhos de Araujo, Andréia Cristina Silva e Juliane Di Paula Queiroz Odino.

Marta apresenta o texto "Mas só se For no Campo de Menina": Infância, Histórias em Quadrinhos e Relações de Gênero na Educação Infantil, resultado de parte da sua tese de doutorado; neste artigo, a autora analisa a partir das histórias da Turma da Mônica a relação entre infância, relações de gênero e histórias em quadrinhos e como as crianças "consomem" esses produtos. Segundo ela, o importante é saber como meninos e meninas pequenos(as) apropriam-se das HQs e nelas as questões referentes à relação de gênero e o que produzem a partir destas narrativas.

Denise Castilhos de Araujo discute os "Papéis Femininos em Mafalda", refletindo sobre os diferentes papéis das mulheres argentinas da década de 1960, que são muito atuais na nossa sociedade, a partir da produção do desenhista argentino Joaquim Salvador Lavado, mais conhecido como Quino. Mafalda, uma personagem com idade pré-escolar, é apresentada como questionadora dos conflitos sociais, políticos, culturais mundiais e da Argentina, vivenciando no seu dia a dia as preocupações dos seus leitores e da sociedade em geral. Segundo ela, a produção do autor analisado, soube demonstrar "a busca de igualdade entre os indivíduos,... a trajetória feminina na defesa de seus direitos".

Em seu texto "Ethos feminino nos quadrinhos infantis: 'aniversário da Mônica ou festa do Mônico?'", Andréia Cristina Silva, analisa a inversão dos papéis femininos e masculinos dos personagens da Turma da Mônica na festa de aniversário da Mônica, destacando como o *ethos* e a representação de si no discurso ganha importância na narração das histórias em quadrinho. E como essas "imagens podem facilitar ou dificultar a aceitação do discurso, e ocorre constantemente no nosso dia a dia em qualquer ato comunicativo".

Juliane Di Paula Queiroz Odinino, no texto "Princesas, Heroínas ou Super-Poderosas? Agência e representação das personagens femininas infantis dos quadrinhos ao desenho animado", a autora analisa as transformações das personagens femininas nos quadrinhos e nas animações destinadas ao público infantil, a partir do seu amplo alcance, tem-se um grande número de expectadores/consumidores.

A segunda parte do livro reúne os textos de Natania Nogueira, Nildo Silva Viana e Gelson Weschenfelder, as reflexões dos autores partem dos *comics* estadunidenses, para discutir a constituição da super-heroínas, o contexto histórico, a releitura das personagens no passar do tempo.

No texto "II Guerra Mundial e as 'Super-Mulheres': o Surgimento das Super-Heroínas nos Estados Unidos da Década de 1940", Natania Nogueira discute o papel das personagens femininas nas histórias em quadrinhos e as suas transformações no pós-guerra.

Nildo Silva Viana discute o "Inconsciente coletivo feminino e valores contraditórios na Mulher-Maravilha" procurando identificar os valores e concepções presentes nas histórias da Mulher-maravilha e a manifestação do inconsciente coletivo feminino nesse universo, analisando a personagem a partir os conceitos de: valores, axiologia, axionomia, ideologema, teorema e inconsciente coletivo.

Gelson Weschenfelder, no texto "As Super-Heroínas como instrumento de gênero nas histórias em quadrinhos", analisa a representação feminina nas histórias em quadrinhos e o papel das personagens Mulher-maravilha, da editora DC; Tempestade e Jean Grey dos X-men, da editora Marvel, num contexto da libertação feminina.

A terceira parte do livro traz os textos de Sonia Bibe Luyten, Taís Marie Ueta e Yuji Gushiken, e Valéria Fernandes da Silva, os autores analisam a produção dos mangás japoneses, principalmente o "shoujo mangá", que é destinado ao público feminino. O papel que as personagens representam e a idealização do feminino são assuntos que os autores discutem neste bloco.

No texto "A produção e retratação da mulher nos quadrinhos ocidentais e no mangá: Romantismo e Erotismo", de Sonia Bibe Luytentem como objetivo verificar a representação da mulher nos quadrinhos orientais e ocidentais, num contexto Brasil-Japão. A autora também analisa a participação das mulheres como produtoras/desenhistas de histórias em quadrinhos ou charges publicadas nos diferentes períodos da história.

Taís Marie Ueta e Yuji Gushiken problematizam "O Feminino na produção de Mangás", apresentam em seu texto a contextualização da criação e o enredo dos mais variados mangás e diferentes estilos, publicados no Japão e

traduzidos em diversos países. Problematizando o papel das personagens na representação do ideal feminino nessas obras.

A historiadora Valéria Fernandes da Silva, em seu texto "A Garota-Príncipe nos shoujo mangá: discutindo as fronteiras de gênero", analisa a construção do modelo garota-príncipe, nas obras "A princesa e o cavaleiro", de 1953; "A rosa de Versalhes", 1972-1974; "A espada de Paros", 1986-1987, e "A garota revolucionária", 1996-1997, em que as protagonistas apresentam tanto atributos femininos quanto masculinos.

Otávia Alves Cé, no texto "Elas para Eles e Elas para Elas: diferenças e semelhanças na representação de personagens femininas nos mangás shonen e shoujo", a autora destaca a divulgação e da facilitação do acesso aos mangás e *animes* japoneses, em que muitas crianças e jovens ocidentais tiveram conhecimento e incorporaram elementos presentes no cotidiano japonês. Apresenta uma conceitualização da estética e estilo da narrativa dos mangás e a definição dos estilos *shoujo* e *shonen*. Além da análise sobre a caracterização de diferentes personagens nos estilos *shoujo* e *shonen*.

A quarta e última parte da obra "*Undergrounds*, tiras e biografias", reúne os textos de Maria Adriana Nogueira e Daiany Ferreira Dantas, Thayse Madella, Luciana Zamprogne, Alba Valéria Tinoco Alves Silva e Karine Freitas Sousa. Coincidentemente, temos dois trabalhos sobre a mesma obra "Retalhos" (2010), demonstrando como as análises sobre as histórias em quadrinho podem ser fecundas.

Maria Adriana Nogueira e Daiany Ferreira Dantas discutem no texto "Feminino, intimidade e subversão em Bordados, de Marjane" a partir dos conceitos de resistência aos dispositivos de sexualidade presentes no pensamento de Michel Foucault (1988), analisam a obra Bordados da iraniana Marjane Satrapi procurando compreender a identidade feminina das mulheres islâmicas, a partir de conceitos como o de construção de identidade e construção do feminino.

No texto "Casamento, virgindade e falocentrismo: a subversão de tradições patriarcais no romance gráfico 'Bordados', de Marjane Satrapi", Thayse Madella analisa as representações gráficas dos depoimentos das personagens, procurando mostrar as lutas diárias dessas mulheres para subverter no sistema patriarcal do Irã, as regras que as oprimem.

O texto de Luciana Zamprogne, "Como estranhos podem encontrar o paraíso: contra-discursos, ideologias e representações do feminino na sociedade contemporânea", a autora apresenta a possibilidade de analisar a sociedade a partir da cultura *pop*, ressaltando que ela é produto de um contexto histórico, carregado de estruturas simbólicas, subjetividades e racionalidades individuais ou coletivas.

Alba Valéria Tinoco Alves Silva, analisa "O Traço de 3 mulheres nas tiras em quadrinhos de humor", centralizando suas reflexões nas produções de Cecilia Whitaker de Azevedo Alves Pinto – Ciça, Pryscilla Vieira e Cibele Santos. A autora expõe o baixo número de mulheres na produção dos quadrinhos de humor e procura responder se existem divergências entre homens e mulheres na representação do humor.

O texto de encerramento “As (Sub) subalternas mulheres em Scott Adams”, de Karine Freitas Sousa procura analisar, a partir das histórias em quadrinhos fragmentos das violências simbólicas de gênero sofridas pelas mulheres profissionais presentes nessas histórias.

Concluindo, a obra *Representações do Feminino nas Histórias em Quadrinhos*, conseguiu reunir uma expressiva amostra de trabalhos desenvolvidos a partir da problematização da questão de gênero apresentadas nas histórias em quadrinhos. Os autores procuram demonstrar a representação dos papéis femininos nos mais diferentes formatos e estilos das histórias em quadrinhos, criticando a desigualdade entre a representação do masculino e do feminino nesse universo. Dessa forma, acredito que a intenção desse trabalho é a de demonstrar aos mais variados leitores como as HQs podem ser utilizadas como fonte para as pesquisas, nas diferentes áreas do conhecimento, proporcionando reflexões e discussões sobre as diferentes representações do mundo presentes em seus enredos.

Sobre o autor

Maycon André Zanin é mestrando no Programa de Pós-Graduação em História do Unicentro (Universidade Estadual do Centro-Oeste – Paraná). E-mail: maycon_zanin@yahoo.com.br.

230

*Recebido em 19 de outubro de 2015.
Aprovado em 15 de março de 2016.*

RESENHA

ALBUQUERQUE, Samuel. *Nas memórias de Aurélia: cotidiano feminino no Rio de Janeiro do século XIX*. São Cristóvão: Editora UFS, 2015, 152 p.

*EVERTON VIEIRA BARBOSA CORREIO
UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
(UNESP-CAMPUS DE ASSIS)*

Ao dar visibilidade no cotidiano feminino no Rio de Janeiro do século XIX, Samuel Barros de Medeiros Albuquerque, professor da Universidade Federal de Sergipe, narrou neste livro as vivências e experiências da sergipana Aurélia Dias Rollemberg (1863-1952), futura Dona Sinhá, durante sua estada no Rio de Janeiro com sua família, e sua preceptora alemã, Marie Lassius.

Tais memórias, arquivadas em textos, são fonte de informações preciosas sobre o cotidiano feminino, incluindo o trabalho de governantas, bem como as experiências e práticas culturais de meninas, moças e senhoras na sociedade carioca.

Assim, fazendo uma breve descrição dos familiares de Aurélia, da chegada de Marie Lassius no Brasil e na casa da jovem, ainda em Sergipe, Albuquerque buscou investigar

o universo de preceptoras europeias que viveram entre os grandes centros e a periferia do Império do Brasil e, para tanto, enveredou pelo cotidiano de uma típica família da nossa antiga elite política e econômica, buscando interpretar sobretudo, as práticas culturais femininas (2015, p. 17).

Para isso, Albuquerque abordou no primeiro capítulo, intitulado "Nas memórias de Aurélia", as experiências e vivências dessa jovem sergipana, bem como das demais mulheres da família, inclusive de sua preceptora alemã.

Ao narrar a conjuntura que levou a família do deputado geral Antonio Dias Coelho e Mello (1822-1904), Barão da Estância, a se mudar para o Rio de Janeiro, e o cotidiano das mulheres da família, Albuquerque conseguiu estabelecer pontos de convergência entre a política e cultura do século XIX.

A ligação política do Barão da Estância rendeu às mulheres da família e à preceptora alemã, o acesso a espaços de sociabilidade típicos da corte carioca, como bailes, jantares, cerimônias políticas e religiosas, inclusive contato direto com a família imperial, por meio das visitas residenciais ou cerimônias específicas.

Além disso, tal ligação política também possibilitou identificar o cotidiano dessas mulheres e suas práticas culturais. Dentre essas práticas, Albuquerque

destacou as experiências vivenciadas e narradas por Aurélia nos diversos espaços de sociabilidade em que frequentou com sua família e com sua preceptora.

A frequência nesses espaços possibilitava às mulheres da corte e da elite se conhecerem, trocarem informações e experiências sociais e culturais. Assim, Aurélia, as mulheres de sua família, e sua preceptora, conseguiram se inserir no cotidiano feminino carioca e se adaptarem nessa nova realidade sociocultural, uma vez que todas elas provinham de outras realidades culturais.

Quanto à ligação cultural existente no cotidiano da família sergipana, podemos observar a atenção que o autor deu aos indícios textuais de Aurélia sobre a educação recebida pela preceptora alemã.

Da gramática ao estudo de idiomas e de música, a jovem sergipana foi educada para tornar-se uma mulher culta e preparada para um bom casamento e, conseqüentemente, saber cuidar da casa, do marido, dos filhos e dos criados.

Sua vivência e experiências pela cidade do Rio de Janeiro, acompanhada por sua família e por Marie Lassius, fizeram de Aurélia uma moça atenta ao cotidiano feminino e aos espaços de sociabilidade por ela frequentados.

Guiado pelos indícios das práticas culturais e dos espaços de sociabilidade acessados por Aurélia, Albuquerque continuou explanando no segundo capítulo, intitulado "No Reino Encantado de Pedro II", o cotidiano feminino pelo Rio de Janeiro durante o reinado de D. Pedro II.

A frequência nos ritos religiosos, no estabelecimento de modistas franceses, na confeitaria Paschoal, nas residências de políticos e damas da elite carioca, em teatros, museus, passeios públicos, jardins botânicos, zoológico, praias e demais endereços ilustram a diversidade de espaços de sociabilidade existentes na cidade do Rio de Janeiro, bem como os locais permitidos ao acesso feminino.

Toda vivência e experiência obtida durante a estadia no Rio de Janeiro, provavelmente proporcionou a Aurélia noções do cotidiano e das práticas femininas, além de prepará-la para a vida de esposa, mãe e dona de casa.

Assim, com o encerramento das atividades políticas do Barão da Estância no Rio de Janeiro em 1879, ele e sua família retornam a Sergipe, deixando para trás o amigo da família Gonçalo de Faro Rollemberg, futuro esposo de Aurélia, e a preceptora alemã, Marie Lassius que faleceu no mesmo ano.

Aurélia, já amadurecida, continuou escrevendo suas vivências e experiências, porém, não da mesma forma como antes. Diante de seus retornos ao Rio de Janeiro, de seu casamento, filhos que teve, permanecia em sua memória os ensinamentos, as práticas, as vivências e as experiências deixadas por sua preceptora.

Assim, se Samuel de Albuquerque buscou destacar em seu livro a importância da prática da preceptoría no Brasil para a formação feminina, em especial de Aurélia, ele também conseguiu dar visibilidade às experiências, vivências e práticas culturais no cotidiano feminino no Rio de Janeiro do século XIX.

Sobre o autor

Everton Vieira Barbosa Correio é mestrando no Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP-Campus de Assis). Bolsista pelo processo 15555-8, Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP). E-mail: semusico@hotmail.com.

Recebido em 03 de março de 2016.

Aprovado em 24 de junho de 2016.