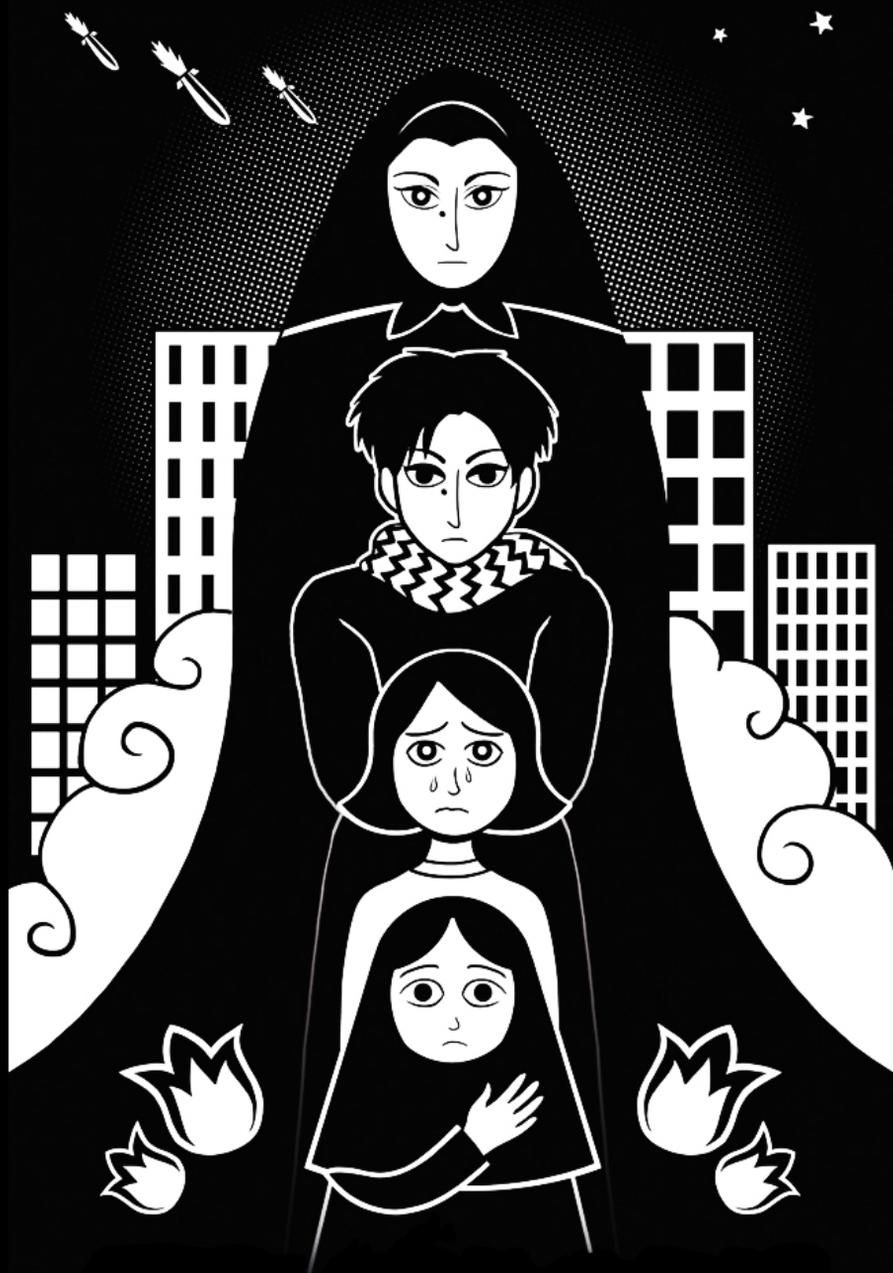




imaginário!

17 ♦ Dezembro 2019





Imaginário!

N. 17. Paraíba, dezembro de 2019, 121p.

ISSN 2237-6933

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



MARCA DE FANTASIA

Rua Maria Elizabeth, 87/407
João Pessoa, PB, Brasil. 58045-180
marcadefantasia@gmail.com
www.marcadefantasia.com

Editor/edição
Henrique Magalhães

Conselho Editorial

Adriana Amaral - Unisinos/RS; Adriano de León - UFPB;
Alberto Pessoa - UFPB; Edgar Franco - UFG; Edgard Guimarães - ITA/SP;
Gazy Andraus, Pós-doutoramento na FAV/UFG;
Heraldo Aparecido Silva - UFPI; José Domingos - UEPB;
Marcelo Bolshaw - UFRN; Marcos Nicolau - UFPB;
Marina Magalhães - Universidade Losófona do Porto, Portugal;
Nilton Milanez - UESB; Paulo Ramos - UNIFESP;
Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP; Waldomiro Vergueiro, USP;
Wellington Pereira, UFPB

Colaboram nesta edição

Daniel Baz dos Santos, Gazy Andraus, Guilherme Smee, Marcelo Bolshaw,
Marcelo Engster, Thiago Vasconcellos Modenesi, Vizette Priscila Seidel

Capa

Imagem do pôster do filme “Persépolis”, de Marjane Satrapi.
Divulgação

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

Sumário

- 
- 4 Apresentação
- 6 Persépolis: uma percepção do eu a partir do olhar do outro
Vizette Priscila Seidel
- 29 A Small Killing - Uma análise básica psicanalítica da obra
gráfica em quadrinhos de Alan Moore e Oscar Zarate
Gazy Andraus
- 49 O Surfista Prateado: potência e afeto
Daniel Baz dos Santos
- 67 De volta aos universos de ficção científica Star Wars
e Doctor Who
Marcelo Bolshaw Gomes
- 90 O fetiche da mercadoria em uma história em quadrinhos
do Tio Patinha
Thiago Vasconcellos Modenesi
- 104 Entrevista: Processos criativos de Edgar Vasques
Marcelo Engster
- 113 Resenha: Empoderamento. Jeremias: Pele, de Rafael Calça
e Jefferson Costa
Guilherme Smees
- 119 Normas de publicação

Apresentação

Esta edição tem como matéria de capa o artigo de Vizette Priscila Seidel, que analisa a história em quadrinhos *Persépolis*, de Marjane Satrapi. A partir da noção da “viagem” como um espaço de descoberta do “eu” viajante, ela aborda a definição da constituição do sujeito como um “eu” atravessado por múltiplas mediações do outro.

Gazy Andraus demonstra que as histórias quadrinhos são um valioso instrumento de apoio em áreas educacionais, quer sejam nas de arte ou das áreas que tratam da psicologia humana. Daniel Baz dos Santos propõe uma leitura do *Surfista Prateado*, escrito por Stan Lee e desenhado por Sal Buscema, tendo como eixo condutor o pensamento de Espinosa a respeito do corpo humano. Para ele, as narrativas desta fase do personagem envolvem uma dinâmica complexa entre movimento e estase, ação e contemplação, gestual e mental, em cujo centro se delinea uma linguagem em franca descoberta de suas potências.

Marcelo Bolshaw discute os dois principais universos narrativos audiovisuais da Ficção Científica: *Star Wars* e *Doctor Who* – pioneiros em combinar narrativas intertextuais em diferentes mídias de modo interativo: a transmediação. Ele procura preencher uma lacuna nos estudos do gênero de modo sistemático e a metodologia é a análise narrativa e a pesquisa bibliográfica.

Na história em quadrinhos “O grande amor do Tio Patinhas” Thiago Modenesi investiga as relações entre os personagens principais mediadas pelo mercado e pela busca incessante por dinheiro, maximização dos lucros e ascensão social. A HQ se encaixa nas te-

orias de Karl Marx, em particular na obra *O Capital*, em que o ser humano viria tratando a mercadoria como objeto de adoração, passando a atribuir a esta um valor simbólico para além do real.

Contamos ainda com entrevista com Edgar Vasques – autor do personagem Rango – mediada por Marcelo Engster, em que dissecava processo criativo desse importante autor de quadrinhos e artista gráfico. Já Guilherme Smee apresenta a resenha de *Jeremias: Pele*, de Rafael Calça e Jefferson Costa, álbum lançado na série *Graphic MSP*. A resenha enfatiza o empoderamento do *único* personagem negro dos estúdios de Maurício de Sousa, em uma HQ produzida por pessoas que se identifiquem desta maneira.

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

Boa leitura!

Persépolis: uma percepção do eu a partir do olhar do outro

Vizette Priscila Seidel

Resumo: Este artigo analisa a história em quadrinhos *Persépolis* (2013), de Marjane Satrapi, a partir da noção da “viagem” como um espaço de descoberta do “eu” viajante. Ainda que não planejada, tal descoberta estaria fundamentada no encontro com o outro e a relação que se estabelece com ele e, assim, se reconhece. Aborda-se a definição da constituição do sujeito como um “eu” atravessado por múltiplas mediações do outro. Dessa maneira, a obra em questão nos traz o olhar da protagonista sobre seu crescimento emocional, físico e psicológico, que nos faz refletir sobre as questões culturais e pessoais de cada ser.

Palavras-chave: Persépolis, viagem, o outro.

Persepolis: a perception of the self from another's look

Abstract: This article analyzes the graphic novel *Persépolis* (2013), by Marjane Satrapi, based on the notion of “travel” as a discovery space for the travelling “I”. Although not planned, such a discovery would be based on the encounter with the other and the relationship established with him and, thus, is recognized. The definition of the constitution of the subject is approached as an “I” crossed by multiple mediations of the other. This way, the graphic novel gives us the protagonist's look on her emotional, physical and psychological growth, which makes us think on the cultural and personal issues of each being.

Keywords: Persépolis, travel, the other.

Vizette Priscila Seidel é doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da UFPR.
E-mail: vizetteps@gmail.com

Autoficção como escolha para a narrativa da descoberta do “eu”

Em diferentes momentos históricos, as sociedades planejaram e empreenderam viagens com diversos objetivos. É importante situar cada viagem - ou conjunto de viagens - em sua relação direta com o contexto histórico ao qual está inserida. É também preciso pensar que tipo de viagem está sendo relatada. Sabemos que a partir do século XV, os Estados Nacionais financiaram grandes viagens marítimas, enviando exploradores, comerciantes, artistas e religiosos a regiões desconhecidas pelos europeus. Essas expedições tinham como alvo descobrir novos territórios e encontrar riquezas. Porém, há também outro tipo de viagem: a viagem forçada. Na qual as pessoas são obrigadas a se mudar de seu país ou cidade por causa de guerras ou catástrofes naturais.

Neste artigo discutiremos sobre a experiência da viagem forçada de Marji, a protagonista de *Persépolis* (2013), de Marjane Satrapi, que começou a publicar suas memórias na França em 2002. *Persépolis* foi publicado em 4 volumes no Brasil pela Companhia das Letras e em volume único como autobiografia em história em quadrinhos. *Persepólis* apresenta-nos como foi para Marji sair de seu país em guerra ainda muito jovem para morar na Áustria, deixando familiares e amigos para trás por causa do conflito e, dessa maneira, conviver com uma cultura muito diferente da sua. Nossa análise sobre essa trajetória está fundamentada no que diz Sonia Serrano: “(...) viajar é essencialmente descobrir, descobriremo-nos a nós e o reflexo das nossas vidas nas etapas da viagem, assim como descobriremos o outro sem o conforto das referências que nos são imediatas”

(SERRANO, 2014, p. 16-17). É esse sentido de descoberta sobre o “eu” da personagem que se relaciona com o outro que colabora para a compreensão da vivência que a nossa personagem nos apresenta.

Ao nos descrever a necessidade de sua viagem forçada, a protagonista reforça seu percurso como aquele “sem o conforto das referências que nos são imediatas”. Para fazer tal relato, a autora faz uso das *graphic novels*, as quais, atualmente, estão muito ligadas à autobiografia, ou melhor, à escrita de si, contando histórias que marcaram a vida dos autores e suas relações com essas histórias.

Sabendo que todo relato é subjetivo e que sempre há uma seleção dos fatos, podemos dizer que a HQ em questão é uma autoficção. Tal termo foi cunhado nos anos 1970, quando Serge Doubrovsky publicou seu livro *Fils* (1977):

Autobiografia? Não, isto é um privilégio dos importantes do mundo, no crepúsculo de suas vidas, num belo estilo. Ficção, de acontecimentos e fatos estritamente reais; se se quiser, autoficção, por ter confiado à linguagem de uma aventura à aventura da linguagem, fora da sabedoria e fora da sintaxe do romance, tradicional ou novo. Encontro, fios de palavras, aliteraões, assonâncias, dissonâncias, escrita de antes ou de depois da literatura, concreta, como se diz da música. Ou ainda: autofricção, pacientemente onanística, que espera agora compartilhar seu prazer (DUBROVSKY, 1977, p. 10).

Segundo o autor, a autoficção seria uma variante pós-moderna da autobiografia, já que a seleção de nossas memórias não é tão confiável. Para o iluminista John Locke, a identidade de uma pessoa no tempo é estabelecida pela extensão de sua consciência às memórias de suas experiências e ações passadas:

Assim, eu sei que a minha pessoa atual e a pessoa que eu era quando criança são uma mesma pessoa porque sou capaz de lembrar-me de mim mesmo enquanto criança, de minhas experiências e ações naquela época, sendo-me possível reconhecer uma sequência contínua de elos mnemônicos a ligar aquela fase da minha vida e outras posteriores, até chegar a minha experiência consciente atual (LOCKE, 1998, p. 112).

Considerando o que diz Locke (1998), de maneira bastante evidente, as memórias nas autoficções em quadrinhos são apresentadas como elos mnemônicos, em um exercício de construção da narrativa que elege certas situações em detrimento de outras. Entre tantos momentos possíveis de serem ilustrados, a autora escolhe fixar um certas situações no espaço e tempo. Em *Persépolis*, vamos perceber que esses fragmentos escolhidos parecem ter sempre como critério a relação que a personagem estabelece com o outro. Marji vai amplificando sua percepção sobre o conflito em seu país, sua família e principalmente sobre sua identidade quando um outro se coloca, se posta a sua frente. Alimentada pelo olhar do outro, Marji adquire novos comportamentos, entra em conflito com eles até encontrar sua própria identidade.

Antes de verificarmos como essa relação com o outro, que vai conduzindo a descoberta da identidade da personagem, apresenta-se no texto, vamos compreender o contexto histórico e o fio condutor que envolve a narrativa. Afinal, como nos diz Candido (2006, p. 34), para entendimento de uma obra devem ser considerados tanto os “fatores externos”, ou as condições sociais, quanto o “fator individual”, autor/biografia e a estrutura interna do texto.

Sob olhar da personagem, a revolução e o reconhecimento do “eu”

Devemos entender o tipo de viagem que será retratado nas lembranças de Marji. Como dito antes, sabemos que há dois tipos de viagens: as espontâneas e as forçadas. As duas guerras mundiais e as centenas de guerras da segunda metade do século XX multiplicaram os deslocamentos humanos forçados. A HQ analisada nos traz o olhar de Satrapi para sua experiência de uma viagem forçada, ou seja, aquela que é causada por guerras, catástrofes, epidemias e crises econômicas, acarretando, assim, os deslocamentos de populações. Em *Persépolis*, essa migração é relatada de uma maneira subjetiva, com diferentes circunstâncias singulares e com as diferentes situações, com pessoas e cenários políticos pelos quais a personagem passará.

Na história, Marjane Satrapi é uma iraniana que viveu em um país que se modificou de maneira intensa a partir de 1979, com a revolução islâmica. Em questão de meses o Irã tornou-se conservador e a repressão fez com que seu país se fechasse para o resto do mundo, levando-o para um imenso retrocesso. O texto se inicia com um resumo sobre a sociedade persa de 642 a 1979. Marji tem nove anos quando as vagas da revolução emergem para submergir o país. Vagas essas que levam os seus pais às manifestações, introduzem a política nos seus jogos de infância, libertam os prisioneiros dos calabouços do regime do Xá Pahlavi e acabam por levar à queda da monarquia.



Imagem 1: A vida de Marji antes da Revolução Iraniana

Como podemos ver na imagem acima, a protagonista desde criança é questionadora e tem grandes ambições, como ser profeta. Mas, ao mesmo tempo, a utilização do véu é algo incompreendido, já que tinha sido uma imposição de uma hora para outra e demonstra o avanço do pensamento de sua família para certas culturas de seu país.

Por meio de um vislumbre da vida e da luta de três gerações da família de Marjane, somos apresentados a uma história de ditadura, disputa por petróleo revolta, revolução e repressão. Os pais de Marji, intelec-

tuais liberais com alguns vínculos com o governo anterior à revolução, começam a perder amigos, que misteriosamente desaparecem.

Vizinhos e parentes fogem enquanto podem, pois o país fecha suas fronteiras em 1981.



Imagem 2: A personagem sente as mudanças se aproximarem

Com o início da guerra contra o Iraque, em 1980, passam pelo medo de uma bomba cair repentinamente no seu bairro. Terror e a falta de perspectiva tomam conta.

No meio dos relatos, a protagonista traz questionamentos sobre as questões sociais. Entre outras situações, a personagem conta que Mehri, a moça que trabalhava na casa dos pais de Marji, não poderia ter um relacionamento amoroso com o filho do vizinho, pois ela pertencia a uma classe social inferior a da família do garoto, o que faz com que nossa protagonista comece a olhar criticamente, mesmo dentro de sua casa, já que muitas vezes o discurso não era o mesmo da prática. Satrapi, sempre questionadora do regime em questão em que viviam, acaba incomodando muito na escola e seus pais começam a se preocupar com o que pode acontecer com ela.

Desde o começo da narrativa, percebemos que a obra analisada traz debates sobre as questões de gênero na medida em que são questionados papéis sociais definidos para a figura feminina.

Indignada com tal situação, Marji passa a noite pensando sobre tais barbaridades. No dia seguinte, seus pais a avisam sobre a necessidade da garota ir estudar na Áustria. O país tinha mais facilidades quanto à aquisição do visto e, lá, ela poderia ter a liberdade de pensamento desejada. É nesse momento que Marji descobre que fará a viagem sozinha. Na despedida, descobre que a decisão também não foi fácil aos pais. É assim que a personagem descreve sua chegada ao novo destino: “Novembro de 1984. Estou na Áustria. Cheguei pensando que ia trocar o Irã religioso por uma Europa laica e aberta, e que a Zozo, a melhor amiga da minha mãe, me amaria como filha” (SATRAPI, 2013). Porém, com problemas familiares, Zozo a instala em uma pensão de freiras, nele Marji teve que dividir o quarto com uma garota. É a primeira decepção de sua viagem e ela acontece logo



Imagem 3: Medo sobre as consequências da desobediência feminina

nos primeiros dias depois de sua chegada. Apesar da frustração, logo Marji começa a se comunicar com sua amiga de quarto, mesmo com a dificuldade da língua.

A partir desse momento, em todo percurso que Marji vai realizar, observamos aquilo que Seixo (1998) apresenta: “(...) é a manifestação do outro que leva, a posteriori, à indagação e reconstituição da identidade própria” (Seixo, 1998, p. 37). Ou seja, é por meio dessa travessia que Marji tenta encontrar seu lugar no mundo, sua realização.

Teve dificuldades para fazer amizades, mas se mostrou boa em matemática e “foi bastante solicitada”. Julie, sua colega de sala, teve interesse em conhecer Marji e, assim, ela começa a fazer amizades.



Imagem 4: A vivência na guerra como identidade

Dessa maneira, a protagonista percebe que não era tão liberal como pensava. Em seu país ela tinha um pensamento a frente, mas quando chega na Áustria percebe que tinha ideias conservadoras para aquela cultura. Marji tenta entender esse conflito cultural, até que se acostuma com ele, pois em mundos tão diversos, como estes que a nossa protagonista vive, arrumar a paz sociocultural exige concessões, é o que ela tenta fazer.

A personagem acostuma-se tanto que foge de suas raízes para se enturmar e ser aceita:



Imagem 5: A busca de aceitação pelo outro

A mentira para ser aceita era algo que a fazia se sentir culpada. Quando falava com seus pais ou ligava a televisão, caso as informações fossem sobre a guerra em seu país eram ignoradas. Por não aguentar o sentimento de culpa por seus familiares e amigos estarem lá, Marji evitava as notícias e seguia contra tudo no qual fora criada. Ou seja, a questão de fazer concessões, aceitar a cultura do outro juntamente com a sua, tentando compreender como ocorre as diversas situações com olhares diferentes, a fez ignorar a sua própria cultura, ir contra as suas raízes.



Imagem 6: Páginas mostram o conflito entre a identidade idealizada e a real

Ao perceber o que algumas pessoas pensavam sobre ela, a personagem lembra dos conselhos de sua avó e consegue libertar-se da identidade ilusória, pois sua avó sempre dizia para ela não esquecer de quem era e de onde veio. Ao perceber que ignorar a cultura na qual crescera não a faria ser aceita mais facilmente.



Imagem 7: Marji reencontra seu “eu”

É nesse momento que Marji percebe que deve manter suas origens, ela se lembra de que ainda era adolescente, ou seja, que estava em formação e transformações físicas e psicológicas. A protagonista reconhece que o olhar do outro era necessário para que ela se sentisse fazendo parte daquela cultura tão distante da sua. As apreciações de etnocentrismo e identidade são úteis para pensar em como é no contato com o outro e na avaliação da cultura alheia que o viajante se constrói. A identidade seria, assim, uma categoria relacional.

De acordo com Roberto Da Matta (1983, p. 27), “(...) cada sociedade humana conhecida é um espelho onde nossa própria existência se reflete”. Dessa maneira, quando se estudam relatos de viagens, é necessário atentar para o “universo cultural” do viajante, pois as suas observações podem apontar “mais para o âmbito cultural do próprio viajante do que para o lugar visitado, ainda que [fale] também deste” (JUNQUEIRA, 2011, p. 45). Assim, Marjane traz o olhar de uma iraniana adolescente que saiu da casa dos pais para ter um futuro livre e sem guerra, mas encontrou o conflito consigo mesma e com a cultura vigente, o que faz com tenha inúmeros sentimentos de frustração e solidão, pois não há um alicerce.

Quando sua mãe vai visitá-la, ela está morando em uma pensão na qual havia apenas rapazes homossexuais, o que causa, de início, um estranhamento em sua mãe, que traz a visão de sua cultura, mas logo se adapta.

Sua mãe trouxe uma renovação emocional e cultural para que ela continuasse os estudos e a deixou em uma pensão permanente. Quando sua mãe parte, ela deixa Marji sabendo que pertence a algo e que faz parte do mundo.



Imagem 8: A bagagem afetiva deixada pela mãe

Ao se sentir parte do mundo novamente, vemos que Marji é um sujeito que faz elemento da cultura que produz e, assim se reconhece, como podemos ver nas palavras de Gentil, estudioso de Paul Ricoeur:

O sentido do “eu-tu” também está na filosofia de Paul Ricoeur. “Si-mesmo como o outro”, título de sua obra fundamental, revela os sentidos desse outro que é essencial para a descoberta de quem somos. Segundo Hélio Salles Gentil, pesquisador do filósofo, o sujeito em Ricoeur é “[...] um sujeito justamente atravessado e constituído pela alteridade (...). Um sujeito que só pode se conhecer por meio das múltiplas mediações, principalmente pelas obras da cultural que produz e se reconhece (GENTIL, 2011, p. 9)”.

Nesse aspecto, a Marji é um sujeito de Ricoeur. Porque ela só se conhece por meio das múltiplas mediações que a atravessam.

Em seguida, a protagonista traz os relacionamentos e as desilusões que teve; a primeira delas, por namorar um rapaz que se assume homossexual. Depois, se interessa por um moço que apenas queria sua ajuda nos estudos e, em seguida, por Markus, que estabelece com Marji uma relação abusiva. Markus pedia para a personagem comprar maconha sem se preocupar com sua segurança. O relacionamento também dependia financeiramente apenas dela. Para que tivessem alguma distração, Marji começou a vender drogas para ter dinheiro para os passeios. Logo parou e procurou empregos; enquanto Markus se concentrava nos estudos, a protagonista deixa os seus de lado. Marji faria uma viagem e ficaria uns dias sem ver seu namorado, mas, após perder o trem para tal viagem, resolve fazer uma surpresa a Markus. Ao chegar na casa dele, vê que ele passou a noite com uma garota, o que a deixa totalmente desestabilizada. Ele era o alicerce emocional daqueles anos e, assim, ela abandona tudo e passa a morar na rua. Aqui vemos a relação de “Eu-tu”, de Ricoeur, que é os “sentidos desse outro que é essencial para a descoberta de quem somos”. Quando esta relação se quebra, é necessário buscar as relações já existentes, então ela vai atrás de Zozo, para pedir um dinheiro que ela devia a sua mãe e, Zozo liga aos pais de Marji, a qual conversa com seus pais e resolve voltar ao seu país.

Sua volta é tão problemática quanto a sua ida, pois há a necessidade de se acostumar com a cultura local que mudara muito por causa das guerras. Outras pessoas que anteriormente eram amigas, nesse retorno, ficaram incompatíveis.

Marji não escolheu os pontos de vista, primeiro por se envergonhar de algumas ações que tinha feito, segundo por achar mais grave eles passarem por uma guerra, terem perdido pessoas amadas.

Adaptando-se ao seu velho-novo mundo, começa a trabalhar como professora de aeróbica. Ao sair com algumas amigas e, em uma festa, conhece Reza, os dois começam a se relacionar, estudam juntos para entrar na universidade, passam em artes visuais e, após dois anos, pensam em se casar para poderem sair juntos sem serem questionados pela sociedade e pelo regime vigente no país.

Já que mulheres e homens não podiam estar juntos sem serem parentes ou casados, o que dificultava as relações e forçava casamentos, eles se viam apenas nas casas dos pais, sem poderem fazer uma viagem ou mesmo ir ao cinema sem serem questionados. Marji que viveu parte de sua adolescência em um país no qual ela tinha a liberdade de escolhas, de ir e vir com quem ela quisesse, estava tendo dificuldade para com a cultura de seu país.

Na faculdade não era diferente, pois as aulas de anatomia eram realizadas com uma mulher que vestia o véu inteiro.

Porém os alunos faziam grupos para estudar juntos e conseguir ter um olhar para os detalhes, algo importante para os artistas. Todos eram modelos, o que deixava o professor extremamente orgulhoso da evolução e subversão de seus alunos. Pois assim, questionavam, mesmo indiretamente, a finalidade de certas situações que eram obrigados a viver.

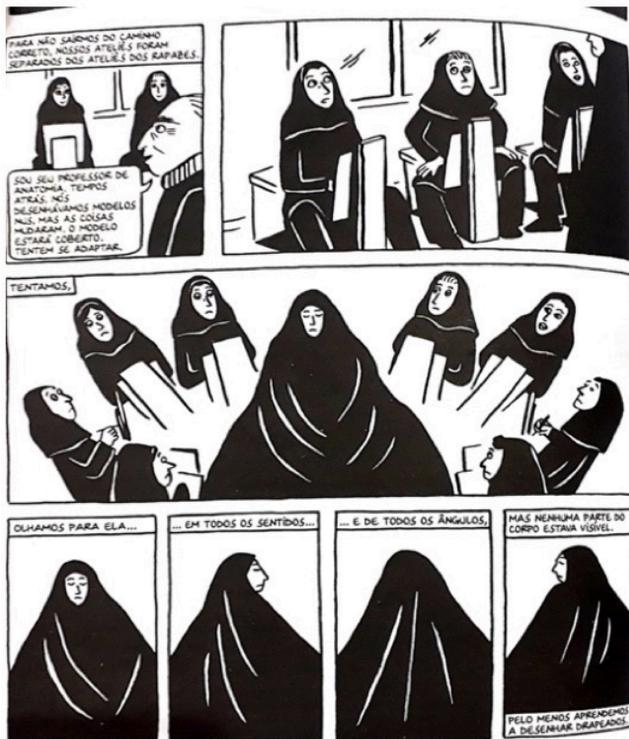


Imagem 10: Aula da anatomia na faculdade

A protagonista se casa com Reza, mas antes de se casar, precisa aceitar as condições do pai da Marji, o qual sempre teve um olhar atento para os retrocessos que seu país tinha para com as mulheres e não queria que sua filha vivesse aquela situação como mulher.

Mesmo a mãe de Marji sendo contra o casamento de sua filha – pelo mesmo motivo de seu marido – apoiou e fez a festa a partir das tradições do país.



Imagem 11: O casamento

Mas a convivência entre eles foi o que os fez se distanciarem. Estavam sempre brigando e Marji não saía da casa de seus pais e da frente da TV, já que haviam colocado antena parabólica e agora tinham uma visão ampla do mundo. Ao conversar com sua avó sobre o seu casamento, já que estava infeliz e não queria mais continuar a relação, segue o conselho dela.



Imagem 12: A decisão pelo divórcio

Após seu divórcio, Marji resolve continuar seus estudos na França, pois vê que seu país ainda vive em retrocesso em relação aos seus direitos e os direitos dos seus iguais. O outro, dessa vez representado pela avó, novamente colabora para a redescoberta do seu “eu”, podemos lembrar de Ricouer e a necessidade do outro para nos descobrirmos, ela precisou de sua avó para ter a certeza de que a sua decisão não era errada e, assim, poder concretizá-la com a aprovação do olhar do outro.

Considerações finais

Percebemos, então, que após esse tempo de aprendizado, de reconhecimento de si mesma e de si no outro, a relação com o outro nas viagens e na vida estabelecida na outra cultura há uma expansão de seu pensamento. No fechamento dessa análise, lembramos do que IANNI diz quanto ao fato de que “(...) o caminhante não é apenas um ‘eu’ em busca do ‘outro’. Com frequência é um ‘nós’ em busca dos ‘outros’. Há sempre algo de coletivo no movimento da travessia, nas inquietações, descobertas [...] dos que se encontram, [...] conflitam, mesclam...” (1990, p. 16).

Na medida em que carregamos, de alguma maneira, todos com quem temos contato, ao juntarmos essas relações com nossa carga cultural, podemos ser levados a transtornos e a apegos emocionais vazios. Mas podemos também encontrar o alicerce necessário para dar continuidade aos planos da viagem, entendida aqui também como trajetória de busca de nossa identidade. Dessa maneira, a obra em questão nos traz o olhar da protagonista sobre seu crescimento emocional, físico e psicológico, que nos faz refletir sobre as questões culturais e pessoais de cada ser.

Referências

- CANDIDO, Antonio. Introdução. In:_____. *Formação da literatura brasileira: momentos decisivos*. Rio de Janeiro: Ouro sobre azul, 2006.
- DA MATTA, Roberto. *A antropologia no quadro das ciências*. In:

_____. Relativizando: uma introdução à antropologia social. 3 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1983.

DOUBROVSKY, Serge. *Fils*. Paris: Galilée, 1977.

GENTIL, Hélio Sales. Paul Ricoeur. A presença do outro. *Mente e Cérebro*. São Paulo. n. 11, p. 7-15, 2011.

IANNI, Octavio. *A metáfora da viagem*. Cultura Vozes, São Paulo, v. 90, n. 2, p. 2-19, março/abril. 1990.

JUNQUEIRA, Mary Anne (Org.); FRANCO, Stella Maris Scatena (Org.). Cadernos de Seminários de Pesquisa (vol.II). São Paulo: USP-FFLCH-Editora Humanitas, 2011. v. 1. 129 p.

LOCKE, J. *Da identidade e da diversidade*. In: *Ensaio sobre o entendimento humano*, II.XXVII. 1998.

SATRAPI, Marjane. *Persépolis*. Trad. Pauko Werneck. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

SEIXO, Maria Alzira. *Poéticas da viagem na literatura*. Lisboa: Cosmos, 1998.

SERRANO, SÔNIA. *Mulheres Viajantes*. Lisboa: Tinta da China, 2014.

A Small Killing - Uma análise básica psicanalítica da obra gráfica em quadrinhos de Alan Moore e Oscar Zarate¹

Gazy Andraus

Resumo: Este artigo tem por objetivo demonstrar que as histórias quadrinhos (no caso esta: *A Small Killing*) tem elementos suficientes para, na categoria de objeto artístico, serem um valioso instrumento de apoio em áreas educacionais, quer sejam nas de arte, ou, no caso das áreas que tratam da psicologia humana. Justifica-se analisando-se a personagem principal do álbum de Alan Moore (roteiro) e Oscar Zarate (arte), *Timothy Hole*, que através de uma auto-regressão repassa toda sua vida, tentando trazer à tona elemento (s) traumático (s) que emperra(m) o fluir de sua vida presente. Os autores Moore e Zarate conduzem com maestria o leitor-aluno neste universo tão real quanto o nosso. Conclui-se daí que as histórias em quadrinhos (HQs) têm forte paralelo com outros meios de comunicação artísticos, sendo por isto, reflexo do pensamento humano, tornando-as um ótimo objeto de apoio a qualquer estudo nas ciências.

Palavras-chave: Quadrinhos, Arte, Psicologia, Educação.

Gazy Andraus é pós-doutorando pelo Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual - PPGACV da Faculdade de Artes Visuais – FAV (UFG). E-mail: yzagandraus@gmail.com

1. O Artigo Uma Análise Básica Psicanalítica da Obra Gráfica em Quadrinhos de Alan Moore: *A Small Killing* originalmente foi escrito no 2º semestre de 1996 sob orientação pela prof. Claudete Ribeiro para sua disciplina do meu mestrado em Artes Visuais na UNESP/SP, e posteriormente apresentado no IX Congresso Nacional da Federação de Arte-educadores do Brasil, no Instituto de Artes de Comunicações e Turismo da PUCCAMP - Campinas/SP, de 2 a 5 de dezembro de 1996; e também no I Seminário sobre o Ensino das Artes Visuais, na Faculdade de Educação da UNICAMP - Campinas/SP, de 27 a 29 de novembro de 1996. Para a revista *Imaginário!*, da Marca de Fantasia, foi revisado e atualizado pelo autor, que preferiu manter a estrutura original, de quando ainda principiava a se desenvolver no meio acadêmico em seu mestrado.

A Small Killing – A basic psychoanalytic analysis of Alan Moore and Oscar Zarate comics

Abstract: This article aims to demonstrate that comic books (in this case: A Small Killing) have enough elements to be, in the category of artistic object, a valuable support tool in educational areas, whether in art or, in this case, of the areas dealing with human psychology. It is justified by analyzing the main character of the album of Alan Moore (script) and Oscar Zarate (art), *Timothy Hole*, who through a self-regression goes through his life, trying to bring out the traumatic element (s) that block the flow of his present life. Authors Moore and Zarate masterfully lead the reader-student into this universe as real as ours. It follows that comics have a strong parallel with other artistic media, thus reflecting human thinking, making them a great object to support any study in the sciences.

Keywords: Comics, Art, Psychology, Education.

Justificativa

A escolha desta obra justifica-se como um objeto, no caso a HQ escolhida, pode possuir uma penetração deferível no campo do ensino, tanto das artes visuais (como objeto de metodologia no estudo das técnicas materiais ou narrativas utilizadas), como no ensino destas, pois mostra como a pintura, o desenho e o texto podem ser geridos criando obras de fortes aspectos psicológicos, o que pode levar também a outro campo de estudo: a psicanálise, a qual possibilita através de uma leitura mais atenta, se utilizar inclusive da obra como objeto de apoio à educação naquela área específica, ilustrando e apontando paralelos característicos da psicanálise com os próprios demonstrados ficticiamente nas personagens.

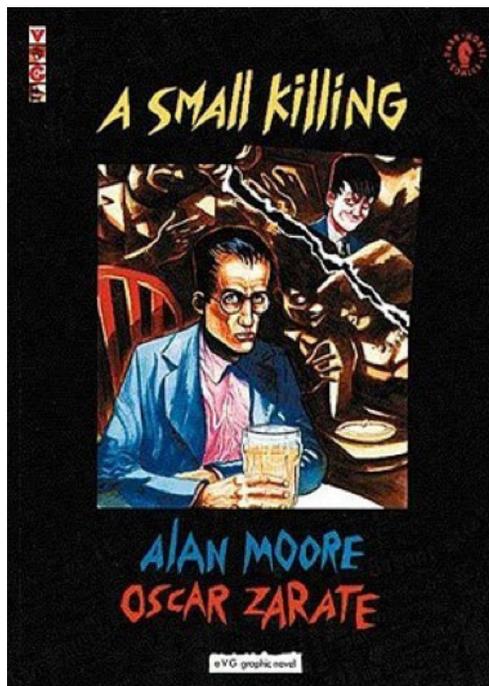


Fig. 1: capa.

Fonte: https://www.goodreads.com/book/show/821810.A_Small_Killing

Metodologia

Estudo de caso, aplicando conceitos básicos do paradigma psicológico da psicanálise de Freud ao álbum de história em quadrinhos *A Small Killing* (Um pequeno assassinato) (fig. 1) de coautoria do inglês Alan Moore (roteiro) e o argentino Oscar Zarate (arte).

Objetivos

a) Trazer à luz elementos simbólicos e comprobatórios alusivos aos conceitos psicanalíticos formalizados por Freud, existentes na personagem principal de *A Small Killing*;

b) Demonstrar, concomitantemente, a concepção adulta e essencialmente relevante de uma obra como a História em Quadrinhos, que, no caso da referida em questão, traz elementos importantes que podem refletir a vida humana contemporânea, seus problemas psicológicos e sociais, além de outros, que podem muito diretamente servir de estudos de apoio em outras áreas (como é o caso desta HQ, e sua predisposição à psicanálise).

Sinopse

Esta é uma história em quadrinhos cuja narrativa cronológica é invertida, ou seja, conta a história de Timothy Hole (um publicitário de origem inglesa, que atualmente viveria em Nova York), numa trajetória de *flash-back* em que sua vida vai sendo narrada em primeira pessoa, através de lembranças no seu passado.

A história se divide em 4 partes (Vide o item do “roteiro”) e começa quando Timmo (como era chamado pela sua ex-esposa), está embarcando em um avião com destino a Londres, no ano de 1985.

Em *flash-back*, começa então a narrar os últimos acontecimentos de sua vida, que vieram a deflagrar sua necessidade de retornar à Inglaterra.

Numa festa em sua casa, Timothy finge não se importar quando um amigo quebra acidentalmente sua coleção de ovos de pássaros, que guardava desde a infância.

Desolado, Timmo sonha com uma cena que não pode decifrar, ao mesmo tempo em que lhe abate uma crise inibidora de criatividade, impedindo-o de criar uma campanha publicitária de um refrigerante que será vendido para a então URSS.

Sua mente retrocede mais, lembrando-o de fatos de quando era casado, de sua traição com uma amante em Londres, Sylvia, a qual abortou um filho com ele gerado. E lembra-se também de quando, graças a uma campanha de carros que ele criou, teve uma proposta melhor de emprego em Nova York, despedindo-se de seu patrão, Barry, embora este ressentido com a saída de seu funcionário, pois que em verdade tinha-o mais que um amigo, pois estimulou-o e viu o potencial que Tim possuía.

As cenas de sua memória continuam vindo, e Tim se vê pedindo Magoo (Maggie, como era chamada) em casamento, na cidade de Sheffield, onde ambos moravam.

Todas estas recordações vêm entremeadas com o tempo presente, onde, a cada local que Timothy revisita, “aciona” as recordações em sua mente.

Porém, o fato mais enigmático de todo este trajeto em direção ao que realizou, e lhe aconteceu em sua vida, reside na busca desesperada por um menino que Tim vira em Nova York em três ocasiões distintas² (fig. 2), sendo que na terceira, ele quase teve sua vida em perigo mortal, quando o menino se pôs à frente do veículo que Tim dirigia.

A partir do surgimento deste misterioso menino, que se dera logo após a festa onde sua coleção de ovos fora quebrada, Tim começou sua incessante volta ao passado.

Depois, em Londres, por mais duas vezes deu-se o encontro fatídico, e mais duas em Sheffield, antes do derradeiro desfecho.

4. Interessante que no ano de 2000 foi lançado o filme *Duas Vidas* (*The kid*), produção da Disney, em que um avião se depara consigo mesmo quando criança. Não há como saber se o roteiro se influenciou pela obra *A small Killing* de Alan Moore e Oscar Zarate (originalmente lançado em 1993), porém, é uma curiosa “coincidência”.



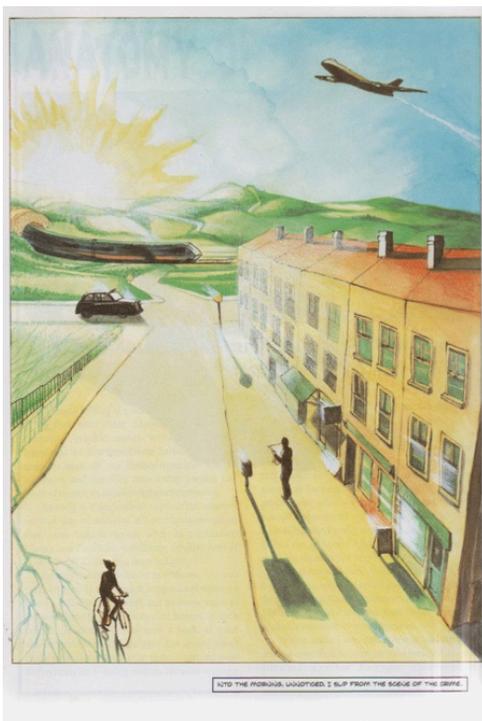
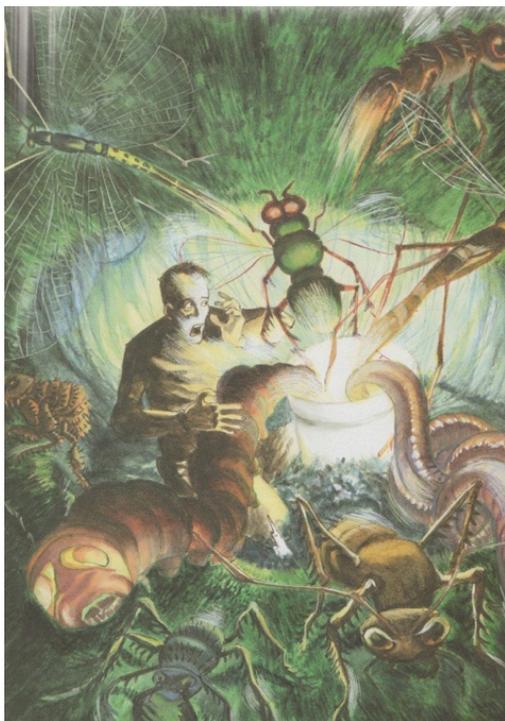
Fig. 2

Fonte: <http://images.universohq.com//2018/04/UmPequenoAssassinato05.jpg>

Em casa de seus pais (onde vivera sua infância) Timothy, folheando um álbum de fotos antigo, se deparou com a verdade: o menino que pensara estar tentando matá-lo, era o próprio Timothy Hole.

Enfim, com uma crise de consciência, Tim retorna a um terreno baldio num bairro afastado (o qual chamava de “os velhos edifícios” - “The old buildings”), onde desenterra um pote de vidro que continha insetos vivos, que o menino Timothy havia enterrado na infância (mas mentido à Maggie, dizendo-lhe que os havia libertado).

Ao destampar o pote, os insetos se libertam, caracterizados como gigantes pelo desenhista, para enfatizar a mescla da realidade com



Figs. 3 e 4

Fontes: <http://sequart.org/magazine/41352/alan-moore-oscar-zarate-a-small-killing/from-a-small-killing-page-84.93/>

choque traumático que Tim possuía (fig. 3), deixando Tim cara a cara consigo mesmo quando menino.

No diálogo que precedeu a luta, o Tim adulto questiona porque o menino deseja sua morte, ao que este lhe responde que na verdade fora Timothy adulto quem matara o pequeno Tim.

Então eles brigam. Travam uma luta corporal sobre o buraco escavado por Tim. E ao mesmo tempo, Tim adulto sai da crise de criatividade e finalmente elabora uma campanha de bebida que será lançada na Rússia.

Enquanto amanhece o dia (fig. 4), Timmo (Timothy Hole) desperta só, e caminha em direção à cidade. Lá, ele compra uma lata

de refrigerante (mas de outra marca), e retorna (como exorcizado) à vida, renovando as esperanças de um reinício fértil.

A seguir, para uma melhor compreensão, veja-se a estrutura do roteiro de *A Small kiling*.

Roteiro

O roteiro desta HQ se divide em 4 capítulos, nos quais a memória do personagem principal regride paulatinamente ao passado de sua vida (até o ano de 1964):

1. Nova York (1985-1989)

Quando Timothy, residindo e trabalhando em Nova York, inicia uma crise psicológica, devido ao incidente com os ovos. Ele então viaja a Londres onde, como num processo catártico, vai se lembrando de seu passado recente, retrocedendo até 1985. Um menino faz Timothy se sentir em perigo de morte.

2. Londres (1979-1985)

Já em Londres, Timmo (como era chamado pela ex-esposa) revive em memória sua amante, o feto abortado por ela, e seu emprego anterior, o qual antecipou uma “promoção” para Nova York.

O menino novamente o põe em situação mortal. Tim tenta capturá-lo, mas não consegue.

3. Sheffield (1964-1979)

Cidade de seus pais, e onde morava na juventude. Nesse capítulo,

revive seu relacionamento com a ex-esposa Maggie (Magoo), e com seus pais através de um álbum antigo de fotos, quando desperta (e descobre) que o menino que ele tenta apanhar é ninguém mais, exceto ele mesmo, quando criança.

4. The Old Buildings (1954-1964)

Um bairro de Sheffield, ou uma denominação que Tim dava a um local onde costumava visitar seus amigos e Maggie. Nesta 4ª e última parte, Tim reencontra no presente Magoo com seus dois filhos e depois retorna ao terreno onde enterrou o vidro com os insetos. A esta altura, passado e presente se confrontam, e Timmo consegue libertar os insetos, travando uma batalha com ele mesmo, como menino, vencendo assim seus traumas, e readquirindo confiança.

A seguir, um pouco da biografia dos autores, que pode auxiliar na consideração dos objetivos desta sua obra³.

Sobre os autores

Alan Moore é um roteirista inglês de histórias em quadrinhos para adultos. Dentre suas obras destacam-se “*O Monstro do Pântano*”, “*V de Vingança*” e “*Watchmen*”. As duas últimas orientam-se pela verve política que mescla o descortinamento dos dirigentes governamentais (que constroem mundos à parte do homem comum, enjaulando-se e utilizando-o como marionete a seu bel-prazer), e, excepcionalmente em *Watchmen*, flerta com as modernas teorias da física quântica.

3. O álbum finalmente foi lançado no Brasil com o título “Um pequeno assassinato”, pela editora Pipoca & Nanquim, a final de 2017.

Não se pode esquecer que Alan Moore, tendo ganho diversos prêmios na indústria gráfica, demonstra extrema sensibilidade poética, se utilizando soberbamente das palavras, construindo sensações que despertam sentimentos líricos, como pode ser visto nas HQs “*O Monstro do Pântano*”, em que Moore evoca um estilo que utiliza referências pessoais, simbólicas, psicológicas, tentando compor uma harmonia do caos. O autor vive em Northampton.

Oscar Zarate nasceu na Argentina, mas vive em Londres. Ilustrou e quadrinizou diversos livros, como por exemplo: “Freud Explica...” (já publicado em 18 idiomas), com um estilo peculiar de traço. Neste *A Small Killing* vê-se um tratamento gráfico acurado de traço realista (mas tendendo ao quase caricatural) e de acordo com o roteiro, no trabalho do uso de cores. Zarate, por exemplo, esmaece as cores quando são mostradas lembranças que o personagem recorda (fig. 5).

Desenvolvimento

Nesta HQ *A Small Killing* tem-se Timothy Hole como personagem principal. A história retrata a ascensão profissional de Timmo na carreira de publicitário bem sucedido.

A carreira meteórica de Timmo vem de encontro a traumas que começam a eclodir quando ele já se encontra em torno dos quarenta anos. Esta idade é sugerida no próprio roteiro em *flash-back*, pois Timothy viaja a partir de 1989 (seu presente), e o álbum se divide em quatro partes, retrocedendo até 1954, quando pela sua memória ele aparenta ser um garoto ainda na puberdade.

Outra informação interessante é trazida quando o personagem aparece lendo o livro de Nabokov (*Lolita*), cujo enredo gira em torno de um homem maduro que se apaixona por uma menina ainda (e

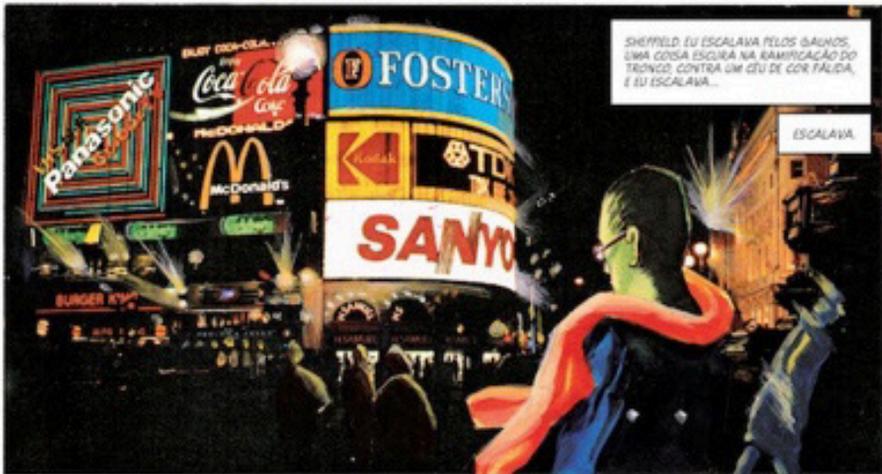
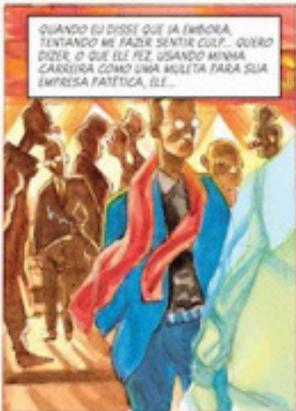
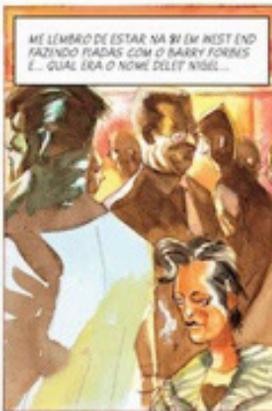


Fig. 5: Note que os 3 quadrinhos do meio têm colorações esmaecidas, pois são recordações de Timothy.

Fonte: https://i1.wp.com/www.vitalizado.com/wp-content/uploads/2017/10/007-045_Peq_as_grafica-36-copy.jpg

também) na puberdade. Moore, ao que parece, quis fazer uma transposição entre o adulto (maduro) e o infanto-juvenil e um “embate” psicológico característico de tais diferenças de idades, pertinente às situações que envolveriam Timmo.

Conhecendo-se os roteiros de Alan Moore, através de obras anteriores (vide capítulo sobre autores), e sabendo-se que nada é jogado gratuitamente pelo autor, confirma-se o paralelo entre Timmo e o personagem masculino do romance russo, bem como o paralelo de suas idades (e as relações são índices para o leitor se situar).

Tal qual uma auto-hipnose, Timothy tem sua vida passada a limpo em *flash-backs*, lembrados pela própria personagem que, a partir da perda involuntária de uma coleção de ovos de várias espécies de pássaros, a qual possuía desde sua tenra infância, causando uma ruptura no seu processo criativo, é impedido de criar uma campanha publicitária para o refrigerante *Flite*, que seria lançado na então URSS⁴.

Ora, perceba-se: a coleção de ovos relaciona-se com a fase anal. Os ovos simbolizam a vida, mas neste caso, por serem antigos, não contendo mais o sopro vital em seu interior, podem ser entendidos como a manutenção da morte pelo colecionador.

A quebra dos ovos pode ser relacionada com uma grande ruptura, o que traz sequelas para Tim, visto que houve algo em seu passado que ficara mal solucionado.

Daí então, a viagem de “volta” de Timmo sugere ser uma regressão auto-hipnótica: Tim retoma todo seu passado, voltando a Londres onde vivera quatro anos (e traíra sua esposa). Depois retorna a Sheffield, onde se depara com o “crime” que cometera e que se esquecera.

4. A obra de A. Moore e O. Zarate fora editada em 1993, mas concluída em 1991.

Por isto, uma série de ocasiões lhe surgiu. Primeiro um sonho onde vê um homem velho, e um menino. Um deles cai morto, mas ele não sabe qual⁵.

Segundo NUNES e NUNES (1989) “Assim como a psicanálise interpreta a história de seus pacientes, pode também tomar obras literárias como objeto de seu estudo” e ainda, “[...] o texto literário é um sonho do autor”.

Nesta HQ, Alan Moore narra o sonho de Timothy, e neste sonho o que ocorre é uma dramatização (uma imagem em ação).

Logo após o sonho, Tim começa a ver um garoto que, de início não dá importância. Mas, no desenrolar da trama, este pequeno garoto principia a encontrar Timmo nos lugares mais inusitados, colocando, na maioria das vezes, sua vida em perigo.

Entra em jogo um “mecanismo de compensação”: o que é uma fuga da realidade, pois Timmo imagina empresas de refrigerante rivais tentando matá-lo, visto que neste instante entra em campo a “egolatria” de Tim.

Outros pontos a que os educadores da área da psicologia (ou psicanálise) podem se ater para exemplificar aos seus alunos, são os “atos falhos” ou “chistes”. Fica claro isto quando, por duas vezes, Timmo é pego na HQ tendo tais chistes. A primeira quando compra um bilhete infantil para uma viagem de trem, e a segunda, quando fornece o endereço de sua ex-esposa ao motorista de táxi, quando ele intencionava ir à casa de seus pais.

5. A técnica utilizada pelo artista Zarate sugere preto e branco (ausência de vida) nos sonhos, com leves nuances de cor azul e amarela. Também para narrar os flash-backs de Tim, foi utilizada uma técnica em que, quanto mais longínqua a lembrança, mais as cores se tornam desbotadas, opacas.

Como estas, existem outras situações que demonstram que Tim se sente por muitas vezes culpado por ações passadas, mal resolvidas. Uma delas é a referência ao aborto de sua amante Sylvia, e a outra, a principal, é sua recusa em libertar os insetos que havia enterrado no solo, vivos, dentro de um vidro tampado. Neste caso, é mostrado como Tim mente duas vezes, quando diz à sua namorada Maggie (Magoo: que vem a ser sua primeira esposa) que libertara os insetos. E a segunda, para si mesmo, quando tenta negar que escolhera tomar o chá para não levar a bronca de sua mãe, caso se atrasasse, a retornar e livrar os insetos que havia enterrado!

Este tem sido seu maior trauma, o qual carregou até a eclosão, quando seus ovos particulares foram quebrados.

Finalmente, Tim se apercebe da verdade, quando “luta” consigo mesmo quando criança.

Assim, esta HQ versa sobre “pequenos assassinatos”: o menino (pequeno) que quer matá-lo; a morte do feto cujo pai era Timmo; a morte de sua inclinação artística, ao se “vender” à publicidade (dinheiro), bem retratada numa foto em que Timothy manuseia, na qual aparece mais novo pintando um “cristo crucificado” em um cifrão de dólar; e a morte dos “pequenos” insetos...

Enfim, o pequeno menino, ao contrário do que Tim tentara camuflar, era ele mesmo (Tim adulto - que “mata” o pequeno Tim).

E isto, quando ele vem a “descobrir”, surge como uma catarse, ao mesmo tempo em que libera os insetos do vidro... e da terra (útero).

Esta HQ pode também ser tomada como uma metáfora para a vida dos *Tims* verdadeiros.

Allan Moore ainda brinda o leitor com a aparição de uma menina no trem onde viaja Timothy, a qual nos lembra a Mafalda, do artista argentino Quino. Esta aparição também não é gratuita, pois onde

está Tim (ele carrega o livro de Nabokov) está uma criança. Obviamente, Moore, ao mesmo tempo, pode ter feito uma homenagem ao desenhista Oscar Zarate, que também é argentino.

Mas ainda, noutra ocasião, nesta história em quadrinhos de alta complexidade, pode ser visto um homem sentado ao lado de Timothy, quando este volta de avião de Nova York para Londres. Este homem é um artista como pode-se notar pela revista que segura (e seus trajes). Mais um contraponto colocado por Moore para demonstrar que ao lado do “publicitário” Tim, sempre caminharia um artista que se esquecera de sua “missão”.

Hermenêutica no nome de Timothy Hole

Alan Moore pesquisou, decerto, para brindar o leitor com curiosidades indiciais da HQ *A Small Killing*, o nome da personagem principal:

Timothy Hole significa “Timothy Buraco”. E realmente se relaciona com a vida de Tim, que tem um “buraco” mal resolvido. Ao mesmo tempo, o nome de Timothy, em inglês, significa um tipo de grama (capim) denso usado como alimento para animais de grande porte de fazendas.

Logo, *Timothy Hole* significa “buraco na grama” (um vazio no alimento, um vazio no vital, na vida).

Porém, a personagem trata rapidamente de corrigir a pronúncia de um policial alfandegário no aeroporto, quando lhe comunica que o correto é *Holly* e não *Hole*.

Ora, segundo o dicionário Longman (1978), *Holly* é um tipo de árvore pequena com folhas aveludadas de um verde escuro, cujas frutas são vermelhas. Há uma corruptela de *Hole* (buraco), com *Holy* (santo), e *Holly* (árvore), de onde se conclui que Tim não é um

buraco na vida, mas sim uma “árvore na grama” (árvore na vida), pelo menos em potencial.

E pode-se averiguar isto no final da história, quando Timothy sai de um buraco numa área esverdeada, após a “briga” com o menino Tim.

Então, Timothy (a árvore, a vida), se ergue do buraco (útero) da terra. Enfim, Timothy não é morte, é vida (em potencial).

O ovo morto que simbolizava a morte, surge na última página como uma promessa de nova vida (e realmente, enquanto Tim “renascia”, ele saía da crise de criatividade, construindo afinal a campanha para o refrigerante de soda *Flite*, o qual ele nega ao pedir, numa adega, o similar de uma marca concorrente). Tim também é alcunhado por um amigo, de “exit-stencialist” (outra corruptela indicial que demonstra a fragilidade na personalidade conflitante de Tim, que parecia sempre estar em crises existenciais).

Como Buckminster Fuller (abril/1977) diz, “a terra é um útero”, e o ser humano ainda está se libertando da casca do ovo.

Outro dado importante é que Timothy também é conhecido como Tim (diminutivo ao referir-se à criança), e ainda por Timmo (que pode ser relacionado com o Timo - glândula localizada perto do coração, cujas funções ainda não foram definitivamente estabelecidas, mas sabe-se que cresce aos primeiros meses de vida, e reduz-se até quase desaparecer a partir do segundo ano. Relaciona-se com o crescimento. Neste caso, tem a ver com o fato de Timothy ter “matado” Timmo. No dicionário Longman (1978), Timo também é uma palavra para denominar um tipo de planta!

Em resumo, Timothy é a vida, a árvore. De acordo com o Dicionário de Símbolos de Herder Lexicon (1990), “a árvore (psicanálise) está em relação simbólica com a mãe, com o desdobramento psico-espiritual, ou, com o definhamento e a degenerescência”.

Ao final, Tim optou por aflorar aquilo que já o era potencialmente: a negação da morte. Timothy Holly fez jus a seu nome: a árvore da vida.

O título *A Small Killing* também tem sua hermenêutica própria: *Killing* na língua inglesa contemporânea coloquial também pode significar uma rápida ascensão financeira profissional, tal qual o que parece ter sucedido a Timothy Hole.

Considerações finais

Enfim, após constatarem-se todos estes dados, pode-se reiterar que as histórias em quadrinhos (e, em especial esta analisada) se prestam à educação, no que concerne tanto a aplicada à arte como à área da psicologia.

Os professores e pesquisadores, bem como profissionais da área da psicologia e psicanálise podem advertir acerca de detalhes importantes, como por exemplo: os lapsos de memória (de Tim); sua projeção de culpa (no garoto – sendo ele mesmo); e ainda que a criança - Tim pode representar o *id* (princípio de prazer que fora morto por Tim - adulto), o *superego* representando Tim publicitário (que bloqueou toda sua verve libertária de artista), e o *ego*, o qual permaneceu na “berlinda”, perdido.

Mas então, no final, Timothy supera seu(s) trauma(s), digladiando-se consigo mesmo menino, vencendo, e tal qual fênix, renascendo, não mais do fogo, e sim do útero-terra (o buraco cavado por ele para libertar os insetos, conforme é mostrado no álbum).

Não pretende-se aqui oferecer um estudo psicanalítico geral da obra, mas sim um apanhado sucinto de elementos que, presentes nela, sirvam de base para que os acadêmicos de áreas diversas

(como as de artes, mas especialmente da psicologia e afins) tenham em suas mãos instrumentos de apoio para seus trabalhos e, quiçá, contribuir soberbamente no progresso de todos estes estudos.

Reitera-se aqui, que esta HQ seja continuamente estudada, e ainda, que outras HQs possam ser analisadas, como vem acontecendo na área acadêmica, encontrando-se nelas elementos afins, e que possam tais obras servirem de instrumentos de apoio, mas não só: de estudos e esclarecimentos outros, como foi visto nesta simbólica e metafórica obra de Moore e Zarate.

Em suma, pede-se apenas que se olhem com outros olhos as histórias em quadrinhos, pois, como mostrado nesta, os perfis psicológicos dos personagens são tão ricos como em qualquer outro meio de comunicação, o que leva a reformular o conceito que se possa ter sobre as ditas histórias em quadrinhos e as funções às quais elas possam trazer como utilidade, não somente como lazer e entretenimento, mas como informação e ampliação interdisciplinar, bem como obras de autoconhecimento.

Bibliografia consultada

ALAN Moore par Laurence Harle. *Pilote 36*, Belgique, 1989.

ANIMA-Revista Cultural. Rio de Janeiro: Macunaíma, abril/1977, nº2.

APPIGNANESI, Richard e ZARATE, Oscar. *FREUD Explica...* São Paulo: Proposta Editorial, 1979.

BARROS, Célia Silva Guimarães. *Pontos de Psicologia Geral*. 4.ed. São Paulo: Ática, 1987.

CARLOS, Antônio e Pacheco e Silva Filho. *Cinema, Literatura, Psicanálise*. São Paulo: Gradiva (Zoé). E.P.U., 1988.

DICIONÁRIO da Língua Portuguesa. Elaborado por Antenor Nascentes. Rio de Janeiro: Bloch Editores, 1988.

DICIONÁRIO de Inglês/Português Barsa. Enciclopédia Britânica, 1979.

ENCICLOPÉDIA Familiar da Medicina e Saúde. Dr. Morris Fishbein. Vol.77. 8.ed. Encyclopaedia Britannica do Brasil Publicações Ltda, 1966.

BUCKMINTER, Fuller. A terra é um útero. *Anima*. N. 2. Rio de Janeiro, abril de 1977. Disponível em: <<http://cagechancechange.blogspot.com/2011/03/buckminster-fuller.html>>. Acesso em 10/10/2019.

FREUD, Sigmund. “Delírios e sonhos na Gradiva de Jensen”. In Obras Completas de Sigmund Freud. vol.IX. Ed. Standar Brasileira. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1976.

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

LONGMAN Dictionary of Contemporary English. Great Britain. Longman Group Limited., 1978.

MOORE, Alan e ZARATE, Oscar. *A Small Killing*. (VG Graphic Novel). First US Edition. Dark Horse Comics, Inc. Milwauitie, Or., 1993.

O PENSAMENTO Vivo de Freud. Vol. 3. São Paulo: Martin Claret Editores, 1987.

TELES, Antônio Xavier. *Psicologia Moderna*. São Paulo: Ática, 1989.

NABOKOV, Vladimir. *Uma Fotobiografia*. Ellendea Proffer (Org.) São Paulo: Ars Poetica, 1994.

NUNES, Eustachio Portella; NUNES, Clara Helena Portella. *Freud e Shakespeare*. Rio de Janeiro: Imago, 1989.

THE COMICS Journal 119, EUA. January, 1988.

Glossário

1. *Anal, Fase*: segunda fase do desenvolvimento psíquico-sexual, na qual a criança obtém prazer ao controlar voluntariamente seus órgãos de excreção (como retenção).
2. *Atos Falhos (chistes)*: esquecimentos, lapsos de linguagem ou atos que praticamos e que, aparentemente, não tínhamos a intenção de praticar.
3. *Catarse*: do grego “*catharsis*”, que significa banho, limpeza, purificação. A catarse é o ato de descarregar tensões através de diferentes atividades.
4. *Compensação, Mecanismo de*: modo de equilibrar o conflito entre o id e o superego, criando explicações convincentes para fracassos nossos.
5. *Ego*: conceito estrutural, que possibilita ao indivíduo adiamento da satisfação e controle do meio ambiente.
6. *Egolatria*: uma exagerada autovalorização de si mesmo, gerando fantasias a respeito do que circunda a vida da pessoa, como uma fuga da realidade.
7. *Id*: conceito estrutural inconsciente; procura caminho para a satisfação imediata dos impulsos.
8. *Psicanálise*: análise da mente, com finalidade de penetrar no inconsciente das pessoas, a fim de restabelecer equilíbrio. Sigmund Freud foi o “pai” da psicanálise.
9. *Superego*: conceito estrutural. Representa as figuras introjetadas dos pais (normas sociais).
10. *Trauma*: para Freud, sintomas psicopatológicos ou somatizações decorrentes de acontecimentos que trazem grandes cargas emocionais ao indivíduo.

O Surfista Prateado: potência e afeto

Daniel Baz dos Santos

Resumo: O presente trabalho propõe uma leitura das obras do Surfista Prateado escritas por Stan Lee e desenhadas por Sal Buscema, tendo como eixo condutor o pensamento de Espinosa a respeito do corpo humano. As narrativas desta fase do personagem envolvem uma dinâmica complexa entre movimento e estase, ação e contemplação, gestual e mental, em cujo centro se delineia uma linguagem em franca descoberta de suas potências. Como hipótese geral, tenta-se ainda mostrar que a linguagem dos quadrinhos, na sua relação íntima entre ícones verbais e visuais, teria vantagens na hora de representar o todo corporal humano em uma perspectiva verdadeiramente espinosana.

Palavras-chave: História em quadrinhos, Stan Lee, Sal Buscema, Espinosa

El Surfista Plateado: potencia y afecto

Resumen: El presente trabajo propone una lectura de las obras del Surfista Plateado escritas por Stan Lee y dibujadas por Sal Buscema, teniendo como eje el pensamiento de Espinosa a respecto del cuerpo humano. Las narrativas de esta fase del personaje envuelven una dinámica compleja entre el movimiento y estasis, acción y contemplación, gestual y mental, en cuyo centro se delinea un lenguaje en descubierta de sus potencias. Como hipótesis general, intenta-se mostrar que el lenguaje de los comics, en su relación íntima entre íconos verbales y visuales, tendría ventajas en la hora de representar el todo corporal humano en una perspectiva verdaderamente espinoseana.

Palabras claves: Comics, Stan Lee, Sal Buscema, Espinosa

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



I. Entre o repouso e a tensão

Observemos a imagem que abre a história “A invasão dos monstros invisíveis”, escrita por Stan Lee, desenhada por John Buscema, arte-finalizada por Joe Sinnott e protagonizada pelo Surfista Prateado. É a segunda história do herói desenvolvida pelo trio criativo, logo após termos conhecido, no volume anterior, a origem do personagem. Um único quadro ocupa toda a extensão da página. Nele, vemos o Surfista deitado em cima de sua prancha. Seu braço esquerdo cobre o rosto do personagem na altura dos olhos; o direito cai, distenso, em ângulo reto para fora de seu veículo espacial. Uma de suas pernas está dobrada; a outra, por sua vez, pende parcialmente, e algo displicente, para além do seu transporte platinado. Isso estabelece uma relação entre a posição dos dois membros superiores e a dos inferiores, cada um deles revelando duas ideias contraditórias:

tensão e relaxamento. O Surfista está, ao mesmo tempo, retesado e repousado. Em movimento e estático. A sensação de imobilidade, ainda que ele surja deitado em sua prancha, é evidenciada pelas inúmeras linhas cinéticas que ressaltam o deslocamento dos meteoros prestes a o atingir.

Dessa dialética, mover/estagnar, que se instaura a partir da composição anatômica do herói, pode ser extraído outro par conceitual, sem o qual é impossível compreender os campos semânticos desenvolvidos nas histórias de Lee e Buscema. Estamos falando da dinâmica entre contemplação e ação. O Surfista Prateado, na maneira como foi abordado pela dupla criativa, é um herói que vivencia de forma traumática a necessidade de hiper-racionalizar o mundo ao seu redor, de refletir sobre suas inúmeras possibilidades e desdobramentos, mas experimenta, na mesma medida, a obrigação de atuar neste mundo. Estamos diante da atualização de um conflito que é típico do sujeito moderno e das formações discursivas próprias da Modernidade e que foi apresentado de forma decisiva em “Hamlet”, de William Shakespeare. O príncipe da Dinamarca ficou conhecido, entre outros atributos, pela capacidade incomum de refletir sobre a realidade na qual está inserido e sobre as ações daqueles que vivem ao seu redor, intensidade questionadora que, ao longo de sua trajetória, faz as pessoas mais próximas a ele a o considerarem louco.

Esta abrangência interior de Hamlet, mais inteligente do que todos os seus contemporâneos e, por isso mesmo, incompreendido por qualquer um deles, se manifesta na sua intensa atividade verbal: das 4042 linhas de texto da peça, 1507 são exclusivamente de falas suas. Sua dimensão verbal é tão forte que é comum que conheçamos e repitamos as frases e as sacadas brilhantes de seus monólogos, mesmo que não tenhamos muito conhecimento da obra original ou

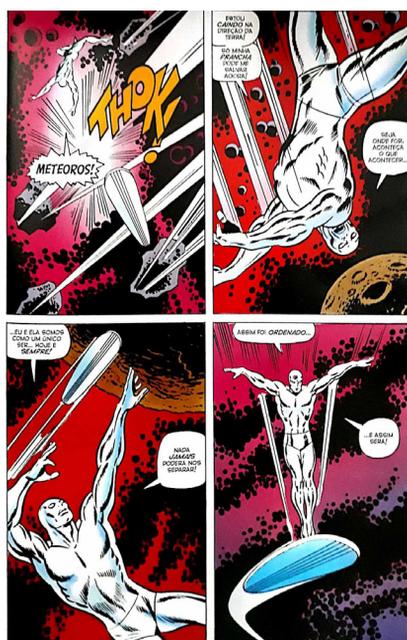
não saibamos onde localizar estas passagens, autonomia explorada, por exemplo, nos ensaios que Franco Moretti dedica ao autor¹. Em Shakespeare, portanto, a voz de Hamlet, suas falas e monólogos, está a todo momento em colisão com suas ações. Estas, por sua vez, são sempre efetivadas em atraso (o herói não mata Cláudio quando o encontra a sós no ato...), ou o levam a realizar o exato oposto do que pretendia (veja-se a morte de Polônio).

O Surfista Prateado é uma figura de mesma natureza. Assombrado pelas ações do passado, por ter sido arauto do devorador de mundos, Galactus, e guardando um profundo ressentimento por conta de suas ações anteriores, o herói platinado desconfia de suas atitudes, de seu pertencimento a qualquer comunidade, e compensa isso com uma atividade verbal intensa, incomum mesmo em uma época na qual os quadrinhos geralmente tinham mais massa textual do que hoje. Acontece que, nessa fase das histórias do herói, há um conflito de domínios entre aquilo que o herói diz – e a necessidade de Stan Lee usar o personagem para discutir questões de ordem filosófica – e aquilo que ele faz, principalmente em relação ao talento de Buscema, que dá ao corpo do herói uma eloquência muitas vezes esquecidas pelos intérpretes dessas histórias.

A página seguinte, por exemplo – mantendo vivo o conflito visto na cena inicial da história, entre repousar e movimentar, contemplar e agir – insere o herói em um duelo impessoal com o conjunto de meteoros da cena anterior. Após ser atingido pelos objetos espaciais, o corpo do personagem se desconjunta nos três primeiros dos quatro quadros que compõe a cena para ser reconduzido à normalidade

1. Ver MORETTI, Franco. *Signos e estilos da modernidade: ensaios sobre a sociologia das formas literárias*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

no quadro final. Isto é, a dualidade entre refletir, agir, contemplar e participar, se desdobra em uma dinâmica de desconjunção e reintegração do corpo do herói em franca relação com o ambiente no qual está inserido, afetando e sendo por ele afetado. É nesse momento que o todo afetivo do Surfista Prateado eclode e Baruch Espinosa, com sua reflexão sobre o corpo humano e seus afetos, pode nos ajudar a entender ainda mais a complexidade das histórias protagonizadas por ele.



2. “Porque não sabemos, tagarelamos”

O filósofo holandês se situa no centro de uma discussão apresentada por um contemporâneo seu, René Descartes, que criou um dualismo radical para entender a natureza do corpo humano. Segundo Descartes, o corpo não passava do receptáculo mortal de uma alma

imortal. Em outras palavras, nossa matéria corpórea teria uma limitação intrínseca, a de definir e desaparecer com o tempo, ao passo que o espírito, hospedado momentaneamente nele, conseguiria persistir e durar. Espinosa, contrariando esta linha do pensamento transcendentalista, apresenta o corpo como um modelo para a filosofia, a partir da sua seminal indagação a respeito de suas capacidades e potências, apresentada da seguinte maneira por um de seus maiores comentadores, Gilles Deleuze:

Não sabemos o que pode o corpo [...] falamos da consciência e de seus decretos, da vontade e de seus efeitos, dos mil meios de mover o corpo, de dominar o corpo e as paixões – mas nós sequer sabemos de que é capaz um corpo. Porque não sabemos, tagarelamos. Como dirá Nietzsche, espantamo-nos diante da consciência, mas o que surpreende é acima de tudo o corpo (DELEUZE, 2002, p. 24).

“Porque não sabemos, tagarelamos”. Eis aqui uma epígrafe para a história definitiva do Surfista Prateado, irmão trágico de Hamlet. O que Espinosa está dizendo é que toda ideia que infere o domínio da mente sobre o corpo é uma falácia que precisa ser reconsiderada. O objetivo desta atitude revisionista visava repensar a prevalência da transcendência sobre a imanência. A força do corpo estaria justamente na sua condição de presença, isto é, naquilo que o filósofo chama de “afetos”, o centro de sua relação material com o mundo, potência tão importante na aquisição do conhecimento quanto o intelecto. O Surfista Prateado nas cenas antes citadas é justamente este todo discursivo que confunde suas ideias com seu potencial gestual, que é, portanto, locucionário do seu próprio corpo.

Voltaremos a isso a seguir. Antes, é preciso dizer que, complementando o pensamento de Espinosa, Merleau-Ponty afirma o se-

guinte: “Todo o desenvolvimento é, por um lado, maturação, ligada ao peso do corpo, mas, por outro lado, o devir desse corpo tem um sentido: o espírito não é o que desce no corpo a fim de organizá-lo, mas aquilo que dele emerge.” (1995, p. 188 apud NÓBREGA, 2014, p. 1185). E completa:

A aquisição de um comportamento é semelhante à aquisição de uma linguagem cujo corpo seria a língua; assim como a linguagem só designa em relação a outros signos, também o corpo só pode apontar um corpo como anormal em relação à norma, como ruptura em relação à sua posição de repouso (MERLEAU-PONTY, 1995, p. 196 apud NÓBREGA, 2014, p. 1185).

Nestas mesmas bases, Espinosa é categórico quando indica a importância dos afetos para a compreensão da nossa natureza corpórea: “Por afeto compreendo as afecções do corpo, pelas quais sua potência de agir é aumentada ou diminuída, estimulada ou refreada, e, ao mesmo tempo, as ideias dessas afecções” (ESPINOSA, 2009, p. 163). Naturalmente, são necessários no mínimo dois corpos para que haja afecção, sendo esta uma reflexão sobre as conexões entre os seres e os objetos que os circundam e, de acordo com esquema desenvolvido pelo autor, essa relação se desenvolve por intermédio de três afecções primárias: (I) alegria – conatus aumentado; (II) tristeza – conatus diminuído; e (III) desejo – conatus (2009). Sendo “conatus” a essência atual do ser, ou seja, a sua potência de agir, sua capacidade de ser a causa primeira de si próprio.

É pelos afetos, com efeito, que podemos medir a força de agir dos indivíduos, posto que *affectus*, na sua acepção original, representa a mudança de um estado a outro, e não apenas daquilo que é afetado, mas também do que afetou. Mais uma vez, nas palavras do filósofo,

afecção é “a modificação de um corpo causada pelo encontro com outro corpo” (ESPINOSA, 2009, p. 111). Se essa mudança for positiva, aumenta a potência de agir do corpo; se for negativa, diminui. Os primeiros são chamados de afetos “ativos” e convidam o sujeito à ação, enquanto que os demais são conhecidos como afetos “passivos” e limitam o sujeito à inércia. Dessa maneira, as relações mantidas entre um indivíduo e demais corpos podem limitar ou expandir à ação do seu próprio corpo, sendo que a nossa condição ética estaria ligada justamente a este poder de imanência, à nossa capacidade de aumentar cada vez mais nossas experiências a respeito do mundo para conhecê-lo melhor e nos conhecermos melhor.

Por este caminho, podemos pensar no conceito de “razão” de uma maneira diferenciada, pois é ela que ajuda os indivíduos a conduzir sua relação com o mundo. Melhor dizendo, cada um de nós expõe estes contatos que temos com as coisas materiais a um escrutínio rigoroso (racional) no sentido de aprender quais afetos são positivos (e repeti-los) e quais afetos são negativos (e evitá-los). O resultado desse agenciamento é a liberdade de sermos plenamente quem nossas potências proporcionam. O que significa dizer que, para Espinosa, corpo e espírito são duas faces da mesma moeda: nosso todo corporal é a um só tempo a sua presença e o que a transcende e examina. Logo, todo efeito que se processa no corpo repercute enquanto atributo também da alma. Corpo e espírito são, por conseguinte, elementos de igual nível hierárquico e que se complementam como dois aspectos de uma mesma substância. Não é possível haver razão, e aqui Espinosa mais uma vez se posiciona no extremo oposto de Descartes, sem uma relação sensível com as coisas que nos cercam.

Nenhuma linguagem desenvolvida pela humanidade parece contemplar melhor as ideias filosóficas de Espinosa e os comentário

dele a respeito do corpo humano do que as histórias em quadrinhos. Existem dois motivos principais para isso. Primeiro porque os quadrinhos, principalmente ao longo de sua popularização no século XX, desenvolveram novas maneiras de decodificar a linguagem do corpo e percebê-lo enquanto um código promotor de sentidos intelectuais e afetivos. Muito se fala na relação entre os mitos gregos e os quadrinhos de super-herói², por exemplo, e, ainda que essa comparação ignore coordenadas históricas que tornam a questão mais refratada e polivalente do que se poderia supor, e que não poderão ser abordadas neste texto, a base desta analogia se estabelece por intermédio da maneira como os quadrinhos nos ajudaram a decodificar padrões de conduta, dos quais pode-se destacar, para continuar no terreno dos super-heróis: o heroísmo. Will Eisner, por exemplo, já abordou essa naturalidade com que as figuras do corpo humano nos quadrinhos exprimem conteúdos de toda sorte a partir de sua premência adverbial:



2. A esse respeito, pode interessar o artigo “Mito e herói na contemporaneidade: as histórias em quadrinhos como elemento de crítica social”, de Marcos Fábio Vieira.

Um segundo motivo, para além da consideração do todo corpóreo como um discurso organizado, código e território, espaço-simbólico específico, envolve a relação íntima que se estabelece entre a linguagem verbal e a visual no interior de uma página de quadrinhos³. A transcendência da palavra (que pode se converter aqui em materialidade) e a imanência dos desenhos (que podem adquirir contornos metafísicos⁴) se imiscuem em uma dinâmica que é um dos fundamentos sógnicos das histórias em quadrinhos. Mas essa relação, ao contrário do que se pode pensar em um olhar apressado, muitas vezes se dá mais por meio da contradição, do desequilíbrio e da descontinuidade, do que pela harmonia e redundância. Isso acontece por uma série de fatores. Primeiro, porque a imagem em uma narrativa gráfica se desdobra em três possibilidades no âmbito da recepção. Thierry Groensteen explica este aspecto da nona arte da seguinte forma:

A imagem [...] não é somente um enunciável, é também um *descri-tível* e um *interpretável*. O sentido que o leitor (de uma história em quadrinhos) ou o espectador (de um filme) constrói, a leitura que ele efetua da imagem, tem por condições uma descrição seletiva e uma interpretação pessoal. Essa apropriação pode desembocar numa conversão em enunciado; e igualmente pode conduzir a um julgamento estético, que considerará a imagem e sua qualidade apreciável (GROENSTEEN, 2015, p. 114).

3. Claro que aqui estamos propositalmente ignorando a vasta produção de quadrinhos mudos, ainda que seja possível ler as imagens destes quadrinhos a partir de uma dimensão visível e outra dizível.

4. Também é necessário esclarecer que as imagens são tão eficazes quanto a linguagem verbal na criação de sentidos externos e que se configuram em esferas distintas de seu campo expressivo original. *Desaplanar*, de Nick Sousanis, especialmente no seu capítulo “a quinta dimensão...” aborda essa questão e sua relação com nosso imaginário.

Por esta via, há em cada imagem aquilo que elas são capazes de *mostrar*, mas também aquilo que somos capazes de *dizer* a partir delas. Ou seja, as imagens não se relacionam com as palavras dentro dos balões e dos recordatórios apenas com sua natureza icônica, mas também por intermédio daquilo que nelas se converte em discurso verbal no momento de leitura. Assim, observar as cenas antes vistas do Surfista Prateado, independente do conteúdo de suas falas, envolve conceitualizar, muitas vezes verbalmente, o que estamos vendo, a partir de noções simples, como sofrimento, redenção, cansaço, entre outros. É óbvio que nem todas essas conversões do código visual para o lexical são necessárias e muitas vezes são sequer motivadas pelos autores, mas ignorá-las completamente na dinâmica da leitura dos quadrinhos é desconhecer o processo narrativo, descritivo e metafórico que uma página como as analisadas aqui detém.

Da mesma, maneira, de acordo com resumo de Groensteen:

Reconhecemos no verbal sete funções distintas na organização de uma história em quadrinhos, sendo respectivamente o efeito de real, a dramatização, a ancoragem, o revezamento, a sutura, a condução e o ritmo. Entre essas funções, contamos três (as duas primeiras e a última) que se voltam para a ilusão referencial e para a composição de cena. As quatro outras são, em suma, casos particulares do que poderíamos resumir como função *informativa* do verbal (GROENSTEEN, 2015, p. 142).

Para que possamos compreender de que forma este universo discursivo se comporta no Surfista Prateado de Lee e Buscema, voltamos ao pensamento espinosano agora articulado com outra passagem idealizada pela dupla.

3. Um conatus bruto

À luz das constatações expostas anteriormente, é possível passar para a observação de outra página da mesma história. Esta se passa logo após o Surfista desistir de conseguir uma habitação na Terra, já que os seres humanos, ao verem sua figura pelas ruas, o hostilizam, ultrajando-o com insultos díspares que vão de “Hippie”, a “indigente”, e que se estendem até mesmo à censura que um policial faz a respeito do modo de vestir do herói. Abalado com a estupidez dos terráqueos, o Surfista parte para o espaço, na cena que será discutida a partir de agora. Ainda que seu corpo esteja em pose determinada, e uma série de linhas cinéticas indiquem a velocidade de seu movimento, o conteúdo do balão em que suas falas são transcritas aborda o desejo de tranquilidade e paz almejado pelo herói. Esse anseio se manifesta mesmo em vertentes mais extremas, como fica claro na pulsão de morte projetada no segundo balão do primeiro quadro.

Após atingir a barreira que Galactus criou para aprisioná-lo na Terra, como punição pela sua traição, o que vemos é a figura do herói se contorcendo em novas poses de ação e reação, ressaltadas pela natureza invisível do bloqueio que ele ataca até que, ironicamente, adquira aquilo que está desejando: o repouso no último quadro, promovido pelo fim involuntário de suas energias. Estamos diante de um corpo descontextualizado, solitário, em íntima relação com os limites de si próprio e que, em vista disso, vive a ideia espinosana de afecção integralmente.

O *layout* da página ajuda a entender este conflito interno vivido pelo herói já que, apesar de certa linearidade verbal entre os balões, que nos permitem entender a natureza precisa do sofrimento do pro-



tagonista (os lexemas básicos: “ex-mestre”, “liberdade”, “desistir” conduzem nosso olhar para os sintagmas gestuais da página), Buscema faz questão de compor os quadros mantendo certa disjunção na dinâmica dramática de suas ações. O corpo se contorce, vira de cabeça para baixo, se retrai, se dilata e se expõe; os pontos de vistas que assumimos ao longo da cena também variam. Primeiro acompanhamos o surfista na perpendicular; depois o observamos de frente; em seguida, de costas; e é esta versatilidade discursiva que nos permite decodificar os conceitos expostos pelos balões. Há uma certa desnaturalização de seus atos, que nos convidam a desconfiar das funções tradicionais dos estratos verbais da cena, afinal, eles ancoram, mas não fixam; revezam, mas não unificam; suturam, mas não equilibram; conduzem, mas não gerem; ritmam, mas não progridem.

A sequência é conduzida de uma forma que não haja nenhuma ligação entre um gesto executado pelo herói e os outros. A fluência quase não existe e nos obriga a admitir cada uma de suas atitudes como um momento em parte descontínuo também, ligadas sequencialmente pela ação, mas não pela coerência do corpo que, quadro a quadro, desajusta seu formato anterior e apresenta-se em nova possibilidade. Estamos em contato íntimo com o corpo na sua modalidade presencial, aqui e agora, fruto de intensas metamorfoses das quais só vemos a forma final. É claro que, entre os cortes de um quadro e outro, no espaço da sarjeta, imaginamos, recompomos, religamos as diferentes posturas a um mesmo todo corporal, mas isso não se dá a ver, sendo apenas uma promessa da forma e do conteúdo. Uma potência de agir. Um conatus bruto.

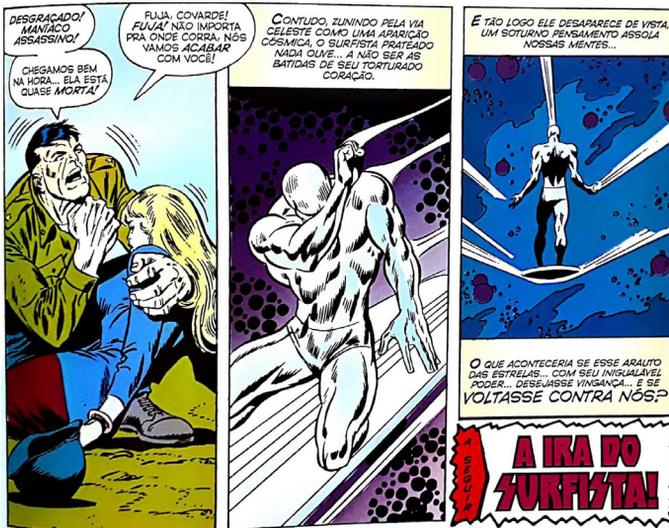
Naturalmente, essa leitura só se torna possível, mais uma vez, graças à natureza específica dos quadrinhos e sua possibilidade de leitura “em rede”, como explica Thierry Groensteen:

Uma imagem é interpretável no sentido em que, dentro de uma narração sequencial como a da história em quadrinhos, ela está sempre próxima de outras imagens, situadas antes ou depois na trajetória narrativa. Assim entramos no domínio da artrologia geral[...]. Nesse nível, a história em quadrinhos deve ser apreendida como rede, que permite que cada quadro mantenha à distância as relações privilegiadas com outro ou outros quadros, não importa quais (GROENSTEEN, 2015, p. 134).

A partir das suas múltiplas relações, recortadas pelo nada verbo-visual intrínseco ao espaço do requadro, o corpo aqui não pode ser compreendido enquanto uma máquina comandada pelo que ele pensa, como em Descartes, e cuja única forma de expressão é o que ele diz, mas é uma atualidade permanente, um campo de presença

cuja substância é o indivíduo. Sua potência significante e semântica está na autenticidade de sua disposição, que não permite pensar-mos em uma gramática rígida para suas possibilidades, nem em referenciais finitos para suas manifestações discursivas. Como vimos, o afeto para Espinosa tem necessariamente uma dimensão corporal, sustentada pelas imagens do/no corpo, e uma dimensão mental, que tem como base as ideias que se manifestam sob as coordenadas da razão. É, portanto, discurso em seus termos. No plano dos ícones puramente verbais, esta corporalidade eloquente encontra seu par racional nas frases ditas nos balões e que meditam sobre este corpo constantemente afetado. Se isso permite entendermos o todo dinâmico da figura do Surfista Prateado como concebidos pelos esforços conjuntos de Lee e Buscema, não podemos esquecer que, uma vez articulados em uma página de quadrinhos, este corpo passa a afetar o nosso, na condição de leitores da obra.

Sendo assim, voltando ao pensamento de Merleau-Ponty, é necessário lembrar que a agência de sentidos do corpo do herói encontra eco na produção de sentido do nosso corpo. Todo o conflito presente na sua semântica corporal repercute em potência para as agências entre nós mesmos e nossos corpos. Em personagens como o Surfista Prateado, isso se torna ainda mais forte, devido ao caráter fundamentalmente descontextualizado de muitas de suas cenas, nas quais ele vaga pelo espaço sideral, onde não há os limites materiais que existem no nosso cotidiano comum.



4. Um corpo só potência

Poucas cenas expressam isso melhor do que aquela que encerra a história seguinte, denominada “A terra como prêmio”. Assim como nas páginas já analisadas aqui, e em muitas outras histórias do Surfista, a passagem aposta em uma certa suspensão da narrativa, após o herói ser mais uma vez mal interpretado pelos seres humanos, que o acusam de ter deixado uma mulher abduzida morrer. O personagem masculino que esbraveja com o punho cerrado e grita frases de repúdio e indignação ao herói cria um contraponto afetivo ao todo corporal dele nos quadros seguintes, responsáveis pelo desfecho da edição. A posição do braço direito na frente do rosto, somado ao outro membro inerte ao lado do corpo, sugere não só o combalimento, mas também o aspecto autosacrificial e martirizador que o Surfista contém. Isso é o que a imagem nos permite enunciar, diferente dos recordatórios que dinamizam um olhar “de fora”, proposto pelo ângulo empregado na composição, e nos informa como o personagem

se sente por dentro. Aqui percebemos de que maneira as palavras escritas por Lee são na realidade uma extensão da dinâmica que se processa no gestual elaborado por Buscema.

O último quadro novamente suspende a sequência narrativa, inverte nossa posição em relação ao Surfista, agora “de trás”, garantindo, uma vez mais, certa imprevisibilidade na sua potência de agir, que, até o último instante, ainda se mantém não-linear e não parafraseável. Coerente com isso, os recordatórios, ainda que se conectem ao conteúdo verbal da cena anterior, optam por nos fazer uma pergunta sobre as ações futuras do herói, considerando-as misteriosas. É um recurso que servia às histórias da época para instigar o leitor e mantê-lo atento às bancas no próximo mês. No caso dessas narrativas, no entanto, a convenção se manifesta como um dado a mais na inter-relação entre o todo material do corpo do herói e sua capacidade de se tornar uma coisa anímica e racional. A posição final do Surfista é novamente ambígua, na antessala do ato, no prenúncio da fala, na margem dos afetos: um corpo só potência.

Referências

- DELEUZE, G. *Espinosa: Filosofia prática*. São Paulo: Escuta, 2002.
- EISNER, Will. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.
- ESPINOSA, Baruch. *Ética*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.
- _____. *Tratado da reforma da inteligência*. São Paulo: M. Fontes, 2004.
- GROENSTEEN, Thierry. *O sistema os quadrinhos*. Rio de Janeiro: Marsupial Editora, 2015.
- MORETTI, Franco. *Signos e estilos da modernidade: ensaios sobre a sociologia das formas literárias*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

NÓBREGA, TEREZINHA Petrúcia da. Corpo e natureza em Merleau-Ponty. *Movimento*, Porto Alegre, v. 20, n. 3, p. 1175-1196, jul./set. de 2014.

SOUSANIS, Nick. *Desaplanar*. São Paulo: Veneta, 2017.

VIEIRA, Marcos Fábio. *Mito e herói na contemporaneidade: as histórias em quadrinhos como elemento de crítica social*. Disponível em http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_08/07MARCOS.pdf. Acessado em 23 de outubro de 2019.

De volta aos universos de ficção científica Star Wars e Doctor Who

Marcelo Bolshaw Gomes

Resumo: o presente texto discute os dois principais universos narrativos audiovisuais da ficção científica: *Star Wars* e *Doctor Who* – pioneiros em combinar narrativas intertextuais em diferentes mídias de modo interativo: a transmediação. O objetivo é preencher uma lacuna nos estudos do gênero de modo sistemático e a metodologia é a análise narrativa e a pesquisa bibliográfica. O resultado é que as histórias, sejam míticas ou futuristas, sempre se repetem na mesma armadura narrativa, seu esquema estrutural, de forma atualizada.

Palavras-chave: Comunicação midiática; Estudos narrativos; Ficção científica audiovisual.

Back to the sci-fi universes: Star Wars and Doctor Who

Abstract: This paper discusses the two main audiovisual narrative universes of Science Fiction: *Star Wars* and *Doctor Who* - Pioneers in combining intertextual narratives in different media interactively: the transmediation. The objective is to fill a gap in gender studies systematically and the methodology is narrative analysis and bibliographic research. The result is that the stories, whether mythical or futuristic, always repeated in the same narrative armor, their structural scheme, in an updated form.

Keywords: Media communication; Narrative studies; Audio-visual science fiction.

Marcelo Bolshaw é Professor do Programa de Pós Graduação em Estudos da Mídia da UFRN. marcelobolshaw@gmail.com

1. Introdução

O livro *Universos Sci Fic* (GOMES, 2016) descreve cinco universos narrativos de ficção científica audiovisual: *Star Trek*, *Stargates*, *Baylon 5*, *Galactica* e *Alien versus Predator*. Vincula-se ali a narrativa de ficção científica ao impacto imaginado da tecnologia sobre a vida. Porém, as duas principais obras de ficção científica audiovisual – *Star Wars* e *Doctor Who* – ficaram de fora.

O universo narrativo *Star Wars* nesse contexto era apenas um ‘capa espada’ futurista, importante para popularização do gênero como público midiático, mas sem muito significado no desenvolvimento intertextual do gênero narrativo. Acontece que foi o mais importante para o desenvolvimento transmídia comercial, como modelo de negócios de narrativas.

E as séries de *Doctor Who* nem foram citadas, embora também sejam importantes para discussão da ficção científica audiovisual e a construção de universos de ficção transmidiáticos.

2. Star Wars

Star Wars (Guerra nas Estrelas) é uma franquia criada pelo cineasta George Lucas, estruturada em um esqueleto narrativo de doze filmes de longa-metragem: três trilologias de filmes épicos de ficção científica ‘opera soap’, um filme de animação e dois de estórias derivadas. Com *A ascensão do Skywalker*, programado para dezembro de 2019, Lucas pretende finalizar a narrativa principal, após 42 anos.

O primeiro filme foi lançado em 1977 e se tornou um fenômeno inesperado de cultura midiática internacional, dando início à “blo-



ckbusters age” – período de superproduções cinematográficas que viram franquias com brinquedos, jogos, livros e outras mídias. Além disso, recebeu sete Oscar’s, teve a maior bilheteria de sua época e popularizou a ficção científica ‘opera soap’ como gênero, permitindo que outras franquias (como *Star Trek* e *Galactica*) surgissem e se desenvolvessem.

O filme teve duas sequências – *O Império Contra-ataca* (1980) e *Retorno do Jedi* (1983) – formando a trilogia original, em que Luke Skywalker, Han Solo e Princesa Leia lutam pela Aliança Rebelde contra o Império Galáctico e a luta contra Darth Vader, um ex-Jedi que sucumbiu ao Lado Sombrio da Força. O vilão é pai dos irmãos protagonistas Luke e Leia. Eles se recusam a matar o próprio pai e acabam fazendo com que o vilão retribua o favor, quebrando o círculo negativo de reprodução da força.

Dezesseis anos depois, surge uma segunda trilogia de filmes, chamada de ‘prequela’ – *A Ameaça Fantasma* (1999), *Ataque dos Clones* (2002) e *A Vingança dos Sith* (2005) – desta vez contando como foi o período anterior, como o jovem Jedi Anakin Skywalker

se transformou em Darth Vader e da República substituída pelo Império. Em 2008 foi lançado o longa-metragem de animação *Star Wars: The Clone Wars*, um spin-off piloto para série de animação de televisão do mesmo título, narrando os acontecimentos entre os filmes *Ataque dos Clones* e *A Vingança dos Sith*.

A Disney comprou a franquia em 2012, e anunciou uma última trilogia, que retoma a linha do tempo narrativo no futuro, composta por *O Despertar da Força* (2015), *Os Últimos Jedi* (2017) e *A ascensão do Skywalker* (2019). Trinta anos após a queda do Império (descrito no *Retorno do Jedi*, terceiro filme da primeira trilogia), Luke Skywalker está desaparecido e o conflito agora é entre Nova República e a Primeira Ordem, do lado sombrio. Han e Leia tiveram um filho, Kylo, que foi para o lado sombrio e deseja ser como seu avô Darth Vader. Há também um novo personagem feminino Rey, a aspirante à cavaleira Jedi e ao protagonismo positivo da força. Esses dois personagens encarnam os polos da narrativa nos dois primeiros filmes, enquanto para o personagem Luke Skywalker – considerado o ‘escolhido’ para unificar a força – coloca-se a questão da ‘ascensão’, a tradição Jedi de se manter consciente após a morte.

Além da nova trilogia e de uma reorganização do universo da franquia¹, a Disney também produziu dois filmes ‘spin-offs’, isto é, histórias de personagens secundários derivadas da macro narrativa²: *Rogue One* (2016) e *Solo* (2018). *Rogue One* narra a história de um grupo da Aliança Rebelde que se une em torno da destruição da Estrela da Morte; e acontece entre os eventos narrados nos filmes *A*

1. As narrativas associadas aos filmes anteriores foram descanonizadas pela Disney para não entrar em contradição com as versões recentes.

2. Embora os filmes *A Caravana da Coragem* (1984) e *Ewoks* (1985), também de George Lucas, não sejam oficialmente parte da franquia Star Wars, pode-se dizer que fazem parte do universo narrativo – que inclui várias narrativas criadas por fãs.

Vingança dos Sith (o terceiro da segunda trilogia) e *Uma Nova Esperança* (o primeiro filme da trilogia original). E *Solo* se passa dez anos antes com aventuras de Han Solo e Chewbacca.

Não é nenhuma novidade que Lucas, associou temas mitológicos clássicos à intertextualidade da ficção científica, através do uso de arquétipos universais (formas transculturais identificadas por C. G. Jung) e do monomito – a jornada do herói proposta de Campbell (1990; 1995). O herói decaído (Anakin\Ben Solo), os conflitos edipianos entre pai e filho (Anakin\Obi-Wan, Luke\Vader e Kylo Ren\Han Solo), o protagonismo feminino através de mulheres fortes (Padmé\Leia\Rey), entre outros temas mitológicos clássicos reinterpretados em um contexto de ficção científica.

Um dos elementos narrativos originais, que não se encontra em nenhuma outra história mítica ou ficcional, é a “Força” – um “campo de energia criado por todos os seres vivos, que nos cerca, nos permeia e mantém a galáxia unida”. Essa energia onipresente pode ser utilizada tanto para o bem como para o mal, o lado sombrio, que pode possuir seus detentores, preenchendo-os de ódio, agressão e maldade. Coloca-se assim a luta do bem contra o mal dentro do contexto ‘realista’ da ficção científica. O que é mais notável, no entanto, é que a utilização de temas mitológicos em uma lógica de produção audiovisual contemporânea teve como efeito imediato o aparecimento de estudos narrativos mais complexos, associando pensadores como Campbell a pesquisadores como Jenkins (2008)³.

No Brasil, há, com efeito, estudos mais poéticos e estéticos, como *Serialidade e tessitura da intriga* (SEGUNDO, 2010), e estudos mais técnicos em relação à transmediação, como *Comunicação, consumo*

3. <https://www.thoughtco.com/top-universities-for-star-wars-fans-788268>

e entretenimento (MASTROCOLA, 2011). Há também trabalhos sob aspectos específicos, como *A cultura da convergência e os fãs de Star Wars* (SILVEIRA, 2010), um estudo do comportamento dos fãs organizados em um coletivo (o “Conselho Jedi”) como fator determinante da cultura da convergência. Ou ainda estudos voltados para os jogos eletrônicos da franquia para múltiplos usuários – MMORPG, como *A Galáxia de Lucas* (ANDRADE, 2007). Alguns estudos, no entanto, apresentam um equilíbrio entre os aspectos simbólico-narrativo e técnico-midiático. Este é o caso de *A saga Star Wars como produto midiático: o consumo como experiência* (MASSUTO, 2019), que analisa como a construção de um mito midiático se tornou objeto de consumo de experiências memoráveis e como esse produto simbólico se transformou em uma marca Disney. Outro estudo importante nesse sentido é *Uma Análise do Storyworld de Star Wars* (VIEIRA, 2017) que faz uma análise comparativa entre as estruturas do primeiro filme (*Uma nova esperança*, 1977) e o terceiro da segunda trilogia (*O Despertar da Força*, 2015), o primeiro dentro do cânone Disney. Esses estudos apontam para uma grande diferença entre a narrativa original da saga e sua industrialização pelos novos detentores da franquia, atestando tanto o descontentamento do público e dos fãs com o novo conteúdo como também o aperfeiçoamento das estratégias em torno da coerência do universo narrativo.

Um dos motivos de minha antipatia com o universo narrativo *Star Wars* foi o documentário *Dune*, de Alejandro Jodorowsky que mostra, não apenas a influência decisiva dos cinco livros de Frank Hebert mas também a apropriação temática, estética e de design de vários elementos reinterpretados por Jodorowsky/Moebius pela franquia *Star Wars*. Em relação aos romances de Hebert havia a mistura de futurismo tecnológico com uma nobreza medieval, o

tema das duas gerações de escolhidos, a narrativa épica atravessando gerações. E em relação a proposta de Jodorowsky, havia a concepção visual, dos figurinos, das naves e até alguns efeitos especiais. A estrutura mitológica e simbólica de *Star Wars* veio de *Duna*. Escrevi um artigo para o blog⁴.

Porém, não há como negar o enorme impacto social do universo narrativo *Star Wars* na cultura contemporânea. É a maior franquia da história do cinema, com a soma dos filmes e produtos equivalente a mais que 30 bilhões de dólares. Por preconceito contra o sucesso comercial, costuma-se subestimar o universo *Star Wars* em relação a vários outros aspectos importantes da franquia. Um dos aspectos relevantes frequentemente negligenciado é a importância deste universo nas práticas de transmediação narrativa – justamente um dos eixos centrais da investigação sobre ficção científica audiovisual. Antes da Disney, as narrativas do universo expandido (hoje descanonizadas e postas como ‘lendas’) eram secundárias em relação a narrativa cinematográfica. Atualmente, existem projetos multimídia integrados⁵. Há diversas séries de animação para TV⁶, vários jogos de tabuleiro⁷, brinquedos (a série Lego é um clássico),

4. <https://neahq.blogspot.com/2014/11/dune-2013.html>

5. *Shadows of the Empire* (1996) foi um projeto multimídia ambientado entre *The Empire Strikes Back* e *Return of the Jedi*, inclui um romance de Steve Perry, uma série de quadrinhos, um videogame e action figures. *The Force Unleashed* (2008–2010) foi um projeto similar entre *Revenge of the Sith* e *A New Hope*, inclui um romance, dois videogames (2008, 2010), uma graphic novel, um suplemento de RPG e brinquedos.

6. Há 5 séries de animação *Star Wars*: *Droids* (os robôs D2-R2 e C-3PO nos anos 80), *Guerras Clônicas* (2003-2005), *A Guerra dos Clones* (2008-2014), *Rebels* (2014-2018) e *Resistance* (2018). As duas últimas são canônicas para Disney.

7. *Star Wars: Escape from the Death Star* (1977 e 1990); *Monopoly* e *Trivial Pursuit and Battleship* (1997 e nos anos seguintes); *The Clone Wars Edition* (2005); *Original Trilogy Edition* (2006); e RPGs: *West End Games* (1980 e 1990), *Wizards of the Coast* (2000) e *Fantasy Flight Games* (2010). Há ainda várias séries de ‘cards’ colecionáveis.

jogos eletrônicos⁸, romances⁹, histórias em quadrinhos¹⁰ e inúmeros eventos de fãs são realizadas anualmente para festejar o universo, como *Star Wars Celebration*.

Existe até um mapa celeste da franquia em que as histórias da saga são referenciadas no céu astronômico. Assim, da mesma forma que os nativos aprendem a olhar as estrelas através de suas narrativas míticas (a etnoastronomia); as crianças atuais conhecem o céu através das narrativas de ficção científica de Star Wars. O que à primeira vista parece um enredo ‘capa espada futurista’ é uma forma contemporânea de mitologia, uma narrativa simbólica complexa de nossa realidade.

3. Dr. Who

Às vezes, Clara me pergunta se eu sonho.

- Claro que eu sonho – eu falo para ela. Todo mundo sonha.

- Mas com o que você sonha? – ela irá perguntar.

- O mesmo que todos sonham – eu digo para ela – Eu sonho para onde eu irei. Ela sempre ri disso.

- Mas não vai a lugar nenhum. Você está apenas vagando.

- Isso não é verdade. Não mais. Eu tenho um novo destino. Minha viagem é a mesma que a sua. A mesma que qualquer um. Levei tantos anos, tantas vidas... mas finalmente eu sei para onde vou... para onde eu sempre fui indo. Meu lar. O longo caminho de volta

The day of the doctor, 50th anniversary special (2005, 01:14:35 – 01:15:18).

8. https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_jogos_de_Star_Wars

9. https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_livros_de_Star_Wars

10. A Marvel publicou os quadrinhos de Star Wars de 1977 a 1986. Nos anos 90, a editora Dark Horse Comics publicou as séries *Dark Empire* (1991-1995), *Tales of the Jedi* (1993-1998), *X-wing Rogue Squadron* (1995-1998), *Star Wars: Republic* (1998-2006), *Star Wars Tales* (1999–2005), *Star Wars: Empire* (2002–2006) e *Star Wars: Knights of the Old Republic* (2006–2010). Após a aquisição da Lucasfilm pela Disney, em 2015, a licença de quadrinhos da franquia voltou para a Marvel.



Há uma insuficiência na formação nerd brasileira. Ela se deve ao fato de *Doctor Who* não ter sido transmitida por aqui¹¹. A série de ficção científica britânica, produzida e transmitida pela BBC mostra as aventuras do Doutor, um Lorde do Tempo do planeta Gallifrey, que explora o universo em sua máquina do tempo, uma nave espacial com a aparência externa de uma cabine de polícia londrina antiga. Juntamente com os seus companheiros, o Doutor navega incessantemente pelo tempo-espaço, enquanto ‘cura’ planetas, para salvar civilizações, ajuda as pessoas e corrige erros históricos.

Para o Guinness World Records é a série de ficção científica televisiva de mais longa duração no mundo e a “mais bem sucedida” série de ficção científica de todos os tempos – com base em seus índices de transmissão global, DVDs, venda de livros, e o tráfego no iTunes. Além de ser considerada a série de TV “mais assistida do mundo”, *Doctor Who* tornou-se também parte da cultura popular

11. No Brasil, antes de 2005, foram lançados apenas os seguintes produtos: a) o filme spin-off estrelado por Peter Cushing *Ano 2150: A Invasão da Terra* em 1970; b) o filme *Dr. Who e a Guerra dos Daleks* (1981); c) o livro *Doutor Who e a Mudança da História* (editora Global, 1975); d) o VHS legendado *Os Robôs da Morte*, versão editada do arco *The Robots of Death*, da 14ª temporada (1976) lançado pela Video Network em 1988; e e) o VHS legendado do filme *O Senhor do Tempo*, (1996) foi lançado pela Universal nos anos 90, exibido pela televisão a partir do ano 2000. Fonte: Wikipédia.

britânica, sendo exibida durante muitos anos nos sábados à noite na Inglaterra, com audiência significativa.

A série original (1963-1989) teve 26 temporadas e vários desdobramentos pioneiros no campo transmídia¹², inclusive alguns filmes¹³. Além disso, os fãs da série, os *Whovians*, cruzam gerações em vários países. É o primeiro caso de ‘cultura de fãs’ e teve uma influência importante na linguagem da televisão, dialogando com outros universos do gênero (Túnel do tempo, O planeta dos macacos, Star trek, entre outros¹⁴). Aliás, as duas séries são intertextuais não só em relação a outras séries televisivas, mas também em relação à literatura, história, cultura pop e até a lendas urbanas (como a suposta origem alienígena da família real britânica). E essa capacidade de ‘intertextualizar’ diferentes tipos de narrativa é o conceito principal do universo narrativo do *Doctor Who*.

Em 1989, a BBC suspendeu *Doctor Who*, mesmo ainda com uma boa audiência, pois queria se equiparar aos padrões da ficção científica televisiva norte-americana. Em 1996, a BBC, em com a FOX e a Universal, lançou um filme, que apesar de sofisticado em efeitos

12. Desde o começo da série, *Doctor Who* gerou centenas de produtos relacionados à série, de brinquedos e jogos a figuras colecionáveis e selos postais. Incluindo jogos de tabuleiros, jogos de cartas, livro- jogos, jogos de computador, RPGs e um jogo de pinball. Há vários audiodramas (produzido pela Big Finish Productions, baseados na série clássica), diversos livros (sete publicados em português, a maioria pela editora Suma de Letras) e algumas séries derivadas (spin-offs): *Torchwood* (2006-2011); *The Sarah Jane Adventures* (2007-2011), estrelado por Elisabeth Sladen no papel de Sarah Jane Smith, antiga acompanhante do 3º e 4º Doctors; e a série *Class* (2016) de apenas oito episódios, com um grupo de alunos de Lordes do Tempo da escola Coal Hill Academy.

13. Na década de 1960 existem dois filmes, tendo Peter Cushing como Dr. Who. Há também três produções de longa-metragem: *The Five Doctors* (1983), *Doctor Who* (1996) e o especial de 50 Anos, “The Day of The Doctor” (2013); e ainda 14 especiais de Natal e especiais adicionais (de 50 a 90 minutos de duração).

14. *Universos Sci-Fic – Estudos narrativos transmídia II* (GOMES, 2016) descreve as principais franquias televisivas de ficção científica - *Star Trek* (1966-2005), *Stargate* (1994-2011), *Babylon 5* (1994-1999), *Battlestar Galactica* (1978-2010).

especiais e maquiagem, foi considerado americanizado demais. Finalmente, em 2005, a BBC do País de Gales trouxe de volta a série, que está agora em sua 12ª temporada (2007-2019). A série atual não é ‘remake’ da antiga, mas sim sua continuação. O Doutor é um extraterrestre viajante e excêntrico, com grande conhecimento sobre várias matérias, que combatia as injustiças encontradas ao explorar o Universo na sua nave espacial, a TARDIS – uma sigla para Time And Relative Dimensions In Space. A TARDIS é maior por dentro do que por fora, e, devido a um defeito no circuito camaleão (que normalmente permitiria que ela assumisse a forma de objetos locais para disfarçar-se), a sua imagem externa se assemelha à de uma cabine de polícia.

Na série atual, o doutor permanece um Lorde do Tempo renegado se transformando continuamente. Porém, além da linguagem atual, a série ganha também um viés romântico com a participação de personagens femininos marcantes e também uma reinterpretação dos antigos antagonistas como inimigos.

4. (Mini) revisão bibliográfica

Há diversos trabalhos acadêmicos sobre a série em inglês e pelo menos três compilações ‘nacionais’. Duas voltadas para o estudo de fãs e uma análise do universo e de seus personagens.

Literatura Whovian e Cultura de Fã: Uma análise sobre consumo de livros por fãs da série Doctor Who (MAINARDI, 2016)¹⁵ é um TCC em Comunicação Social e estuda como o consumo dos

15. <<http://portalintercom.org.br/anais/nordeste2018/resumos/R62-0499-1.pdf>>

livros dentro da franquia *Doctor Who*, aprimora e complementa a experiência do fã.

O lugar do fandom no processo produtivo das indústrias culturais no contexto da cultura da convergência: os casos de 'Doctor Who Brasil' e 'Universo Who' (VIEIRA, 2015)¹⁶ é uma dissertação em Comunicação que pesquisa “o lugar que os *fandoms* ocupam dentro do processo de produção coordenado no contexto da convergência” das mídias.

Uma Análise do Universo Ficcional de Doctor Who e de seus Arquétipos Centrais. (CONTARTESI, 2007)¹⁷, uma dissertação em Imagem e Som, é o trabalho mais antigo, mas também o que melhor analisa e descreve os elementos simbólicos do universo ficcional como fator determinante em seu sucesso e sua expansão pioneira para outras mídias.

A coesão de um mundo transmídia tem forte influência da relação que seus elementos narrativos tem com o consciente, mas também com o inconsciente dos seus leitores, esse mundo precisa fazer sentido para os símbolos e arquétipos adquiridos desses leitores, assim entender a cultura e o momento no qual esses estão inseridos tem grande importância, o desafio talvez seja compreender esses arquétipos de maneira mais ampla já que os próprios autores também estão inseridos em seus próprios contextos, a natureza simbólica dos arquétipos faz como que eles possam ser interpretados e sentidos de inúmeras maneiras de acordo com a bagagem psíquica de cada indivíduo.

(...) mas a decisão dos produtores claramente é influenciada pela recepção do seu público que é orientada fortemente pelo horizonte de expectativas criado pela obra e seus arquétipos centrais, fazendo como que a narrativa de certo modo seja construída de uma forma coletiva similar aos mitos antigos.

16. <https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/4021/1/ELOY_SANTOS_VIEIRA.pdf>

17. <<https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/9350>>

(...) As vastas narrativas e narrativas transmídia tem se tornado cada vez mais amplas e complexas, portanto uma consolidação e força dos seus arquétipos centrais desempenham um papel importante no seu desenvolvimento, esses tipos de narrativas apresentam uma série de obstáculos, como mudanças de geração e de linguagens, assim a renovação desses universos para se adequar a outras realidades é muitas vezes necessário (CONTARTESEI, 2007, p. 95-97).

5. Método Narrativo

Segundo a metodologia para estudo de narrativas audiovisuais em série (GOMES, 2017), há três etapas de procedimento: a descrição da narrativa, sua(s) análise(s) e a interpretação – que deve levar em conta e compreender outras interpretações. A descrição é feita através de categorias descritivas (Personagens, Enredo, Narrador, Espaço Tempo e Ambientes). Três análises são sucessivas sugeridas: a linguística, a discursiva e a narrativa. A análise linguística, no caso de séries audiovisuais, é feita através das categorias descritivas fílmicas (fotografia, edição, sonoplastia, roteiro etc.). As análises Discursiva e Narrativa investigam o conteúdo (o conjunto da série audiovisual como um texto) e suas relações com o contexto em que foi enunciado e com os diversos contextos em que foi e é recebido. A interpretação, no entanto, está quase sempre associada a quatro elementos universais: o protagonista, o antagonista (não apenas os inimigos e adversários mas também toda sorte de dificuldades, a morte, tudo que causa desconforto), o elemento feminino (não apenas as mulheres, mais a natureza, a sociedade etc.) e o narrador. Esses os quatro elementos psicológicos universais da narrativa e se define sua mensagem simbólica, a chamada “moral da história”. Não se trata aqui descrever e analisar as séries do universo Who, mas sim

de interpretar seus elementos principais ao longo das 11 temporadas da série atual.

Tabela 1 – Elementos narrativos principais de Dr. Who

Actante	Personagem	Conteúdo
Protagonista	O Doutor	O herói sem identidade
Antagonista	O Mestre	O Outro
Feminino	‘Impossible Girls’	
Narrador Oculto	BBC	Carnavalização à inglesa

Fonte: elaborado pelo próprio autor

6. O Protagonista e o Outro

O personagem principal da série é o Doutor, um viajante no tempo e no espaço que pode se regenerar antes de morrer e mudar sua aparência física e sua personalidade, ainda que conservando sua história e suas lembranças. Essa dinâmica permitiu que desde 1963 tenham desfilado 13 doutores diferentes interpretados por 15 atores diferentes (sem contar as substituições eventuais).

Tabela 2 – doutor/ator/ano

O Doutor	Interpretado por	Duração
1º Doutor	William Hartnell	1963 - 1966
	Richard Hurndall	1983
	David Bradley	2017
2º Doutor	Patrick Troughton	1966–1969; 1983; 1985
3º Doutor	Jon Pertwee	1970–1974; 1983
4º Doutor	Tom Baker	1974–1981
5º Doutor	Peter Davison	1981–1984; 2007
6º. Doutor	Colin Baker	1984–1986
7º Doutor	Sylvester McCoy	1987–1989; 1996
8º Doutor	Paul McGann	1996; 2013

Dr da Guerra	John Hurt	2013
9º Doutor	Christopher Eccleston	2005
10º Doutor	David Tennant	2005–2010; 2013
11º Doutor	Matt Smith	2010–2013
12º Doutor	Peter Capaldi	2013–2016
13ª Doutora	Jodie Whittaker	2017–presente

Fonte: próprio autor

O Doutor não tem nome nem sobrenome. Ele está à procura de sua própria identidade (daí, a pergunta: Doutor Quem?). Para ele, tudo é passageiro, o universo é impermanente. E ele navega pelo tempo se deixando levar pelo presente. O Doutor não usa armas (apenas uma chave sônica para consertar máquinas, abrir portas e subtrair memórias), não tem poderes (só a regeneração, a telepatia com animais e alienígenas) e é contra matar seus inimigos, buscando sempre chegar a soluções pacíficas e pedagógicas para os conflitos em que se envolve.

Pode-se associar o Doutor ao símbolo do eterno passageiro, o ‘moto-perpétuo’, a consciência do universo sempre impermanente. O doutor está sempre em trânsito, sempre voltando para o lugar do qual saiu. Ele mesmo é a favor do aleatório e não planeja os destinos de sua jornada caótica. A intensidade com que vive o imediato lembra a criança e o louco.

Profundamente solitário, o que realmente define o viajante do tempo é o Outro (suas acompanhantes e seus adversários).

Até hoje, mais de 35 atores e atrizes compartilharam a viagem com o Doutor. Com o transcorrer da série, o Doutor ganha novos companheiros e perde os antigos; às vezes estes voltam para seu lugar e têm a memória apagada. Desde o retorno da série em 2005,

o herói geralmente viaja com uma companhia feminina, que ocupa um papel de narrativa maior.

Além de aparições esporádicas de vários inimigos, três adversários tornaram-se particularmente emblemáticos na série original e formam reinventados na série atual: Daleks, Cybermen (ambos raças de robôs alienígenas, representando a mecanicidade desumana, a falta de sentimentos etc.) e o Mestre – outro Senhor do Tempo renegado. O Mestre se torna o arqui-inimigo do Doutor.

O viés cômico e meio psicodélico da série, com seus roteiros criativos e saídas teatrais, contrasta com a ênfase tecnológica da maioria das séries de ficção científica, que valorizam narrativas de aventura mais tradicionais, com lutas, beijos e perseguições. Esse estilo narrativo que lembra Lewis Carol e o humor crítico do grupo *Monty Python*, é o que distingue *Doctor Who* de outros seriados televisivos de ficção científica. Por outro lado, o clima de humor ‘non-sense’, vem como a forma “mágica” e teatral como a série trata a tecnologia, sugere que a narrativa não se encaixa bem no gênero de ficção científica, se assemelhando mais a uma ‘ficção filosófica’.

Doctor Who é ficção científica porque desmistifica temas espirituais (como fantasmas e deuses) e porque compreende o comportamento emocional humano dos personagens. Além disso, seu enredo de viajar no tempo é inspirado na física quântica.

Os acompanhantes originais do 1º Doutor eram sua neta Susan Foreman (Carole Ann Ford) e os professores Barbara Wright (Jacqueline Hill) e Ian Chesterton (William Russell). Sarah Jane Smith (Elizabeth Sladen) foi uma acompanhante dos 3º e 4º doutores da série original e que conseguiu protagonizar a própria série, além de participar de várias narrativas secundárias do universo narrativo Who. Mas, ela nunca teve nenhum envolvimento romântico com

Doutor. Ela foi uma aprendiz que se tornou uma viajante do tempo. Já Daphne Ashbrook (Grace Holloway) e Rose Tyler (Billie Piper) são personagens elaboradas para inserir o elemento romântico na narrativa. Não se trata mais de um protagonismo juvenil, mas de mulheres parceiras de homens mais velhos: Daphne no filme de 1996, contracenando com o 7º e o 8º doutores; e Rose Tyler nas duas primeiras temporadas da série atual, se envolvendo com o 9º e 10º doutores. A 1ª temporada da série atual, de 2005, corresponde à 27ª temporada da série como um todo e ao 9º Doctor (Christopher Eccleston). Entre ele e a acompanhante Rose Tyler surge um envolvimento platônico, o amor impossível entre um ser ancestral e uma adolescente rebelde, deslumbrada pela possibilidade de viajar no tempo e no espaço. Tanto a mãe de Rose (Camille Coduri) quanto o namorado Mickey Smith (Noel Clarke) tentam convencer a jovem de que o Doutor deseja apenas manipulá-la, distanciando-a das pessoas que realmente a amam em troca de vida de aventuras. Mas, no decorrer da temporada, ambos são conquistados pelo Doutor e participam de suas viagens.

Tabela 3: resumo das temporadas da série atual

ANO	DOUTOR	ENVOLVIMENTO
2005	Christopher Eccleston	Rose Tyler (Billie Piper)
2006-2010	David Tennant	Rose Tyler (Billie Piper)
The end of time		Donna Noble (Catherine Tate) Martha Jones (Freema Agyeman)

2011-2015		Amy Pond (Karen Gillan)
The day of de doctor	Matt Smith	River Song (Alex Kingston)
		Clara Oswald (Jenna-Louise Coleman)
2013-2016	Peter Capaldi	Clara Oswald (Jenna-Louise Coleman)
2017-	Jodie Whittaker	

Fonte: o próprio autor

Além de treze episódios anuais, cada temporada apresenta ainda um especial de Natal, que “dá o tom” para a temporada seguinte. Assim, a segunda temporada começa no ano anterior, no dia 25 de dezembro de 2005 com o especial de Natal *The Christmas Invasion*. Esta é a estreia de David Tennant, a 10ª e mais popular encarnação do Doutor. E a mais romântica também. Ele continua viajando com Rose Tyler até o final da 2ª temporada.

Na 3ª temporada se envolve com Donna Noble (Catherine Tate) e com Martha Jones (Freema Agyeman). Em 2008, 4ª temporada, última de 10º Doutor, Donna Noble volta a acompanhar o Doutor em suas viagens. Antes porém, no episódio *Voyage of the Damned*, a convidada especial é a cantora Kylie Minogue.

Há ainda a longa e complicada relação do Doutor (em suas diferentes versões) com a misteriosa personagem River Song (Alex Kingston), única esperança possível de relacionamento romântico para o viajante do tempo. No episódio *School Reunion* (So2E3), Rose Tyler e Sarah Jane Smith se encontram e o caráter solitário, carente e manipulador do Doutor é desmascarado. As personagens femininas descobrem que são usadas, depois abandonadas em algum momento do tempo e finalmente trocadas por acompanhantes mais jovens. É o destino trágico do Doutor e de suas “impossibles girls”.

Lançado como um especial de Natal em duas partes, *The End of Time* conta que o planeta natal dos Lordes do Tempo, Gallifrey, se aproxima da Terra provocando o apocalipse, a eternização do momento presente. Após derrotar os Lordes e o mestre (que havia se fundido como toda humanidade), impedindo o colapso temporal e o fim da humanidade, o Doutor também morre. Mas, se regenera novamente passando de 10^a para 11^a encarnação¹⁸.

No final da 7^a temporada, o episódio *The Day of the Doctor* marca um momento importante tanto do ponto de vista histórico como do ponto da narrativa. Ele marca o aniversário de 50 anos da série, comemorada através de sua transmissão em nível global pela BBC para um público recorde. E do ponto de vista narrativo, o episódio promove o encontro entre 10^o e 11^o doutores (Matt Smith e David Tennant) e o War Doctor (John Hurt)¹⁹ para decidir sobre *reboot* do universo, o extermínio dos lordes do tempo e o fim de linhas fixas no tempo. Em vários momentos, o Doutor desobedece as regras da viagem do tempo. Mas, a partir desse episódio, o universo *Dr. Who* se torna mais probabilístico. Em sua viagem do tempo, ele passa a quebrar as regras de não interferência deliberadamente.

O ano de 2014 marca a estreia de Peter Capaldi como a nova encarnação do Doutor e o retorno de Clara Oswald (Jenna Coleman) como acompanhante – e também com Nardole (Matt Lucas) e Bill Potts (Pearl Mackie). Nessa nova temporada, o doutor passa a ser

18. Na 5^a temporada, em 2010, surge o 11^o Doctor (Matt Smith), talvez, o mais divertido e debochado de todos da série e seus novos parceiros de viagem - Amy Pond (Karen Gillan) e Rory Williams (Arthur Darvill). Também há o retorno de River Song (Alex Kingston). Na 8^a temporada, Amy deixa a série no 5^o episódio e é substituída por Clara Oswald (Jenna-Louise Coleman).

19. Em vários momentos, tanto da antiga como da nova série, há encontros entre os diferentes doutores. Em 1972, *The Three Doctors*; em 1983, *The Five Doctors*; em 2013, no especial de 50^o aniversário, *The Day of The Doctor*; e no Especial de Natal de 2017.

interpretado por homem mais velho e Clara tenta viver uma vida dupla, viajando com o Doutor e tentando manter um romance com Danny Pink (Samuel Anderson). Há uma tentativa deliberada dos produtores de voltarem ao modelo da série original, em que os protagonistas não tinham nenhum envolvimento romântico, mas, sim uma relação paternal. Capaldi permanece no papel de Doutor por três temporadas (2013-2016). Ele se considera um capitão casado com seu navio (a Tardis).

E, finalmente, em 2017 Jodie Whittaker encarna como a 13ª Doutora e tem como companheiros Graham (Bradley Walsh), Yasmin (Mandip Gill) e Ryan (Tosin Cole). A Doutora é uma síntese criativa de Mary Jane Smith com os primeiros doutores, sem interesse sexual.

Doctor Who foi originalmente concebido para um público familiar, com um viés educacional. As viagens no tempo eram um meio para explorar ideias científicas e visitar momentos famosos da história. A produção da série original era realizada com poucos recursos: a maquiagem, cenários e efeitos visuais eram precários, quase amorísticos. Mas a série fazia um enorme sucesso graças, principalmente, aos roteiros criativos e à sua linguagem surrealista.

Na série atual, no entanto, passaram a predominar as aventuras de ficção científica onde os heróis encontravam estranhas civilizações e criaturas extraterrestres. E as histórias se tornaram cada vez mais centradas na luta entre o bem e o mal; e também mais românticas, com a inserção do elemento feminino de modo sexualizado. Aos poucos, *Doctor Who* começa a buscar o caminho de volta, o retorno aos ideias da série original de modo atualizado. Agora, por exemplo, na 11ª temporada, o Doutor é uma mulher, os acompanhantes são personagens complexos e os adversários não são moralmente demo-

nizados. Há um retorno à proposta original, atualizada culturalmente para a vida contemporânea.

Talvez de todos os ensinamentos do *Doctor Who* que podemos extrair, o mais importante seja o mais simples: de como uma história se repete sempre na mesma armadura narrativa, seu esquema estrutural, de forma atualizada. A série, suas temporadas e cada episódio apresenta sempre os mesmos elementos narrativos dispostos sempre em um arranjo discursivo criativo. Mudam os produtores, os roteiristas, os atores – mas os personagens e suas características permanecem em constante transformação criativa. E esse ‘tempo circular’ em que o passado e o futuro se encontram é um lugar comum na ficção científica, destaque em narrativas como o *Planeta dos Macacos* e *Battlestar Galactica*.

Conclusão

Alguém disse não se sabe onde que a verdadeira luta não é entre o bem e o mal, mas entre o conhecimento e a ignorância. No entanto, a grande maioria das narrativas são morais e prescrevem regras de comportamento. A ‘moral da história’ é a organização dos elementos universais da narrativa, sua mensagem psicológica quase sempre pautada pelos conceitos de Bem e Mal.

A ficção científica (e os quadrinhos de super-heróis) tinham originalmente essa preocupação em se distinguir dos contos de fada e das narrativas fantásticas da luta moral. O inimigo não é o outro ou o mal objetivo, mas sim nossa incapacidade de compreendê-lo e aceitá-lo. A adversidade existe para que possamos aprender com ela. Esse era o caso das primeiras séries de ficção científica televisiva, como *Doctor Who* ou *Star Trek*. Essas séries aspiravam pela vitória

do conhecimento sobre a ignorância e não pela vitória do bem sobre o mal, como nas narrativas dos contos de fadas.

Bibliografia

ANDRADE, Luiz Adolfo de Paiva. *A Galáxia de Lucas - Sociabilidade e Narrativa nos Jogos eletrônicos*. Mestrado em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Niterói: 01/05/2007 123 f. Disponível em: <https://www.academia.edu/7307460/A_Gal%C3%A1xia_de_Lucas_Sociabilidade_e_Narrativa_nos_Jogos_Eletr%C3%B4nicos> último acesso em 27/02/2019.

CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Editora Cultrix/Pensamento, 1995.

_____. *O Poder do Mito*. São Paulo: Editora Palas Athena, 1990.

CONTARTESI, Felipe. *Uma Análise do Universo Ficcional de Doctor Who e de seus Arquétipos Centrais*. Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos como requisito para a obtenção do título de Mestre em Imagem e Som. São Carlos, SP, 2017. <<https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/9350>>

EDUARD, A. *Dimensions of Character in Doctor Who: A Study on Genre, Identity and Mythology*. Tese de Mestrado, Universidade de Salzburg, 2013.

GOMES, Marcelo Bolshaw. *Universos sci-fi audiovisuais: estudos narrativos transmídia II*. Paraíba: Marca de Fantasia, 2016. <https://www.academia.edu/29845416/universos_Sci-fi>

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

JUNIOR, Claudio Ferraraz. *Star Wars: um estudo sobre o universo da franquia cinematográfica*. Mestrado em Imagem e Som, Universidade Federal de São Carlos, 01/12/2012 106 f. Disponível em: <<https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/5607>> último acesso em 27/02/2019.

MAINARDI, Marina Smidt. *Literatura Whovian e Cultura de Fã: Uma análise sobre consumo de livros por fãs da série Doctor Who*. Trabalho de Conclusão de Curso em Comunicação Social, habilitação Produção Editorial – UFSM. *Vozes & Diálogo*. Itajaí, v. 15, n. 02, jul./dez. 2016. <<http://portalintercom.org.br/anais/nordeste2018/resumos/R62-0499-1.pdf>>

MASSUTO, Homero Odisséus. *A saga Star Wars como produto midiático: o consumo como experiência*. Mestrado em Comunicação, Faculdade Cásper Líbero, São Paulo: 30/08/2017 93 f. Disponível em: <<https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2017/11/HOMEROODISSEUSMASSUTO.pdf>> último acesso em 27/02/2019.

MASTROCOLA, Vicente Martin. *Comunicação, consumo e entretenimento: o interator na ficção seriada Star Wars*. Mestrado em Comunicação e práticas de consumo, Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo: 01/03/2011 100 f. Disponível em: <<http://tede2.espm.br/bitstream/tede/99/1/VicenteMartinMastrocola.pdf>> último acesso em 27/02/2019.

PARKIN, L. *A history: Na Unauthorised History of the Doctor Who Universe*, 2006.

PELUSI, A. J. *Doctor Who and the Creation of a Non-Gendered Hero Archetype*. Universidade estadual de Illinois, 2014

RUSSELL, G. *Doctor Who: The Inside Story*, 2006.

SEGUNDO, João de Deus Barreto. *Serialidade e tessitura da intriga: as atualizações poéticas em Star Wars (1977, 1980, 1983, 1999, 2002, 2005)*. Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporânea, Universidade Federal da Bahia, Salvador: 01/07/2010 144 f. Disponível em: <<http://poscom.tempsite.ws/wp-content/uploads/2011/05/Jo%C3%A3o-Barreto.pdf>> último acesso em 27/02/2019.

SILVEIRA, Stefanie Carlan da. *A cultura da convergência e os fãs de Star Wars: um estudo sobre o conselho Jedi*. Mestrado em Comunicação e informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre: 01/03/2010 205 f. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/25129>> último acesso em 27/02/2019.

VIEIRA, Antônio Henrique Garcia. *Uma Análise do Storyworld de Star Wars: A New Hope e Star Wars The Force Awakens*. Mestrado em Imagem e Som, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos 05/03/2017 125 f. Disponível em: <<https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/9588>> último acesso em 27/02/2019.

VIEIRA, Eloy Santos. *O lugar do fandom no processo produtivo das indústrias culturais no contexto da cultura da convergência: os casos de 'Doctor Who Brasil' e 'Universo Who'*. Trabalho de Dissertação apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação PPGCOM/UFS, São Cristóvão: 2015. <https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/4021/1/ELOY_SANTOS_VIEIRA.pdf>

O fetiche da mercadoria em uma história em quadrinhos do Tio Patinhas

Thiago Vasconcellos Modenesi

Resumo: Nosso artigo estuda a história em quadrinhos “O grande amor do Tio Patinhas”, publicada em Tio Patinhas nº 0 (Editora Culturama), e as relações entre os personagens principais da mesma mediadas pelo mercado e pela busca incessante por dinheiro, maximização dos lucros e ascensão social. Com isso, se encaixam nas teorias de Karl Marx, em particular na obra *O Capital*, em que o ser humano viria tratando a mercadoria como objeto de adoração, passando a atribuir a esta um valor simbólico para além do real, quase divino, não sendo mais apenas um produto estritamente fruto do trabalho humano.

Palavras-chave: capitalismo; Histórias em Quadrinhos; mercantilização.

The fetish of merchandise in an Uncle Scrooge’s comic book

Abstract: Our article studies the comic “The great love of Uncle Scrooge”, published in Tio Patinhas # 0 (Editora Culturama), and the relationships between its main characters mediated by the market and the incessant search for money, profit maximization and social ascension. Thus, they fit Karl Marx’s theories, in particular in the book *The Capital*, in which the human being would treat the commodity as an object of worship, giving it a symbolic value beyond the real, almost divine, not being but only a product strictly the result of human work.

Keywords: capitalismo; comics; commodification.

Thiago Vasconcellos Modenesi é Professor do Mestrado Profissional em Inovação e Desenvolvimento do Centro Universitário Guararapes – UNIFG e do Mestrado Profissional de Gestão Pública para o Desenvolvimento do Nordeste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE. Email: thiagomodenesi@hotmail.com

Introdução

Pesquisar algo que tivemos contato há muitos anos numa perspectiva lúdica e que marcou nossa infância, e até mesmo nosso processo de alfabetização, é um desafio instigante para um estudioso das histórias em quadrinhos.

Nosso primeiro contato com as histórias em quadrinhos se deu justamente na infância, acreditamos que por volta dos 8 anos de idade, lendo quadrinhos de Walt Disney e Maurício de Sousa enquanto esperávamos para cortar os cabelos em um salão próximo de minha casa no litoral de São Paulo, na cidade de Santos.

Nosso gosto pelas histórias em quadrinhos se deslocou com o passar do tempo para os comics norte-americanos da Marvel e DC na adolescência, só se reencontrando com os personagens de Walt Disney através de edições esporádicas e publicações de álbuns pela editora Abril, então detentora dos direitos do material no nosso país.

O fazemos também entendendo o alcance e potencialidade educacional desta HQ, dito isto, analisamos a mesma também como parte do cumprimento das exigências de nosso estágio pós-doutoral no Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, o fazemos relacionando o estudado ao alcance e possibilidades educacionais subjetivas e objetivas de uma história em quadrinhos, uma facilitadora da apresentação desses conteúdos nela tratados aos estudantes.

Aproveitando a mudança de editora que marca o momento dos quadrinhos Disney no Brasil em 2019 optamos por escrever um artigo a partir da história que inaugura a primeira nova edição do personagem Tio Patinhas na sua nova casa, a editora Culturama.

Nosso artigo estuda a história em quadrinhos “O grande amor do Tio Patinhas”, publicada em *Tio Patinhas* nº 0 (Editora Culturama), e as relações entre os personagens principais da mesma mediadas pelo mercado e pela busca incessante por dinheiro, maximização dos lucros e ascensão social.

As edições das revistas Disney publicadas por sua nova editora Culturama mantêm o formato já consagrado para esse tipo de revistas em terras brasileiras: formatinho (também chamado de formato gibi) de 15x22 centímetros, miolo colorido, com a alteração para papel offset, as edições na editora Abril tinham miolo em papel jornal anteriormente. Capas em papel de maior gramatura com acabamento em couché¹.

A história por nós analisada mostra o processo de acúmulo de riquezas do Tio Patinhas desde o período em que este não era rico paralelamente com o da personagem Miriam MacGold que se apresenta na mesma situação, o patrimônio de ambos evolui literalmente lado a lado, em suas lojas.

Tal fato os leva a busca de mais riqueza e transforma a interação entre os protagonistas, gradualmente, numa relação de mútua exploração entre burgueses emergentes, sacrificando suas emoções ou as colocando a serviço da busca do acúmulo de riquezas e do lucro, dando as mesmas valor de mercadoria e colocando em segundo plano qualquer coisa que não seja acúmulo de capital.

Com isso, se encaixam nas teorias de Karl Marx, em particular na obra *O Capital* (1994), em que o ser humano viria tratando a mercadoria como objeto de adoração, passando a atribuir a esta um valor

1. O papel couché é um tipo de papel que foi revestido por uma mistura de materiais ou um polímero para conferir certas qualidades ao papel, incluindo peso, brilho superficial, suavidade ou redução da absorção de tinta (o autor).

simbólico para além do real, quase divino, não sendo mais apenas um produto estritamente fruto do trabalho humano.

Nosso artigo aborda um tema que não é novo: a análise do personagem Tio Patinhas a partir de sua relação com o capital e com o lucro, mas inova ao tratar da questão do fetiche da mercadoria, e também ao fazê-lo tendo em conta a relação do protagonista com a pata Miriam MacGold, algo nunca antes analisado e tratado.

Viana (2015) destaca o quanto o personagem Tio Patinhas acaba por angariar certa antipatia de setores dos leitores, mesmo não sendo o único personagem capitalista e rico, o problema é que diferente de outros o pato tem suas histórias focadas em sua grande maioria em seu pertencimento de classe, o que o marca de maneira profunda e indelével.

Nosso objetivo é demonstrar que a história em quadrinhos por nós estudada consegue apresentar ao seu leitor, de maneira lúdica e até cômica, como o sistema capitalista transforma e enquadra no fetiche da mercadoria mesmo os relacionamentos amorosos, inclusive erguendo barreiras entre patos (pessoas), priorizando o acúmulo de riquezas em detrimento da qualidade de vidas e outras questões sociais interpessoais.

A história em quadrinhos em si

A história em quadrinhos por nós aqui analisada foi publicada pela primeira vez no ano de 1989 no Brasil, a analisamos na sua republicação, com nova edição pela editora Culturama.

A editora Culturama é nova no mercado das histórias em quadrinhos brasileiros, esta HQ marca sua estreia com o título Tio Patinhas número 0, em que retoma a franquia de publicação das histórias em

quadrinhos de Walt Disney no Brasil, descontinuadas desde a saída da editora Abril deste mercado em 2018.

A mesma possui roteiro de Bruno Concina e desenhos de Giorgio Cavazzano, ambos artistas da subsidiária da Disney na Itália, um dos países com maior produção e publicação de quadrinhos desta marca.

Os personagens principais da história em quadrinhos aqui por nós analisada são o Tio Patinhas, Miriam MacGold, Pato Donald, Prefeito Leitão, Dona Cotinha e Patacôncio. A HQ abre a revista Tio Patinhas nº 0 e possui 31 páginas, na sequência a revista possui outras histórias, mas todas sem relação entre si tanto de narrativa como de compreensão do seu conteúdo.

Mas quem é o Tio Patinhas? Como ele surgiu e qual sua importância no universo de Walt Disney? Patinhas McPato, comumente chamado de Tio Patinhas por seu sobrinho Pato Donald, é um personagem norte-americano de ficção criado pelo cartunista Carl Barks. Sua primeira aparição em histórias em quadrinhos se deu em dezembro de 1947.

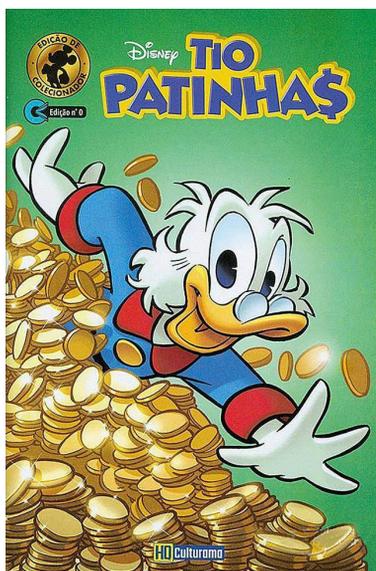


Figura 1 – Tio Patinhas nº 0
Fonte: CONCINA, B; CAVAZZANO, G.
O grande amor do Tio Patinhas. In: Tio Patinhas nº 0. Caxias do Sul: Culturama, 2009

Ao longo das décadas, Tio Patinhas foi promovido de coadjuvante nas histórias do universo de Patópolis a protagonista de suas próprias aventuras, com direito a participação em vários especiais de televisão, cinema, filmes e videogames.

Tio Patinhas tem sua fortuna estimada em U\$ 65.4 bilhões de dólares pela revista Forbes, sendo considerado o pato e o personagem mais ricos do universo da ficção em todos os tempos.

O nome original de Patinhas, Scrooge McDuck, se baseia no avaro Ebenezer Scrooge, personagem principal do *Conto de Natal* de Charles Dickens. Tal como muitos outros habitantes de Patópolis, Tio Patinhas se tornou popular no mundo inteiro, mais ainda na Europa, e tem sido traduzido em inúmeros idiomas.

Viana analisa com profundidade a relação do Tio Patinhas com Ebenezer Scrooge, toda a simbologia e desdobramentos dos dois personagens, Scrooge até hoje tem releituras de seu conto de Natal, seja para o cinema, televisão, histórias em quadrinhos ou literatura:

No fundo, Ebenezer Scrooge tem sua aparência inspirada nos capitalistas do século 19 e Tio Patinhas em ambos, mas especialmente em Scrooge e nas formas como ele era retratado. O próprio nome do Tio Patinhas em inglês é Uncle Scrooge McDuck. A fonte de inspiração revela a fonte da ideia. A antipatia em relação a Ebenezer Scrooge não é devido ao fato dele ser um capitalista e sim de ser um avaro, um capitalista selvagem, que tão logo se torna um “bom burguês”, através do arrependimento, é perdoado e perde o seu caráter anti-pático. Os valores dominantes, burgueses, não podem se manifestar com crueldade, isso retira a humanidade do capitalista. O seu “lado humano” deve ser recuperado (e até mesmo Hitler já teve tal lado “recuperado” por determinada produção cinematográfica). Assim, se oculta o significado real de um capitalista ou da classe burguesa, o caráter de classe social e o que lhe caracteriza como tal, e em seu lugar temos os “bons” e os “maus”. Isso promove uma humanização

e aceitação do “bom burguês”. Um capitalista civilizado e bondoso é bom. O que é inaceitável é um capitalista selvagem, que passa por cima dos demais valores culturais e coloca o vil metal como o sentido da vida (VIANA, 2015, p. 31).



Figura 2- Tio Patinhas nº 0

Fonte: CONCINA, B; CAVAZZANO, G. *O grande amor do Tio Patinhas*.

In: Tio Patinhas nº 0. Caxias do Sul: Culturama, 2009

Já Miriam MacGold é uma interessante personagem feminina, que não se faz presente em estereótipos ou algo do gênero. Trata-se de uma personagem feminina determinada, moderna até mesmo. A mulher de negócios que não aceita ser submissa pelo homem. Isso em uma HQ da década de 80 do século XX com tal mensagem.

O curioso nesta HQ é que quebra o par amoroso rotineiro do personagem: a pata Dora Cintilante, que dividiu várias histórias e uma longa tradição de flertes e relações não-assumidas com o Tio Patinhas.

O Fetiche da mercadoria de Marx

Durante toda a história os patos flertam visivelmente, mas demonstram que mostrar seus sentimentos no mundo da busca incessante pelo lucro seria um claro sinal de fraqueza para o outro e para os que os rodeiam.

Na figura 3 nos é apresentado como ambos construíram seu patrimônio fruto de duro labor, inclusive mantendo lojas lado a lado e vivendo outros momentos de compartilhamento das dificuldades financeiras, até conseguirem erigir uma fortuna cada um.



Figura 3- Tio Patinhas nº 0

Fonte: CONCINA, B; CAVAZZANO, G. *O grande amor do Tio Patinhas*.

In: Tio Patinhas nº 0. Caxias do Sul: Culturama, 2009

Tal comportamento, o da busca incessante pelo lucro, somado a um fetiche, uma fantasia com a importância do acúmulo material da riqueza em si, possui análise feita a partir de Karl Marx (1994), em sua obra *O Capital*, aqui por nós analisada em edição do ano de 2005.

O professor Viana também analisa tal situação em artigo seu, em particular quando caracteriza a figura do capitalista selvagem, bem como todo o processo de desumanização que se materializa em tal situação:

Um capitalista selvagem é aquele que o dinheiro se torna o seu valor fundamental. Os valores fundamentais são aqueles que não só estão acima na escala de valores dos indivíduos, mas também são critérios para escolhas dos demais valores (VIANA, 2007). Os desvalores também se manifestam constantemente. Aquilo que não leva ao dinheiro é desvalorado. O seu interesse é apenas no que pode gerar lucro e tudo que não serve para esse propósito é desvalor, algo sem interesse. O dinheiro como valor fundamental significa que ele está acima dos seres humanos, dos sentimentos, de outros valores, etc. Isso significa a coisificação e desumanização de um ser humano (VIANA, 2015, p. 27).

Há nas histórias do Tio Patinhas a busca por tirar-lhe o caráter “selvagem” enquanto capitalista, visto que isto pode acarretar antipatia do leitor e mesmo no ambiente dos que defendem o regime capitalista e a exploração do homem pelo homem sempre se busca a imagem de uma “atenuação” na figura do capitalista empreendedor, que este poderia ser humano, e não necessariamente um predador dos outros capitalistas.

A síntese de nossa discussão aponta para a percepção de que Tio Patinhas é um personagem que reproduz a mentalidade dominante, os valores burgueses. É um personagem axiológico, ou seja, que materializa uma determinada configuração dos valores dominantes. O dinheiro é o valor fundamental por detrás das histórias em quadrinhos

do Tio Patinhas. Além disso, a rejeição do personagem não expressa uma politização ou recusa do capitalismo e sim dos seus excessos, do capitalismo “selvagem”. O capitalismo selvagem, no entanto, apenas revela, pelo exagero, o que é comum no capitalismo em geral na sua essência. A fórmula aventureira, em suas três variantes, reforça esse processo de legitimação do capitalismo (VIANA, 2015, p. 35).

Segundo a visão de Karl Marx, na sociedade capitalista ocorre a mercantilização de todas as relações humanas e a consequente desumanização das mesmas, num crescente em que as emoções, relações interpessoais e até mesmo o amor se tornam também mercadorias, ou elementos acessórios que ajudam no acúmulo do capital:

A riqueza das sociedades onde rege a produção capitalista configura-se em “imensa acumulação de mercadorias”, e a mercadoria, isoladamente considerada, é a forma elementar dessa riqueza. Por isso, nossa investigação começa com a análise da mercadoria (MARX, [1890] 1994, p. 41).

Marx em sua obra máxima intitulada “O Capital”, nota que a mercadoria (manufatura) quando finalizada, não mantinha o seu valor real de venda, que segundo ele era determinado pela quantidade de trabalho materializado no artigo, mas sim, que esta, por sua vez adquiriria uma valoração de venda irreal e infundada, como se não fosse fruto do trabalho humano e nem pudesse ser mensurado, o que ele queria denunciar com isto é que a mercadoria parecia perder sua relação com o trabalho e ganhava vida própria:

A mercadoria é, antes de mais nada, um objeto externo, uma coisa que, por suas propriedades, satisfaz necessidades humanas, seja qual for a natureza, a origem delas, provenham do estômago ou da fantasia. Não importa a maneira como a coisa satisfaz a necessida-

de humana, se diretamente, como meio de subsistência, objeto de consumo, ou indiretamente, como meio de produção (MARX, [1890] 1994, p. 41-42).

O autor denomina este fenômeno como sendo um “fetiche da mercadoria”, para isto ele se baseia na história do personagem bíblico Moisés, que após vagar quarenta anos com o povo escolhido por Deus (Judeus) atrás da terra prometida se depara com a crescente descrença dos seus seguidores, que já estavam cansados de se deslocar errantemente por vários lugares. Dado esta insatisfação, Moisés deixa seu povo em uma terra fértil e se retira temporariamente para meditar e procurar algum sinal que indique a existência real desse Deus, a localização da terra prometida e que com isto possa recuperar a fé do seu povo, que ia se perdendo rapidamente.

A origem do conceito de “fetiche da mercadoria” se encontra na bíblia, na passagem em que Moisés sobe ao monte Sinai e fica por muito tempo lá a meditar, o povo ao sentir o sumiço de seu guia, se reorganiza politicamente e espiritualmente naquele lugar onde fixaram sua vida material, elegendo a partir disto novas lideranças e novos deuses em que acreditar e orar.

Muito tempo se passa em cima do Monte Sinai, onde está Moises a meditar até que após vários dias os céus se abrem e deles surgem o sinal tão esperado pelo povo judeu, as tabuas da salvação, onde estavam contidos os Dez Mandamentos.

A partir deste sinal, Moisés desce o Monte Sinai e vai ao encontro de seu povo para lhes contar e mostrar a boa nova; ao chegar nota que estes haviam se reorganizado em sua ausência e que possuíam novas lideranças e principalmente que haviam juntado todo o ouro e joias que carregavam consigo e fundiram estas para fazer uma ima-

gem, um novo Deus, que segundo a bíblia seria a imagem de um animal (possivelmente um bezerro) que havia se tornado objeto de adoração e glorificação pelo povo, o nome atribuído a esta imagem era “Fetichismo”.

Marx (1994) se utilizou desta parábola bíblica e principalmente do nome atribuído à imagem citada, para exemplificar na modernidade como o homem estava tratando as mercadorias (sapatos, bolsas etc.), estas que com o tempo deixaram de ser um produto estritamente humano para tornarem-se objeto de adoração.

A mercadoria deixa de ter a sua utilidade atual e passa a atribuir um valor simbólico, quase que divino; o ser humano não compra o real, mas sim a transcendência que determinado artefato representa.

Segundo a visão de Karl Marx (1994), na sociedade capitalista ocorre a mercantilização de todas as relações humanas e a consequente desumanização das mesmas, numa crescente em que as emoções, relações interpessoais e até mesmo o amor se tornam também mercadorias, ou elementos acessórios que ajudam no acúmulo do capital, aqui por nós vistos na relação entre os dois protagonistas da história em quadrinhos: Tio Patinhas e Miriam MacGold.

Já segundo Viana o universo ficcional em que está inserido Tio Patinhas e os demais personagens que com ele interagem é totalmente fetichista:

O universo ficcional do Tio Patinhas é totalmente fetichista. O pensamento econômico que expressa essa concepção fetichista, embora noutro contexto histórico, onde isso tinha maior racionalidade, seria a concepção mercantilista (VIANA, 2015, p. 28).

O autor, neste artigo por nós citado, caracteriza o Tio Patinhas como um capitalista principalmente do tipo comercial e bancário, não

um capitalista de tipo industrial, daí a ausência nas suas histórias em quadrinhos de personagens que compusessem o proletariado em si.

Conclusão

A história por nós analisada mostra o processo de acúmulo de riquezas do Tio Patinhas desde o período em que este não era rico paralelamente com o da personagem Miriam MacGold que se apresenta na mesma situação.

Tal fato os leva à busca de mais riqueza e transforma a interação entre os protagonistas, gradualmente, numa relação de mútua exploração entre burgueses emergentes, sacrificando suas emoções ou as colocando a serviço da busca do acúmulo de riquezas e do lucro, dando às mesmas valor de mercadoria.

É possível identificar o sofrimento e a dissimulação de emoções em ambos os patos protagonistas por ocultarem os seus sentimentos mútuos, mas também que os dois identificam isso como uma demonstração de força perante a sociedade em que estão inseridos, e mesmo de um em relação ao outro.

Tal fenômeno é uma demonstração da desumanização crescente entre Tio Patinhas e Miriam, esta aumenta em função do crescer do patrimônio de ambos, como nos é mostrado durante toda a história em quadrinhos.

Mas não só: também se faz presente o conceito de desvalor por nós aqui analisado neste trabalho, em que a busca da ampliação e preservação do patrimônio material, do dinheiro em si, coloca em situação de desvalorização qualquer outra coisa que não seja relacionada ao acúmulo do capital.

A riqueza de Tio Patinhas, e especificamente nesta HQ de Miriam MacGold, não traz felicidade aos protagonistas, ao contrário, funciona como um empecilho entre o relacionamento amoroso de ambos, os afasta na medida que os dois não se mostram dispostos a compartilhar seus bens materiais.

Acreditamos ser importante em um futuro aprofundamento de nossa pesquisa buscar as impressões do roteirista e do desenhista acerca da relação desta história em quadrinhos dos mesmos com as ideias de Karl Marx (1994) e seus conceitos acerca da fetichização das mercadorias e dos relacionamentos.

Referências

CONCINA, B; CAVAZZANO, G. *O grande amor do Tio Patinhas*. In: *Tio Patinhas* nº 0. Caxias do Sul, RS: Culturama, 2019.

SELL, C.E. *Sociologia clássica: Durkheim, Weber e Marx*. Itajaí, SC: Editora Univali, 2006.

MARX, K. *O Capital: crítica da economia política*. Livro I: o processo de produção do capital. Vol. I e II (14. ed.). Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, [1890] 1994.

VIANA, N. *Tio Patinhas – a saga de um capitalista*. In: *Nona Arte*, vol.4. n.1, 1º semestre de 2015. São Paulo, USP, 2015.

Processos criativos de Edgar Vasques

Marcelo Engster

Conheci o trabalho do Edgar Vasques em meu período pré-vestibular, no começo dos anos 2000 em Santa Maria, no interior do Rio Grande do Sul. Foi com um exemplar de “Rango, o gênio gabiru” que encontrei na livraria da Cesma, a Cooperativa dos Estudantes da cidade. O humor ferrenho da crítica social daquelas tiras e a lindeza dos traços do desenho logo colocaram o quadrinhista entre os meus favoritos. Depois de Rango, fui buscar todo o material possível do autor, entre eles a revista “Grillus”, as versões em quadrinhos dos crônicas de Luís Fernando Veríssimo do “Analista de Bagé” e da peça “Tangos e Tragédias”, o livro escrito a seis mãos “Pega pra Kapput”, entre outros. Hoje posso dizer que li boa parte da obra de Vasques e sempre fico atento às suas novas publicações. Nesta entrevista, publicada originalmente em 19 de junho de 2017 no site Quadrinholatra (<http://www.quadrinholatra.com.br/>), conversei com o autor sobre seus processos criativos.

Como você começou a trabalhar com quadrinhos?

Na minha infância, anos 50 (do milênio passado), a televisão no Brasil estava só começando, e o imaginário da gente era movido basicamen-

Marcelo Engster é formado em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM-RS) e em Direção Cinematográfica pela Escola de Cinema Darcy Ribeiro (Rio de Janeiro - RJ). É editor do site Quadrinholatra: <http://www.quadrinholatra.com.br/> <marcelo_engster@yahoo.com.br>

te pelos quadrinhos e pelo cinema, inclusive os desenhos animados. Quadrinhos americanos, Disney à frente, mas também às vezes quadrinhos franceses (Placido e Muzo, de C. Arnal) e outros europeus. Minha mãe, professora de jardim de infância, recebia revistas infantis didáticas argentinas (“Billiken”, “Rico Tipo”), que traziam muita ilustração e HQ do Prata. Recebia também a revista “Cacique”, editada pela Secretaria Estadual de Educação e Cultura, escrita e ilustrada por artistas gaúchos, onde descobri uma das referências fundamentais no desenho pro resto da vida: Renato Canini, que publicava ilustrações e quadrinhos com o personagem título da revista, o indiozinho Cacique, e seus amigos, o gauchinho Poncho Verde e o negrinho Tibica, entre outros. Turbinado assim, inventava quadrinhos em casa e na escola, às vezes com algum dos meus 5 irmãos.

Como toda criança, me expressava primeiro pelo desenho, mas ao contrário de muitas outras, não parei nem depois de me alfabetizar nem ao enfrentar as críticas (e autocríticas) da adolescência. Aliás, meu pai, que tinha enorme orgulho dos meus “dotes” de desenhista, alardeava isso por todo seu grande círculo de amigos, que incluía intelectuais, políticos e jornalistas. Quando cheguei à adolescência, já era conhecido em Porto Alegre como talentoso desenhista. E aos 14 anos (1964) fiz minha primeira ilustração profissional (quer dizer, pela qual me pagaram): uma cena de futebol para a capa do carnê de jogos do campeonato gaúcho. A segunda foi só aos 18 anos, quando passei a ilustrar regularmente textos do Caderno de Sábado, suplemento cultural do Correio do Povo (Porto Alegre). E assim começou esta carreira de cinquenta e três anos (até o momento) de ilustrações, quadrinhos, caricaturas, cartuns charges, aquarelas e desenhos.

Como é seu processo criativo? Você tem uma rotina de criação? Tem metas? Como fazer pra chegar da ideia ao papel?

A criação acontece de diversas maneiras: já sonhei o plot de uma HQ inteira (“Sottovoce, Morte Fala Baixo”), já descobri, semi-adormecido, a solução pra uma charge ou cartum, ou simplesmente já tive o “estalo” mesmo acordado. Mas quem tem que produzir charges diárias, tiras periódicas ou quadrinhos com prazos não pode fiar-se nestes momentos excepcionais. Daí a necessidade do “método”. No meu caso, trato de sacudir a “caixa preta” do cérebro através da busca de informações sobre temas que possam ser úteis, do uso do acervo cultural (leituras, filmes e outras fontes) já acumulado, inclusive do meu próprio arquivo de trabalho passado, e do intenso trabalho mental sobre todo esse material básico.

O processo passa por anotar no papel todas as ideias, de imagem ou de texto que me ocorram, mesmo fragmentárias, incompletas ou que pareçam não ser pertinentes ou fazer sentido. Vou anotando e rabiscando, num trabalho às vezes lento e penoso, que aos poucos vai mostrando relações cada vez mais nítidas e surpreendentes entre imagens, textos e ideias, até que a piada (ou a narrativa) e sua forma visual se estabelecem definitivamente. Mas também existe um acervo crescente de recursos (ou truques) que vêm com a experiência: por exemplo, no caso de uma tira que gira em torno de um grupo de personagens, quando parecem se esgotar as relações entre eles, uma forma de quebrar o impasse é introduzir uma nova personagem, o que multiplica geometricamente as possibilidades de interação com o grupo já existente (e a possibilidade de novas tirinhas).

15
12
16



↑
PERAS
PERAS

+
CARA →
OUTRA!

CADA UM TEM
A 'CEBOLHA'
Q. MARCELO...

ANO NOVO...

60+ (E A APOSENT. ?!!)

31 MARÇO
'OLDMARKET'

OK →

DE...
Q Q CE...
AINDA TA
FAZENDO
AQUI?

NÃO
CONTO
ME
NUNCA!



VE,
VOCÊ
NÃO VAI
EMBORA?

ASSIM
QUE EU
CONSEGUIRE NE
M

—
côco
rapaz



Quais temas gosta de abordar?

Temas controversos, que me permitam, no humor (charge, cartum) ou não (HQs diversas), esclarecer o leitor e contrapor todo esse mar de “pós-verdades” e “fatos alternativos” com que toda uma mídia mistificadora bombardeia a cabeça do público diariamente...

Quais suas principais referências? O que te inspira?

Minhas inspirações são: conceitualmente, a realidade, que me instiga a apresentar minha versão como artista, pretendendo que seja esclarecedora; e, tecnicamente, toda uma série de autores, tanto literários como gráficos, que continuamente me ensinam alguma coisa. Minhas influências principais no desenho foram inicialmente (na infância e

adolescência) Carlos Estevão (um dos maiores humoristas gráficos do mundo), Renato Canini e Ziraldo. Depois disso, inúmeros grafistas, tanto no humor quanto fora dele, quando me agradam, passam a fazer parte do meu acervo mental e, de alguma forma, me instigam.

Como é seu dia a dia de criador?

Existe uma ação contínua, ininterrupta, no meu dia a dia, que é a leitura. Desde criança, filho de professora e de revisor de textos profissional, a leitura esteve presente na minha vida (me alfabetizei em casa, com 6 anos). E até hoje, meu “vício” principal é ler alguma coisa, com ou sem imagens. Assim, me abasteço pra aplicar o “método” que descrevi acima. Costumo demorar um pouco pra engrenar no trabalho (normalmente a partir das 5 ou 6 da tarde) e aí posso entrar madrugada adentro. Já aconteceu de amanhecer na prancheta, fixado no trabalho...

Você faz alguma pesquisa para suas histórias?

Quando necessário, sem dúvida. Tenho vivido, nos últimos anos, a coincidência de atender demandas de HQs e ilustrações históricas ou “de época”. Por exemplo: “Policarpo Quaresma” (final do séc. XIX), “Tragédia da Rua da Praia” (início do séc. XX) e a “História do Sindicato dos Bancários/RS em HQ” (1932/2014). Tudo isso exige uma pesquisa, às vezes difícil, de épocas diferentes. Mas, dependendo da solução criada, também pesquiso pra fazer charges ou cartuns, embora seja mais raro.

O que faz quando tem o famoso branco?

O “branco”, quando pinta (e às vezes pinta), exige mais aplicação no

“método” descrito acima, e às vezes passa (como já disse o Iotti), em último caso, pelo recurso de visitar alguma ideia antiga do acervo...

Qual a importância do quadro em uma história em quadrinhos?

O quadro, ou requadro (termo mais técnico) é o fundamento narrativo da sequência, portanto é o próprio definidor do gênero, mais até do que o balão de texto (existem narrativas sequenciais sem *balloon*). Além de ser a janela que delimita os planos visuais em cada cena da HQ, também é o “relógio” que demarca a passagem do tempo na narrativa.

Como chegar até o público? Como estabelecer uma relação com o leitor?

O cartunista (usando o termo genericamente, para englobar as várias formas de narrativa visual) vive na confluência da arte com a indústria (gráfica, no caso). O que é uma contradição, porque a indústria existe para multiplicar (em quantidade) aquilo que já existe, consolidar o que já se mostrou útil e a arte, para apresentar o que ainda não existe, explorar o que é novo. Nesse dilema, acho que o cartunista não pode perder a perspectiva do seu lado artista, sem esquecer do compromisso não só com a expressão (que todo artista deve ter), mas também com a comunicação, que a arte aplicada (à indústria) exige. Se conseguir mover-se nessa fronteira, vai encontrar seu público.

Quais as dificuldades do mercado brasileiro?

São inúmeras, algumas específicas nossas, outras universais (no atual momento). No Brasil (que produziu quadrinhos internacionalmente pioneiros na virada do séc. XIX para o séc. XX), o quadrinho

viveu uma fase de sucesso da produção nacional até os anos 60, com revistas como “Tico-Tico”, “Suplemento Infantil”, “Suplemento Juvenil” (que publicavam tanto material estrangeiro quanto nacional), “O Anjo”, “Jerônimo, o herói do sertão”, “Pererê”, “Dr. Macarra” etc. A partir daí, a HQ nacional some das bancas, soterrada pela poderosa indústria estrangeira, especialmente americana, que tinha o apoio hollywoodiano dos desenhos animados, e fica restrita a um nicho de resistência em quadrinhos tipo sexo e terror, especialmente em São Paulo. Gradativamente, conforme o século XX se transforma no século XXI, e a HQ perde o status de cultura de massa, migra da banca para a livraria, e os novos meios eletrônicos vão permitindo a variação dos canais de produção e distribuição, a HQ brasileira tem reflorescido em quantidade e qualidade, mas com bases econômicas ainda frágeis. É uma fase de transição na qual ainda não se consolidou um mercado profissional para os autores. Essa transição, marcada pelas novas possibilidades tecnológicas ocorre em todo o mundo, e mesmo em mercados tradicionais (como Europa e EUA), os quadrinistas tentam se adaptar em meio a grandes dificuldades.

O que te motiva a continuar fazendo quadrinhos?

Como todo desenhista, sou um artista. E acho que o papel do artista, a contribuição social que ele pode dar é justamente a sua interpretação do mundo, mostrada através da sua forma específica de expressão. No meu caso, o desenho, aplicado à caricatura, ao cartum, à charge, à ilustração e aos quadrinhos, que me permitem uma narrativa mais profunda da minha visão e das minhas opiniões.

O que aconselharia para quem está começando ou quer trabalhar com quadrinhos?

Leia muito, especialmente os grandes narradores, tanto na literatura escrita quanto na com imagens, e assista todas as formas de narrativas (filmes, teatro, música, dança etc.). Visualmente, esteja sempre atento ao mundo à sua volta, tente ser capaz de representar graficamente tudo que precisar. É muito importante buscar educação formal nas artes visuais, porque assim pode obter todas as informações básicas que o desenhista necessita e que estarão à disposição. Tenha consciência de que o narrador gráfico deve dominar todos os recursos necessários (anatomia, luz e sombra, perspectiva, planos, cores etc.) para mostrar com sucesso a figura, o cenário, a paisagem, objetos e adereços.

Empoderamento.

Jeremias: Pele, de Rafael Calça e Jefferson Costa

Guilherme Smee

Rafael Calça e Jefferson Costa são dois expoentes dos quadrinhos nacionais. O primeiro escreveu a elogiada e premiada *Jockey* e o segundo é desenhista de várias publicações de grande desempenho no espaço nacional como *La Dansarina* e *A Dama do Martinelli*. Ambos possuem uma carreira em diversos tipos de mídia narrativa, por isso, eles têm noção de que a representação é um fator muito forte para as minorias sociais. Mas, mais do que isso, Rafael e Jefferson se identificam como negros - algo não muito fácil num Brasil onde isso é mascarado. Por isso, escrever a *Graphic MSP* - linha de *graphic novels* que reimagina os personagens criados por Mauricio de Sousa - do único personagem negro dos *Estúdios MSP*, precisava, urgia, de que fosse produzida por pessoas que se identifiquem desta maneira.

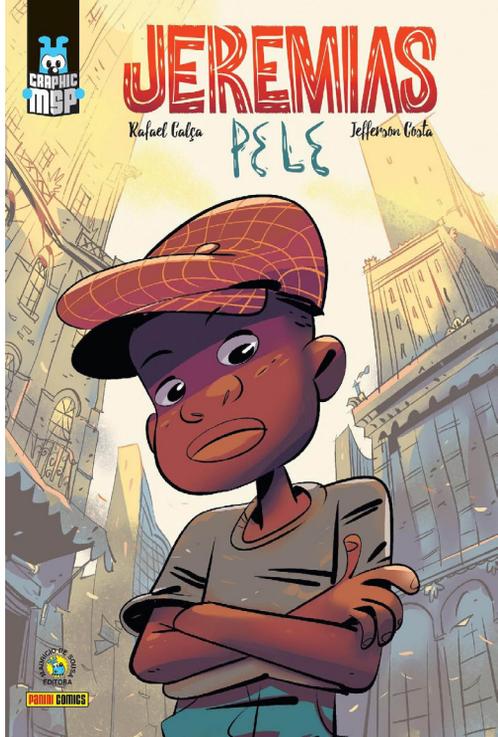
Empoderamento, é um conceito que certamente nos últimos tempos, anda nas bocas e anda nos becos das pessoas. Contudo, a grande maioria das pessoas que se utiliza dessa expressão não sabe exatamente do que está falando quando fala em empoderamento.

Guilherme "Smee" Sfredo Miorando é Bacharel em Publicidade e Propaganda pela PUCRS; Especialista em Imagem Publicitária pela PUCRS e Mestre em Memória Social e Bens Culturais pela UNILASALLE. Email: guilhermesmee@gmail.com

No livro “*O Que é Empoderamento?*” de Joice Berth, - que faz parte de uma linda coleção que também contém “*O Que é Lugar de Fala?*”, de Djamila Ribeiro -, aprendemos três lições principais e importantes:

1) Ninguém dá empoderamento a ninguém, principalmente o grupo opressor para o oprimido, como uma atitude paternalista. O empoderamento deve ser conquistado pelo oprimido e, pelo mesmo, deve ser espalhado pela sua comunidade. O opressor nunca pode falar pelo oprimido (daí o lugar de fala). Em *Jeremias: Pele*, o personagem principal encontra o seu poder, escondido dentro de si e na força que sua família demonstrou ao longo dos anos. Como, por exemplo, quando o pai dele é detido por uma força policial (uma cena ousada para uma publicação do tipo) e precisa mostrar a carteira de trabalho para mostrar que negro não é sinônimo de vagabundo.

2) Existem ações de empoderamento puramente comerciais, que não visam o bem da comunidade, mas sim a perpetuação do poder e dos meios para obtê-lo para os mesmos possuidores do poder sociocultural. Por esse tipo de ações é que a palavra empoderamento se tornou banalizada e foi apropriada como xingamento por partes dos detratores das minorias sociais. O fato da editora estadunidense Marvel Comics mudar a etnia dos seus personagens *não* é empode-



ramento. Pode ser representatividade, mas não é empoderamento. Mesmo as pessoas que são contra o racismo também caem neste ato falho. Vale citar que a *graphic novel* em questão fala da importância da representatividade nas revistas de heróis.

3) Por fim, como tudo aquilo que é “trans”, e que significa processo, e no caso do empoderamento, transculturalismo é uma mudança, que deve ser exercida constantemente e não deve acabar. É uma mudança que deve acontecer da comunidade das minorias sociais para dentro e, a partir daí, para fora. O empoderamento não é um fim, é um meio. E esse empoderamento pode e deve ser feito através das representações na mídia, por exemplo, que dedica pouco espaço para as minorias sociais, em especial para as mulheres negras, que são o foco deste livro. Daí a importância de *Jeremias: Pele*. Ele é feito por dois homens que se consideram negros, abrange uma miríade de situações e fatos que os negros precisam encarar todos os dias e que, acredito, nenhuma outra história em quadrinhos tenha abordado de uma forma tão imensa.

Um caso de nota é o fator do cabelo. Ao tentar fazer carinho na cabeça de vários amigos meus, que se declaram negros, já me repreenderam: “não se toca nos cabelos de um negro”. Nesse caso, a falta de autoestima e de representações da beleza do cabelo afro/pixaim é tão negativa, que algumas pessoas creem que seu cabelo não é fator de admiração, que não merece um carinho, um afago. Isso é algo terrível. Malcolm X, um dos grandes pensadores negros, e inimigo dialógico de Martin Luther King perguntava: “Quem te ensinou a odiar seu cabelo, seu nariz, a cor da sua pele?”. “Ele está perguntando, de uma forma mais específica quem te ensinou a odiar sua imagem ou

sua aparência. Ou, mais especificamente, quem acabou com a sua possibilidade de amar a si mesmo através daquilo que pode ser visto?” (BERTH, 2018, p. 100).

Na história em quadrinhos em questão, Jeremias sente problema com o cabelo. Por isso, decide tosá-lo. Seu cabelo fica destruído, sem composição. Então Jeremias decide vestir a boina de seu avô. É nesse momento, que a dilapidação da autoimagem acaba reconstruindo a autoimagem, ao assumir os aspectos estéticos herdados por sua família. A comunidade negra possui o costume de criar um aspecto de cooperação, solidariedade e de representação. Jeremias tomou o avô como exemplo e, mais tarde, quem vai lhe servir de exemplo é o chefe negro de Astronauta, na BRASA.

“Parece-me, então, muito coerente os discursos e narrativas de enfrentamento do racismo vigente que exaltam os cabelos como elemento do orgulho racial, pois amá-los significa cuspir de volta para a boca do sistema racista todas as ofensas, rejeições, exclusões que nos são direcionadas ao longo de uma vida (BERTH, 2018, p. 95).

O pai de Jeremias fala que, nesse mundo, você tem que criar uma casca e ser duas vezes mais forte e melhor que as outras pessoas para sobreviver e conseguir respeito. É isso. Mas não é só isso. Cascas deixam as pessoas insensíveis e o uso da força física não leva a nada. É preciso acumular sim, conhecimento sobre as falhas - das pessoas e da sociedade - e tentar criar pontes e não cascas, embora sempre tenhamos de bater de cabeça no muro da falta de respeito e da falta de educação e ética entre as pessoas.

Jeremias: Pele, traz os dois movimentos do empoderamento, que podem ser encontrados nos pressupostos da pensadora americana Patricia Hills Collins para esse movimento da cultura: autodefinição

e autoavaliação. Os dois autores, negros, autodefinem a sua própria condição, trazendo, assim, até suas experiências de vida e de exclusão, ao mesmo tempo que autoavaliam as formas como os negros são vistos pela sociedade opressora e, pelos próprios negros, como quando uma mulher branca prefere ficar em pé no ônibus do que sentar ao lado de Jeremias no banco vago.

Na própria introdução de *Jeremias: Pele*, Mauricio de Sousa disse que corrigia um erro histórico, que era dar a Jeremias sua própria revista. Ao mesmo tempo que confessa que essa graphic novel gerou um rebuliço nos *Estúdios MSP* e que “daqui pra frente, estaremos mais atentos à realidade que nos cerca”. Por isso, o empoderamento é algo trans, vem do indivíduo e vai para a sociedade, mas também vem da sociedade e vai para o indivíduo. “Empoderamos a nós mesmos e amparamos outros indivíduos em seus processos, conscientes de que a conclusão só se dará pela simbiose do processo individual com o coletivo” (BERTH, 2018, p. 130).

Portanto, talvez *Jeremias: Pele* seja o trabalho mais significativo desenvolvido na coleção das *Graphic MSP*. Isso porque essa história em quadrinhos busca um posicionamento social. Ela luta, mas não como os super-heróis, na base da violência, mas na conquista de direitos e de lugares de representação verossímil. Ela não briga para conseguir vender mais dentro do “comprar para vender” ou por trazer desenhos bonitinhos e gerarem uma identificação vazia que não agrega uma mudança social e real. Essa mudança deveria ser um dever nos meios de comunicação sociais - e principalmente aqueles de grande alcance e de grande circulação como a *Turma da Mônica* têm. Finalmente Mauricio de Sousa se propôs a abraçar esse tipo de causa junto às mais diversas que ele já abraçava, mas que não eram

de cunho social. Como diz Emicida no posfácio: “chega de atrasos”. Existem inúmeras causas sociais que os quadrinhos da *Turma da Mônica* ainda não abraçaram e continuam a ignorar como se o século XXI não batesse à sua porta.

Referências

BERTH, Joyce. O que é empoderamento? Coleção Feminismos Plurais. Belo Horizonte: Letramento, 2018.

CALÇA, Rafael. COSTA, Jefferson. *Jeremias: Pele*. Graphic MSP. Barueri, SP: Panini Comics, 2018.

Imaginário!

Normas de publicação

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

Organiza-se nas sessões

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

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

Os textos devem ter a seguinte formatação:

- a) Entre 10 e 15 páginas incluindo as referências, ilustrações, quadros, ta-

belas e gráficos, digitados no formato A4 em arquivo Word, fonte Times New Roman, corpo 12, espaçamento 1.5.

b) Incluir título, resumo (máximo de oito linhas, com tema, objetivo, método e conclusão) e palavras-chave, com tradução para o espanhol ou inglês. No final do trabalho, adicionar endereço completo, titulação, vínculo acadêmico, telefone e email.

c) Resenhas com até seis páginas, incluindo a capa da publicação resenhada.

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

e) Entram nas Referências apenas os autores e obras citados no texto, conforme as normas atualizadas da ABNT.

f) Citações curtas (até três linhas) são incorporadas ao texto, transcritas entre aspas, com indicações das fontes.

g) Citações longas são transcritas em bloco com entrelinhas simples e recuo de 4 cm da margem esquerda, com corpo 11, sem aspas, com indicação das fontes. Exemplo: (PRADO, 2007, p. 23).

h) Anexos e apêndices serão incluídos somente quando imprescindíveis à compreensão do texto.

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

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

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

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

Imaginário!

Revista acadêmica sobre História em Quadrinhos e temas afins



N. 1 - outubro 2011



N. 2 - julho 2012



N. 3 - dezembro 2012



N. 4 - junho 2013



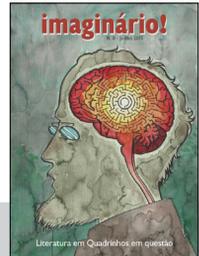
N. 5 - dezembro 2013



N. 6 - junho 2014



N. 7 - dezembro 2014



N. 8 - junho 2015



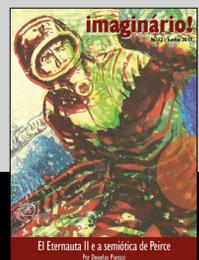
N. 9 - dezembro 2015



N. 10 - junho 2016



N. 11 - dezembro 2016



N. 12 - junho 2017



N. 13 - dezembro 2017



N. 14 - junho 2018



N. 15 - dezembro 2018



N. 16 - junho 2019