



Imaginário!

19 • Dezembro 2020





Imaginário!

N. 19. Paraíba, dezembro de 2020, 150p.
ISSN 2237-6933

Publicação da Associação Marca de Fantasia (CNPJ 09193756/0001-79)
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

Editores

Alberto Ricardo Pessoa, Henrique Magalhães

Conselho Editorial

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

Colaboram nesta edição

Alberto Ricardo Pessoa, Ana Luíza Schmidt Trippe Fernandes, Ana Paula
Bourscheid, Danielly Amatte Lopes, Feliipe Sá Brasileiro, Francisco Alves
da Silva, Gabriela Melo, Gazy Andraus, Henrique Magalhães, Janaina
Freitas Silva de Araújo, Paulo Ricardo de Oliveira, Tarcísio Torres Silva,
Thiago Lins da Silva, Vanessa Marquizzan

Capa

“Voozônio”, ilustração de Gazy Andraus.

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



Sumário

5 Apresentação

Artigos

8 O olhar quadrinhístico

Gazy Andraus

25 Magritte entre quadros ou uma representação muda
através do quadrinho Óleo sobre tela, de Aline Zouvi
Thiago Lins da Silva

41 Feminismo em quadrinhos: o retrato de duas épocas
a partir das antologias Wimmen's Comix e Womanthology
Ana Luiza Schmidt Trippe Fernandes
Tarcísio Torres Silva

59 Newsgame de letramento e seu processo de produção:
o caso do Letracina
Ana Paula Bourscheid
Vanessa Marquezzan

76 Alexander, o Grande: a jornada do vilão Lex Luthor
na série Smalville
Paulo Ricardo de Oliveira

93 O pós-mito do herói: mangá One punch man
Danielly Amatte Lopes
Gabriela Melo
Janaina Freitas Silva de Araújo

- 
- 113 A construção simbólica e mitológica do personagem Naruto
Francisco Alves da Silva
Fellipe Sá Brasileiro

Resenha

- 133 KABOOM! of Stereotypes and Superheroes:
African Comics and Comics on Africa (Resenha)
Alberto Ricardo Pessoa

Ensaio visual

- 139 Elaborando uma HQ de Maria (Ensaio visual)
Henrique Magalhães
- 147 Maria: Quino
Henrique Magalhães
- 148 Normas de publicação

Apresentação

Há quase dez anos temos um trabalho contínuo de promoção e difusão dos estudos sobre História em Quadrinhos, Artes Visuais e Cultura Pop com ênfase na diversidade da produção acadêmica. Publicamos artigos, entrevistas, ensaios realizados por graduandos em iniciação científica, mestrandos, Mestres, Doutores e profissionais da área, que enriquecem nosso campo de estudo. Imaginário! é vinculada ao NAMID - Núcleo de Arte, Mídia e Informação do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB, mantendo-se firme no propósito de apresentar o melhor dos estudos na área, com a participação de pesquisadores de todo o país.

O reconhecimento da revista no meio acadêmico e entre os artistas é um alento frente à indiferença das esferas superiores burocráticas oficiais e é com o apoio dos colaboradores e do público que levamos adiante um projeto que desde o início mostrou-se essencial e exitoso. Prova disso foi a surpreendente resposta aos recentes chamados para a edição da revista. Mantendo nossa proposta de fazer uma publicação enxuta, sintética e leve, tivemos que dividir o número de artigos recebidos na última chamada, propondo a alteração da periodicidade de semestral para trimestral. Desse modo esperamos dar vazão a todos os textos que nos têm sido enviados e que, por sua importância não poderiam ser descartados.

Abrimos a edição com o artigo de Gazy Andraus, que também nos brinda com uma bela ilustração para a capa. Gazy propõe que o olhar quadrinístico é inerente ao fator humano e que os quadrinhos são expressões de arte que auxiliam no desenvolvimento de uma inteligência sistêmica, advindos desde uma protogênese de grafismo rupestre até uma reverberação da visão humana, ainda que muitos não percebam tais conexões nestas mídias imagéticas desenhadas.

Contribuem também com a revista Thiago Lins da Silva, com a análise do quadrinho Óleo sobre tela, de Aline Zouvi; Ana Luiza Schmidt T. Fer-

nandes e Tarcísio Torres Silva apresentam o feminismo em quadrinhos, com o retrato de duas épocas a partir das antologias Wimmen's Comix e Womanthology; já Ana Paula Bourscheid disserta sobre newsgame de letramento e seu processo de produção a partir do caso do newsgame Letracina, explanando sobre a experiência pedagógica com o auxílio dos games.

Paulo Ricardo de Oliveira estuda a construção da vilania por meio da jornada do vilão Lex Luthor na série televisiva *Smalville*; Danielly Amatte Lopes, Janaina Freitas Silva de Araújo e Gabriela Melo estudam a importância dos mitos na cultura japonesa analisando o mangá *One punch man*; ainda sobre o universo do quadrinho japonês, Francisco Alves da Silva e Fellipe Sá Brasileiro apresentam a construção simbólica e mitológica do personagem Naruto.

Fecham a edição a resenha sobre o catálogo *Kaboom!*, por Alberto Ricardo Pessoa, apresentando um painel sobre os quadrinhos africanos; e a seção Ensaio visual, que propõe a descrição de processos criativos e elaboração artística, com texto deste editor sobre a produção de uma prancha da personagem *Maria*.

Boa leitura!

Henrique Magalhães



Artigos

O olhar quadrinhístico¹

Gazy Andraus

Resumo: As Histórias em Quadrinhos (HQs) têm sido pesquisadas cada vez mais, embora possam ter sido parte do desenvolvimento da expressividade artística humana desde seu início civilizatório. Inclusive, ao nascer e principiar a enxergar, é possível que o bebê comece a visualizar elipticamente cenas analogamente a uma leitura de história em quadrinhos. Apesar de as HQs terem demorado a ver reconhecidos seus valores artísticos, atualmente se classificam como a Nona Arte. Este pequeno artigo quer expor que o olhar quadrinhístico é inerente ao fator humano e que os quadrinhos são expressões de arte que auxiliam no desenvolvimento de uma inteligência sistêmica, advindos desde uma protogênese de grafismo rupestre até uma reverberação da visão humana, ainda que muitos não percebam tais conexões nestas mídias imagéticas desenhadas.

Palavras-chave: HQs, Histórias em Quadrinhos; Arte sequencial; Nona Arte

The sequential art look

Abstract: Comics (sequential art) have been researched more and more, although they may have been part of the development of human artistic

Gazy Andraus é pós-doutorando pelo PPGACV da UFG, Doutor pela ECA-USP, Mestre em Artes Visuais pela UNESP, Pesquisador e membro do Observatório de HQ da USP, Criação e Ciberarte (UFG) e Poéticas Artísticas e Processos de Criação. Também publica artigos e textos no meio acadêmico e em livros acerca das Histórias em Quadrinhos (HQs) e Fanzines, bem como também é autor de HQs e Fanzines na temática fantástico-filosófica. yzagandraus@gmail.com; gazyandraus@ufg.br, <http://tesegazy.blogspot.com>

1. Texto escrito em 12 de março de 2007 e publicado originalmente em 2 partes em <https://impulsohq.com/quadrinhos/o-olhar-quadrinhistico-parte-01/> e <https://impulsohq.com/quadrinhos/o-olhar-quadrinhistico-parte-02/>. Agora revisado e bastante ampliado entre 24 a 26/10/2020 para a Revista Imaginário!

expressiveness since its civilizing beginning. Even, at birth and beginning to see, it is possible for the baby to begin to elliptically visualize scenes similar to a comic book reading. Although comic books took a long time to see their artistic values recognized, they are currently classified as the Ninth Art. This short article wants to expose that the comic look is inherent to the human factor and that comics are expressions of art that help in the development of a systemic intelligence, arising from a protogenesis of rock graphics to a reverberation of the human vision, although many do not realize such connections in these drawn imagery media.

Keywords: Comics, Sequential Art; Ninth Art

Introd'Olhos

Muitas vezes, o óbvio não salta à mente humana, o que pede um trabalho árduo de investigação, até que, depois de dados inúmeros percalços, alcança-se o objetivo que se configura imprevisível. Atinge-se o alvo, porém, com outros olhos, outra roupagem e outro entendimento: é como se a labuta da procura tivesse sido necessária.

Histórias – verídicas ou não – constituem metáforas interessantes muitas vezes. Pode-se rememorar uma passagem bíblica², a do filho pródigo³, que, desejoso de conquistar sua “liberdade” desperdiça seu quinhão desbravando o incógnito, ao se lançar ao mundo afastando-se de sua família. Após circunvoluções com novas experiências (más a ele, em sua maioria, segundo a narrativa), eis que retorna ao lar, revigorado, saudoso, mas como que renascido. Porém, talvez este “filho pródigo” jamais tivesse amadure-

2. Esta referência é a título de informação e não se vincula a tratar de veracidade ou não referente ao livro bíblico. Apenas traz uma narrativa do tomo que serve para traçar um paralelo interessante acerca de caminhos, idas e vindas, ao objeto principal deste tema: a arte dos quadrinhos.

3. Passagem bíblica *Lucas 15:11-32*. Almeida Revista e Corrigida 2009. Bible Gateway.com. Disponível em: <<https://www.biblegateway.com/passage/?search=Lucas%2015%3A11-32&version=ARC>>. Acesso em 24/10/2020.

cido certos valores, se não realizasse o ímpeto de sua alma, desbravando o que seu íntimo lhe pedira anteriormente. Seu pai, compreendendo isso, não obistou, pois soube ser uma etapa fundamental para seu crescimento e o recebeu de volta com alegria e festejo familiar! Um mesmo paralelo pode ser aplicado às histórias em quadrinhos, pois embora estejam implícitas como embriões ao início da expressividade gráfica humana desde a pré-história, somente na atualidade puderam ser reconhecidas como arte, pois até então eram relegadas a algo até prejudicial ao desenvolvimento psíquico infantil e infanto-juvenil! Desta feita, a “filha pródiga”, as HQs, passaram por fases de início e aceitação (impressão em jornais e revistas iniciais do século passado) e a seguir, de negação da sociedade (a perseguição a elas desde a década de 1950 por causa do alastramento do livro de Fredric Wertham⁴) até serem reconhecidas retornando ao seio social não mais como vilãs, mas como corolários benéficos que auxiliam na educação humana.

Eu mesmo posso atestar o quão útil e não pernicioso foi a leitura de HQs na minha infância e juventude. Quando aprendi a leitura, passei a consumir um gibi por semana ampliando meus conhecimentos diversificados dadas as temáticas variadas nos quadrinhos; depois, já quase adulto tornei-me autor independente, e então pesquisador, até chegar ao doutorado (e agora pós-doutorando pesquisando fanzines de artes, e muitos deles trazendo a arte dos quadrinhos) e, embora eu tenha sabido que as HQs são importantes como forma de arte e comunicação, algo ainda me remoía: alguma explicação cabal e definitiva faltava, como as que querem os cientistas que buscam a unificação de todo o conteúdo do universo por meio de uma resposta matemática, uma “Teoria de Tudo”⁵, por mais imponderável e passível de existir e que se encaixe em quaisquer das questões, equilibrando-as, como numa “fórmula” que contivesse a resposta alquímica do segredo do universo!

4. *Seduction of Innocents*. Ver mais em: <http://universohq.com/reviews/seduction-innocent/>

5. Descubra mais sobre a teoria unificada em <https://galaxiacriativa.com.br/?p=500>

Tal ímpeto me acometeu na busca da busca de formular uma questão acerca de um significado das histórias em quadrinhos e sua real relevância à humanidade, enquanto ainda elaborava meu doutoramento⁶, e daí adveio este texto que ora atualizo e amplio, mas que mantenho o cerne e o foco daquilo que aventei.

Os quadrinhos foram vilipendiados, e só agora retomam sua posição: mas não seriam eles um enigma, um paradoxo? Têm vários nomes, várias denominações mundo afora: *Comics*, *Banda Desenhada*, *História em Quadrinhos*, *Fumetti* etc.... e a maioria destes termos não satisfaz plenamente sua complexidade imagética, pois são limitadores ou, às vezes, pejorativos.

○ olhar quadrinheiro⁷

Qual seria, então, a resposta definitiva, completa e total que traria a resposta conclusiva para o enigma que são as histórias em quadrinhos?

Enigma? Sim, pois muitos nem sabiam que elas eram importantes e não as valorizavam, ao contrário, enquanto outros tantos atualmente ainda as ignoram. Assim, elas passam despercebidas, e até inócuas atualmente⁸, contrariando a forma como eram vistas na década de 1950, quando o governo norte-americano as considerava perigosas para a educação infantil.

Enquanto alguns as veem serem apenas para crianças e de fácil leitura, outros as colocam em pedestais. Acadêmicos as destrincham há décadas e as situam como importantes, tal qual o fazem com o cinema e as outras artes... ainda assim, algo falta!

6. Ver minha tese, que deslindou também, de outra maneira, tal questão: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-13112008-182154/pt-br.php>

7. Quadrinhístico ou quadrinheiro, tanto o faz, pois são termos que não estão nos dicionários... ainda! O que só comprova a riqueza possível do universo desta arte.

8. Fiz questão de manter a temporalidade nesta afirmação, pois como esse texto originalmente foi escrito no ano de 2007, possibilita agora com que o leitor perceba que de lá para cá, as HQs tiveram mudado seu estatuto para uma arte valorizada, especialmente a partir dos anos 2000 e graças à ampliação de pesquisadores que engrossaram o coro da defesa dos quadrinhos.

Qual o nome único, aquele impronunciável, para esta arte estranha, paradoxal e excêntrica arte dos quadrinhos em que subjaz o potencial o qual permanece inato nos vazios entre seus requadros, entre as cenas desenhadas, portanto, sendo quadrinhos ex-cêntricos: fora dos centros, em algum lugar no limbo, que brincam com as imagens, simulam movimento, misturam-se às palavras, mas que pareceram anteriormente não despertar atenção aos adultos racionais que valorizam em exagero a escrita fonética e a ciência clássica, unilateral e anacrônica?



Figs. 1 e 2. Eisner. Excerto da HQ “Quirte”.

Fonte: <https://www.goodreads.com/review/show/702752466>

Descobri, através de um experimento próprio, pessoal, empírico, porque e o que são as HQ: num dos encontros anteriores em eventos de quadrinhos, como os congressos da *Intercom*, Edgard Guimarães, professor do ITA e faneditor, criador do fanzine *QI – Quadrinhos Independentes* chegou a expor que o ser humano, desde que abre os olhos e passa a enxergar como um bebê vai perscrutando o que vê inicialmente como cenas soltas em que a mente depois vai agrupando-as, tais quais quadrinhos em uma página de uma história desenhada. Assim, visualize-se como um bebê deixando o útero materno – os bebês mamíferos giram a cabeça em vários ângulos, olhando, aprendendo a olhar, como uma câmara que abre e fecha os olhos – mas no caso dos seres vivos, a câmera vai fazendo isso sem fechar suas lentes (exceção às piscadelas), vai montando um “quebra-cabeças” do que vê por associação contígua...vai aprendendo a ver por imagens, por sequências...

A visão que o bebê tem é recortada: vê e enxerga lugares que vai conhecendo: sua mente vai aos poucos montando este quebra-cabeça, como numa *gestalt*, ou então, como cenários de quadrinhos da vida real que vão surgindo em sua visão, forçando o bebê a montar o todo das cenas a que é submetido (ANDRAUS, 2011, p. 36).

Mas imagine, como ofereci mentalmente, que o nosso olhar para a frente, ou para uma tela de cinema, ou de tv, ou de qualquer câmera, é apenas um olhar que tem um limite, que se insere geralmente num quadrângulo... ou imagine que nossos olhos são a câmera: os limites de suas lentes (olhos) não são quadrangulares, mas abarcam uma área... agora, imagine que você é bebê e vai crescendo, e tudo o que vai vendo através dessa sua câmera (os olhos), vai sendo montado como num caleidoscópio, ora sequenciado, ora caotizado, até que sua mente vai formatando e fazendo as ligações para lhe permitir entender o que vê e como vê... como se definem os quadrinhos sequenciados cujos vãos tornam elípticas as cenas neles não mostradas (fig. 3, página seguinte).

Por seus olhos, caro leitor, representa-se a cena desenhada de cada um dos quadrinhos a cada vez que eles se deparam com algo em algum momento: como nas figuras 1, 2 e 3, nós vemos em quadrinhos, e a origem da arte gráfica figurativa pode bem ter sido a vontade de buscar imagens, registrando-as como pinturas rudimentares, como representações pictóricas muitas vezes sequenciadas nas cavernas de nossos antepassados que ainda não falavam, embora emitissem sons, mas que certamente buscavam registrar suas visões (internas e externas)!

Ou seja, a partir da prática da auto-etnografia a ideia foi vivenciar determinada realidade – ritual xamânico – e dela extrair a vivência a ser empregada na criação artística. Tais vivências podem ser entendidas como as imagens surgidas nos transes durante os rituais. Lewis-Williams (2005), ao abordar a função dos xamãs na pré-história, diz que estes, na verdade, seriam “buscadores de imagens”. Para o antropólogo, os xamãs adentrariam as entranhas da terra ao pene-



TALVEZ ELE ESTEJA ABORRECIDO POR QUE ATIREI NELE... NÃO! ELE VAI ESQUECER TUDO QUANDO EU OFERECER PRA DIVIDIR MEU OURO!

LÁ ESTÁ ELE... E TEM UM ODE COM ÁGUA!!



Fig. 3. Eisner. Página 4 da HQ "Quirte".

Fonte: <https://www.goodreads.com/review/show/702752466>

trarem centenas de metros no interior das cavernas com o intuito de “buscarem imagens”, que seriam então retidas nas paredes de pedra em forma de pintura. Algo semelhante ao proposto por mim, ao me inserir no contexto dos rituais xamânicos (realizados em meio urbano) ou através da respiração alotrópica ou sonho lúcido. O intento da investigação é retomar este aspecto primitivo na criação imagética ao me tornar também um “buscador de imagens”. Porém, utilizando-as para a criação de histórias em quadrinhos (SILVA, 2018, p. 26).

Os quadrinhos nasceram com o olhar, e residem primevos em nossa origem sensorial visual, graças à luz. Os quadrinhos, as histórias em quadrinhos, as bandas desenhadas, os *fumetti*, os *mangás*, são todos a mesma e única coisa, com vários nomes, mas vêm de uma mesma origem, sendo a primeira das manifestações, pois que ao desejarmos, criamos, e assim grafamos sinais (mental e/ou registrando fisicamente) elaborando os desenhos simplificados, as escritas, para expressar uma manifestação comunicacional complexa.

Os “espaços” entre uma cena e outra da realidade que nossos olhos veem (fig. 4); os espaços do entreolhar, das piscadelas, os “vãos” desses momentos são os mesmos que existem entre os quadrinhos desenhados... nós transportamos nossa realidade (e imaginação) nas páginas decupadas a uma história em quadrinhos (tal qual fazíamos nas cavernas pré-históricas)!



Fig. 4. Página da HQ *Os 300 de Esparta*.

Fonte: MILLER, Frank. *Os 300 de Esparta*. São Paulo: Abril, 2006

Creio que consegui unificar a complexidade da questão, resumindo a importância das HQs e as situando como parte integrante de nossa existência: elas são metáforizações do que nossos olhos veem, são complementos dos olhos, como poderia ter sido dito por McLuhan (1969) se tivesse estudado os quadrinhos! Talvez por isso, tal obviedade gritante até então não tenha sido ainda codificada, já que está bem à frente de nosso nariz (por meio dos olhos entre ele)!

Mas realmente, às vezes, como na HQ semi-abstrata do autor espanhol Rubéns, não conseguimos enxergar além de nossos narizes (fig. 5)!



Fig. 5. HQ do autor espanhol Rubén.
 Fonte: Catálogo Exposição Historieta España em Brasília-DF

E assim desconsideramos a expressão dos quadrinhos, por serem tão naturais em nós, como arte: eles são parte da existência manifestada, portanto, não são “especiais”!

Ah, não são? Então nada mais é especial: ou tudo ou nada... ou se se percebe a realidade como um incessante milagre (ou salto quântico, mais pertinente à ciência) após o outro... ou se menospreza esta percepção, crendo que tudo é parte de uma engrenagem natural, fria, racional, e por isso, sem que nos cause estupor.

Antes da física quântica ser desvendada, a ciência mecânica cria que nada mais poderia ser desvendado. E eis que a mente dos pesquisadores se desdobrou aos quanta e às suas imponderabilidades supra-cartesianas... pois antes dessa nova física, havíamos adentrado apenas na realidade da frieza intelectual, do mundo científico objetivo exclusivista que se auto-sustenta (mas que foi alquebrado pela emergência da física quântica e do subjetivismo implicado na pesquisa, em que os quanta se manifestaram deixando os cientistas estupefatos frente a uma nova maneira de encarar a realidade sub-atômica⁹).

É assim que podemos escolher perder a acuidade, como já deixou explicitado Charles Darwin, que se apercebeu ter perdido a sensibilidade artística, devido a ter dedicado grande parte de seus anos de vida à meticulosidade fria e racional da pesquisa científica unilateral (SHELDRAKE, 1991, p. 78 e TREVISAN, 2002, p. 19)!

Ou também podemos seguir pelas vias da sensibilidade com as artes, criando e buscando-as, que no caso, se transformam em histórias em quadrinhos com desenhos realizados pela união da mente criativa com a mão treinada inteligentemente.

9. Caso queira conhecer mais sobre estas mudanças de paradigmas científicos, leia acerca na minha dissertação: http://www.athena.biblioteca.unesp.br/exlibris/bd/bia/33004013063P4/1999/andrus_g_me_ia.pdf e/ou na minha tese: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-13112008-182154/pt-br.php>

Dos quatro pilares nos quais assenta a cultura humana (Arte, Mística, Filosofia e Ciência), a Arte é muito provavelmente a mais antiga a ser regularmente praticada pela Humanidade. A constatação é verificada entre os animais, quer nos seus cânticos ou inclusive nas peculiares pinturas feitas pelos primatas.

As matérias lecionadas nas escolas medievais eram representadas pelas chamadas Artes Liberais, decompostas em Trívio (Gramática, Retórica e Dialética) e Quatrívio (Aritmética, Geometria, Astronomia e Música). Juntas formavam as Sete Artes Liberais. Como é possível constatar, as Artes da Idade Média nada têm a ver com as Sete Artes do Século XX (MENDES, 25/06/2005).

Como se percebe, Mendes põe em pauta que as artes eram diferentes em sua concepção, quando a ciência ainda estava engatinhando e buscando sua separação – aos poucos – da religiosidade da época. Mas então como chegamos aos quadrinhos e/ou às sete artes atuais, que diferem das apontadas acima?

Kant, antes de Hegel também classificou as artes, mas as divisões que este segundo o fez, são bem interessantes:

Por conseguinte, ao dividir as partes de sua Filosofia da bela arte, Hegel propõe também uma divisão das belas artes. No que tange ao critério da relação da ideia com sua configuração Hegel divide as artes em arte simbólica, arte clássica e arte romântica. E ainda subdivide de forma mais específica os tipos de artes chamando-as de artes particulares, que são assim denominadas: arquitetura, escultura, pintura, música e poesia (Hegel, 2001).

Dessa forma, Hegel (2001) apresenta uma divisão das artes que o subsidia a desenvolver sua argumentação sobre a sua Filosofia da arte como ciência do belo artístico. E ao discorrer sobre as artes simbólica, clássica e romântica e seus desdobramentos particulares (arquitetura, escultura, pintura, música e poesia) permite-nos compreender de que maneira a ideia se concretiza no mundo por meio das obras de artes (CARVALHO; MELONIO, 2018).

A partir daí, e com o desenrolar das manifestações expressivas, as artes foram se atualizando cada vez mais, por assim dizer:

As Sete Artes são consideradas a Música, a Dança, a Pintura, a Escultura, a Literatura, o Teatro e o Cinema. Não existe uma hierarquia basilar (apenas o cinema ocupa uma posição conhecida, a Sétima), no entanto cada pessoa pode tentar ordená-las (MENDES, 25/06/2005).

Questiona-se assim, igualmente, se o rádio poderia ser uma forma de arte, além, óbvio, das histórias em quadrinhos. Mas eis que viemos a conhecer a televisão como a oitava arte e os quadrinhos, embora desde os primórdios como narrativas embrionárias imagéticas nas cavernas, foram categorizados como a Nona Arte¹⁰.

Inclusive, com as artes digitais atuais, não se pretende mais limitar a questão das nove artes, expandindo-as (porém, deixo as classificações recentes e as que estão por vir para outros teóricos).

Houve uma noção preconceituosa do que são as Belas-Artes e que já foi derrubada por Shusterman, assim como menciono no meu livro *O Estatuto das Belas-Artes nos Quadrinhos* (ANDRAUS, 2020), em que verifico elementos da linguagem quadrinhística em várias obras como na 26^a *Bienal de Artes de São Paulo*, na *Pinacoteca em Paris* na França, com uma exposição dos quadrinhos autorais de Hugo Pratt, e no Brasil numa homenagem ao poeta e escritor brasileiro Murilo Mendes, trazendo leituras de suas poesias transpostas em quadrinhos por diversos autores num museu dedicado a ele em Juiz de Fora, o que corrobora a predisposição e versatilidade das HQs como arte.

10. Vez ou outra há resquícios de um ou outro autor que classifica a TV como 9^a Arte, deixando a 8^a aos quadrinhos, mas tal classificação vem desaparecendo, mantendo a ordem da TV como oitava e dos quadrinhos como nona, nas artes.

Dessa forma, não importa qual seria a escalação das histórias em quadrinhos no rol da fama das artes; e nem se elas são consideradas “oficialmente” ou não. O que importa em realidade é que há um pressuposto para colocar as HQ como forma de expressão necessária e vinculada a cada um de nós, como uma arte legitimada ontologicamente: uma necessidade cuja obviedade não foi percebida, principalmente em seu valor imagético que retroalimenta ambos hemisférios cerebrais (esquerdo/racional e direito/criativo) promovendo uma inteligência interdisciplinarmente sistêmica (ANDRAUS, 2006) e que traz também a prerrogativa de que, ao nascermos e começarmos a abrir os olhos e visualizarmos aos poucos a realidade contrastante do mundo pós-placenta, perscrutamos nos olhares, cenas da vida, tal quais cenas desenhadas em quadros dentro de uma página de história em quadrinhos que vão formando uma narrativa elíptica, mas totalmente discernível por nossas mentes desenvolvidas a partir destas recepções visuais a que somos todos acometidos.

ConsiderOlhares

As HQ sempre se encontraram (e ainda se encontram, e decerto sempre se encontrarão) potencialmente à frente de cada par de nossos olhos, num limite da acuidade visual estabelecido pela visão fisiológica e psicologicamente formatada: com a única diferença de que elas, as HQ, representam o mundo principalmente na forma de desenhos em cenas que se desdobram elipticamente.

Assim, vemos que das nove artes atuais: Pintura, Dança, Teatro, Literatura, Música, Fotografia, Cinema, TV e a inserção das Histórias em Quadrinhos, são símbolos de uma teorização, com base intuitiva, e que a Nona Arte ainda não foi completamente percebida em seu pleno potencial. As HQ se posicionaram, até agora, como a última das artes¹¹, a nona, embora tenham sido a primeira, em instância fisiológica e psíquica, pois nasceram

11. Mas estão vindo as artes digitais e outras, como os *artezines* (fanzines de arte)!

nas cavernas e ao mesmo tempo com os nossos olhares despertos, um certo tempo após o parto¹².

Dessa forma, posso não ter conseguido achar um nome mais adequado a elas, como tentou McCloud (1995) reforçando o termo dado por Will Eisner (2001) como *Arte-Sequencial* (História em *QuadrArtes*, talvez?), mas consegui identificar que são nossa a primeira manifestação, tanto nas cavernas pré-históricas, como ainda, de acordo com a fisiologia sensorial, são possibilitadas após o nascimento de cada humano, e que a elas devemos muito respeito e consideração por fazerem parte inerente de nossas vidas cotidianas visualmente narrativas (independentemente se repetitivas a muitos). Resta sabermos se os outros que não enxergam (ou não enxergavam) tal fato podem começar a ver além dos seus conceitos pré-concebidos, como já veem fisiologicamente (sem se aperceberem) ao visualizarem em quadrinhos tudo o que olham, desde sua gênese ao nascerem, e a partir de tal constatação, se renderem às artes como parte integrante de seu potencial subjetivo (quanticamente falando), bem como aos quadrinhos que não são apenas deleites, mas estruturadores imagéticos construtivos artísticos de uma mente sistêmica¹³!

12. Na verdade, os bebês enxergam borrado nas semanas iniciais ao nascimento, e só depois, ao ter os músculos dos olhos fortalecidos, conseguem uma visão mais precisa. Ver mais em: <http://g1.globo.com/fantastico/quadros/mundo-secreto-dos-bebes/noticia/2015/01/recem-nascidos-enxergam-embacado-nas-primeiras-semanas-de-vida.html#:~:text=Os%20rec%C3%A9m%2Dnascidos%20n%C3%A3o%20t%C3%A3m,cent%C3%ADmetros%20do%20rosto%20do%20beb%C3%AA>.

13. Reforço que seria interessante reportarem-se à minha tese de doutoramento, pois nela existem mais itens que atualizam estas questões da importância das HQs como imagens à mente e ao cérebro como potencial cognitivo deveras importante ao desenvolvimento da inteligência criativa aliada à racional. Pois reitero, este texto aqui foi elaborado antes do cerne principal da minha tese que reforça a importância das HQs à mente criativa. Por outro lado, neste artigo de agora há a conjectura da questão do olhar primevo do ser humano, que concatena na mente as imagens que vai formando da realidade que principia a ver desde sua infância, tal quais os quadrinhos que depois viria a elaborar. Por isso quis ressuscitar este artigo, atualizando-o.

Referências

- ANDRAUS, Gazy. *As histórias em quadrinhos como informação imágica integrada ao ensino universitário*. Tese de doutorado. São Paulo: ECA-USP, 2006. Disponível em <<https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-13112008-182154/pt-br.php>>. Acesso em 10/10/2020.
- ANDRAUS, Gazy. O trabalho com histórias em quadrinhos (HQ) no ensino universitário. In: SANTOS NETO, Elydio dos & SILVA, Marta R. P. da (Org.). *História em Quadrinhos & Educação: formação e prática docente*. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011.
- ANDRAUS, Gazy. *O Estatuto das Belas-Artes nos Quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2020.
- CARVALHO, Zilmara de Jesus Viana de; MELONIO, Danielton Campos. A divisão das Belas Artes: Kant e Hegel. *Griot: Revista de Filosofia*. v.18, n.2, p.198-216, dezembro, 2018. Amargosa – BA. Disponível em <<https://www3.ufrrb.edu.br/seer/index.php/griot/article/view/979>>. Acesso em: 24/10/2020.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- MENDES, Francisco. Quais são as Sete Artes? *Pasmos Filtrados*. 25/06/2005. Disponível em <<http://pasmosfiltrados.blogspot.com/2005/06/quais-as-sete-artes.html>>. Acesso em: 24/10/2020.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1969.
- SHELDRAKE, Rupert. *O renascimento da Natureza: o reflorescimento da ciência e de Deus*. São Paulo: Cultrix, 1991.

SILVA, Matheus Moura. *Cartografias do Inconsciente em Quadrinhos: Ayahuasca, Respiração Holotrófica e Sonhos Lúcidos como processos criativos*. Tese de Doutorado elaborada ao PPGACV da FAV-UFG. Goiânia, 2018. Disponível em: <<https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/8397>>. Acessado em: 26/10/2020.

TREVISAN, Armando. *Como apreciar a arte*. Porto Alegre: AGE, 2002.

Magritte entre quadros ou uma representação muda através do quadrinho “Óleo sobre tela”, de Aline Zouvi

Thiago Lins da Silva

Resumo: Como forma de arte de natureza heterogênea, os quadrinhos colocam em movimento todo um sistema de práticas representacionais que podem ser analisadas. No que tange à pintura, as HQs podem fazer referência quanto ao uso da perspectiva pictórica na composição de cenas – e por vezes criticamente. Nesse sentido, nosso trabalho pretende abordar como a história em quadrinhos *Óleo sobre tela*, da quadrinista paulista Aline Zouvi, dialoga abertamente com o legado artístico do pintor surrealista René Magritte, além das variedades de questões sugeridas por Michel Foucault em seu livro *Isto não é um cachimbo* (1988).

Palavras-chave: Representação. Arte. Quadrinhos.

Magritte entre marcos o una representación silenciosa a través del cómic “Óleo sobre tela”, de Aline Zouvi

Resumen: Como forma de arte de carácter heterogéneo, el cómic pone en marcha todo un sistema de prácticas representacionales que pueden ser analizadas. Con respecto a la pintura, los cómics pueden referirse al uso de la perspectiva pictórica en la composición de escenas, y a veces de manera crítica. En este sentido, nuestro trabajo pretende acercarnos a cómo el cómic *Óleo sobre tela*, de la dibujante paulista Aline Zouvi, dialoga abiertamente con el legado artístico del pintor surrealista René Magritte, además

Thiago Lins da Silva é Mestre em Literatura e Diversidade Cultural (UEFS). E-mail: lins.thiago78@gmail.com

de la variedad de preguntas que sugiere Michel Foucault en su libro *Isto não é um cachimbo* (1988).

Palabras clave: Representación. Arte. Historietas.

Introdução

Os quadrinhos, a exemplo de outras manifestações artísticas, são frutos da confluência e do entrelaço de uma multiplicidade de métodos interpretativos, maneiras de pensar sequências de representações visuais interdependentes, um texto¹ cuja estrutura básica pode ou não incluir linguagem verbal (SRBEK, 2005). Por conseguinte, os quadrinhos mobilizam diversos saberes e diversas experiências, em uma tentativa de reorganização do mundo exterior, renovada continuamente aos olhos do leitor.

No contexto da representação contemporânea, como discurso aberto capaz de renovar a nossa percepção e o nosso modo de compreender as coisas (ECO, 2001), a multiplicidade dos quadrinhos vai sempre se atualizando pelas ligações que constrói com outras formas de arte, cujas fronteiras são sensivelmente diminuídas, o que gera novos espaços de inteligibilidade. No que tange à pintura, a relação do discurso quadrinístico com as artes visuais, uma nova maneira de ver e sentir tende sempre a se manifestar, friccionando culturas e percepções, onde as misturas acontecem para que o saber/sabor se realize mediante o uso da perspectiva que se “converte em um instrumento de deformação e, portanto, de expressão, mais que de reconstrução semelhante” (BARBIERI, 2008, p. 87).

Nesses termos, e tendo em vista uma modalidade gráfica em especial, as histórias em quadrinhos, o Desenho pode funcionar como um criador de imagens visuais através de um discurso próprio, representando e transformando não só uma realidade, como também ressignificando outras ma-

1. Vale ressaltar que texto é uma forma de comunicação coerente dotada de sentido, indo muito além de uma composição verbal, contemplando também manifestações expressivas não-verbais.

nifestações artísticas, a exemplo da pintura, além de problematizar uma série de questões no que tange à representação contemporânea, pois o desenho é uma das formas de expressão gráfico-visual “que melhor permite a representação das coisas concretas e abstratas que fazem parte do mundo em que vivemos” (GOMES, 1996, p. 13).

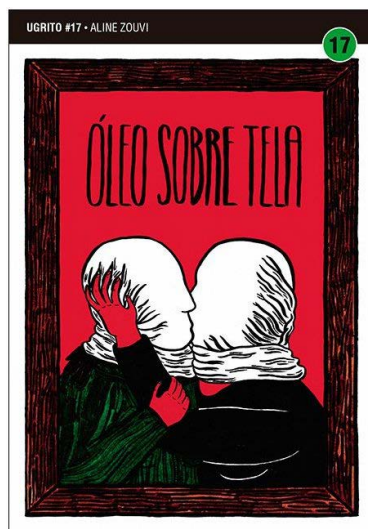
Por conseguinte, dado ao caráter multidisciplinar dos quadrinhos, agindo interativamente em vários ramos do saber, o que possibilita sua aplicação no terreno das Artes, da Tecnologia e da Ciência, nosso trabalho visa apresentar como a história em quadrinhos *Óleo sobre tela*, de Aline Zouvi², mobiliza os aspectos elencados no decorrer de nossa apresentação; um quadrinho mudo, em diálogo com a obra do pintor surrealista belga René Magritte (1898-1967), que nos permite pensar os efeitos da ausência total da palavra escrita e seus desdobramentos. Tomando como referência a análise de Michel Foucault (1988) sobre Magritte, os quadrinhos, a exemplo da HQ de Zouvi, também estabelecem uma crítica acerca da representatividade simplista sobre um objeto, contrapondo-se a uma imagem dominante de contornos limitados. Consequentemente, permite-nos levar em conta sobre como pintura e quadrinhos se inter-relacionam; sobre como a arte tem a capacidade de se desdobrar em espaços simultâneos com diferentes variações.

2. Quadrinista, cartunista e ilustradora, Aline Zouvi fez mestrado sobre as obras da quadrinista Alison Bechdel. Desde 2017, dá oficinas de quadrinhos, faz cartuns para a Folha de São Paulo, tem participado de diversos eventos e feiras e publicado quadrinhos e zines, dentre os quais se destacam *Síncope* (lançado na CCXP 2017 e vencedor do Prêmio Dente de Ouro 2018 e finalista do HQMix na categoria HQ Independente) e *Óleo sobre tela* (Ugra Press, 2018). No momento, está trabalhando em sua primeira graphic novel. Fonte: <https://www.alinezouvi.com/>.

I Pintura quadro a quadro

I.1 Zouvi e Magritte: flagrantes artísticos

Óleo sobre *tela* é o 17º número da coleção Ugritos, da editora paulista Ugra Press. Trata-se de uma pequena HQ muda de 16 páginas que conta a história de duas mulheres que se conhecem em um museu e têm uma experiência “surrealista”, tendo como pano de fundo uma exposição dedicada às obras do pintor surrealista belga René Magritte (1898-1967). O diálogo da HQ com a pintura de Magritte já se mostra flagrante a partir da capa da referida história em quadrinhos:



Figuras 1 e 2: imagens de “Os Amantes” (tela) e Óleo sobre tela (capa)

Fontes: <https://www.arteeblog.com/2018/11/analise-da-pintura-de-rene-magritte.html>;
<https://www.ugrapress.com.br/produtos/ugrito-17-aline-zouvi/>

No decorrer das páginas, o quadrinho estreita suas relações com a obra de Magritte, abarcando diversos momentos que explicitam o impacto gerado pela pintura do artista belga sobre as duas visitantes:



Figura 3 – Página de Óleo sobre tela (2018)
Fonte: ZOUVI, 2018, s/p.

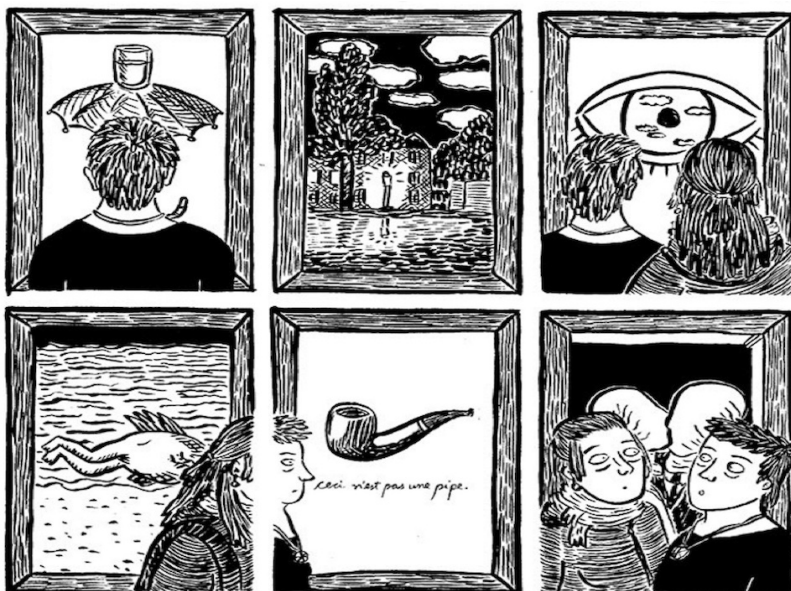


Figura 4 – Página de Óleo sobre tela
Fonte: ZOUVI, 2018, s/p.

Nota-se que Aline Zouvi utiliza as pinturas de René Magritte não apenas para compor a capa e a narrativa da HQ, mas também para compor o design da edição. Em entrevista cedida ao jornalista Ramon Vitral, a quadrinista assume a admiração (e influência) do pintor surrealista na elaboração da HQ; sua admiração pela capacidade de Magritte de perceber o estranho presente nas pequenas coisas cotidianas, em um silêncio que se mostra aparentemente confortável, pois revela em tons desconcertantes uma reconfiguração de nossa visão do mundo, em que o “familiar e o estranho andam juntos” (ZOUVI, 2018, *online*).

A referência à tela “Os Amantes”, tanto na capa quanto nas páginas internas do quadrinho, perpassa toda a narrativa, com duas visitantes intrigadas e perturbadas pelo casal aparentemente apaixonado com o rosto coberto. Tamanha similaridade não é gratuita, tampouco plagiadora, bem como às demais telas de Magritte referenciadas³. No entanto, como um meio narrativo como os quadrinhos podem fazer uso de imagens abstratas ou quase abstratas? (BARBIERI, 2017).

A exemplo de “Os Amantes”, a HQ também seria uma forma metafórica, reimaginada pela linguagem dos quadrinhos, das impossibilidades do amor em tempos tão líquidos quanto efêmeros? Contemplação (pictórica) e narração (quadrinística) seriam diametralmente opostas a ponto de não autorizar uma análise conjunta? A composição gráfica de Óleo sobre *tela*, evidentemente, guarda paralelos com a estética pinturesca, todavia, de uma forma inesperada. Para tanto, faz-se necessário repensar brevemente a linguagem dos quadrinhos, suas singularidades, mais especificamente o seu sistema.

Comumente, os quadrinhos são tratados como histórias de diversos gêneros contadas através de uma sequência de quadros geralmente desenhados (podem ser elaborados por meio de outras ferramentas criativas, como a colagem e a fotografia). Apesar de aparecer de maneira mais primitiva

3. Para uma melhor apreciação das telas de René Magritte referenciadas, consultar o endereço: <https://www.wikiart.org/pt/rene-magritte>

durante toda a história da humanidade, como no Egito Antigo⁴, os quadrinhos se consolidaram entre o fim do século 19 e início do século 20. Hoje, depois de sua popularização e industrialização, como uma forma de arte da “era da reprodutibilidade técnica” (BENJAMIN, 1994), as HQs já são consideradas uma linguagem própria, como o Cinema.

Popular entre crianças, os também chamados gibis oferecem muito mais do que apenas histórias infantis. Todos os tipos de gênero podem ser contados em HQ. Os estilos mais conhecidos são os de Super-Heróis, Aventuras, Épicos, Terror, Fantasia, Ficção Científica, Suspense, entre outros. Entretanto, o estudo das linguagens artísticas, incluindo os quadrinhos, pressupõe outras particularidades.

Em seu livro *O Sistema dos Quadrinhos* (2015), o teórico e historiador de quadrinhos franco-belga Thierry Groensteen discorre sobre os quadrinhos como um modo de expressão sequencial caracterizado pela justaposição de imagens solidárias, rompendo com certa tradição estruturalista da teoria dos quadrinhos (que busca conceituar as HQs a partir de suas unidades mínimas e fixas – balões, quadros e onomatopeias). Sob um prisma solidário, a condução da narrativa (decupagem) e o gerenciamento do espaço (layout) são duas operações indissociáveis, que estão em determinação mútua e constante; unidades constitutivas que embora não deixem de lado o verbal, estabelece a primazia do visual no discurso dos quadrinhos, sendo não somente arte fragmentária, de dispersão e distribuição; mas “também a arte da conjunção, da repetição, da concatenação” (GROENSTEEN, 2015, p. 32). Por conseguinte, um sistema que, por meio dessa justaposição solidária, nos autoriza a falar sobre quadrinhos como imagens diversas e correlacionadas de alguma forma, tanto sequenciais quanto simultâneas, um conjunto de coisas que, por fim, se inter-relacionam (LITTRÉ *apud* GROENSTEEN, 2015).

4. Apesar das semelhanças formais, os desenhistas pré-históricos, os hieróglifos egípcios e os artesãos medievais não faziam histórias em quadrinhos. Como nos lembra Wellington Srbek (2004), os quadrinhos se inserem no conjunto de manifestações humanas que associa narrativa e representação visual; são uma versão recente (com cerca de 180 anos) “de um recurso comunicativo milenar” (SRBEK, 2004, p. 14).

Os quadrinhos, portanto, como um complexo sistema em que cada uma das partes funciona em perfeita e sintonia com as demais é o que pode caracterizar a apropriação estética-pictórica do quadrinho de Aline Zouvi, cujas “molduras” quadro a quadro, deliberadamente repetidas, prolongam a contemplação e o impacto da pintura de René Magritte. Como “pequenas caixas” dispostas quadro a quadro (ver fig. 4), Zouvi se apropria da tela magritteana, fragmentando-a, como uma forma de interrogar por meio de imagens - ora fixas, ora justapostas -, a preocupação existencial, a interrogação insólita sobre a condição do homem e sobre o momento em que vive.

Ainda sobre a relação entre os quadrinhos e a pintura, o pesquisador italiano Daniele Barbieri (2017) argumenta que para as HQs aproveitarem melhor a potencialidade expressiva da visualidade pictórica, podem abolir a figuração da pintura tradicional, e sob um prisma contemporâneo, definir certas imagens abstratas como “fortes”, “angustiosas” ou “serenas”, com o único fim de não representar apenas objetos e pessoas, mas “estados de ânimo”, “contraposições de formas”, “para brincar com suas regras e criar representações paradoxais ou monstruosas” (BARBIERI, 2017, p. 96).

Como notamos na página acima, e com o mesmo traço caricaturesco⁵, a repetição dos quadros de Aline Zouvi (fig. 5) não apresenta exatamente uma representação “monstruosa” da pintura de René Magritte; contudo, os enquadramentos da HQ Óleo sobre *tela*, neste caso “emoldurando” a tela “Os Amantes”, geram um efeito ao mesmo tempo jocoso e reverente em relação ao legado pictórico de Magritte, cuja intencionalidade parece residir em uma deformação emotiva das personagens, uma oscilação proposital de emoções, cuja representação convencional se mostrará insatisfatória, pois as imagens “aprisionadas” buscam abraçar sentidos retidos, deslocados, o que é sintomático da crise representacional proposta

5. O modo pelo qual a linha do desenho de Aline Zouvi é desenvolvida, de não nos remeter a uma representação realística dos corpos humanos, é algo característico do traço cartunescos. Sua deformação expressiva é plenamente intencional e condizente com a atmosfera surrealista das pinturas de Magritte, pois caricatura é o modo de representar personagens e objetos que “destaca certas características, *deformando-as*, para expressar alguns de seus aspectos em detrimento de outros” (BARBIERI, 2017, p. 47, grifo do autor).

por Michel Foucault: um conjunto de metáforas visuais, cujas condições de possibilidade não são dadas ou tomadas como naturais; tornam-se, por conseguinte, merecedoras de decifração e crítica.

E essa crise ou preponderância da representação interior deformada, anormal, da emotividade (BARBIERI, 2017), ganha no quadrinho uma significação peculiar em sua modalidade mais visual, mais silenciosa.



Figura 5 – Página de Óleo sobre tela
Fonte: ZOUVI, 2018, s/p.

1.2 Crise surda e não afirmativa

Em seu livro *Isto é não é um cachimbo* (1988), Michel Foucault analisa a interação entre imagem e texto do quadro (e desenho) da tela “A traição das imagens” (fig. 6), de René Magritte, a partir da frase embaixo da figura de um cachimbo que dá nome ao livro. Ao fazer alusão ao caligrama⁶, Fou-

6. Caligrama é um tipo de poema visual nomeado e popularizado nos primórdios das vanguardas históricas do século XX, que se expressa através de uma original disposição gráfica do texto escrito, formando uma espécie de pictograma e representando um símbolo, objeto real ou figura que é a própria imagem principal do poema. Sob esse prisma, Michel Foucault analisa a pintura de René Magritte para comentar acerca da separação entre representação plástica (que implica a semelhança) e referência linguística (que a exclui).

cault problematiza questões fundamentais no tocante à representação da arte. Se a frase nega o cachimbo (ou o cachimbo nega a frase), por conseguinte, o caligrama, para Foucault, joga texto e imagem um contra o outro, em que um “não dizer ainda” e “não mais representar” gerará hesitação de sentidos, de modo a não obedecer a programas de representatividade institucionalizados, programáticos.

Seria nessa indistinção da escrita e da figuração pictórica o ponto de ruptura para uma discussão sobre o estatuto das representações, dissociando semelhança (linguística) de similitude⁷ (visual) para englobar um discurso decididamente heterogêneo.



Figura 6: A traição das imagens

Fonte: <https://www.wikiart.org/pt/rene-magritte>

Ao se esquivar do discurso afirmativo que ligaria os signos verbais e os elementos plásticos em uma semelhança pacificadora (conformista), Magritte (para Foucault), “coloca em jogo puras similitudes e enunciados verbais não-afirmativos, na instabilidade de um volume sem referências e

7. No que tange à distinção estabelecida entre as noções de “semelhança” e “similitude” Magritte compreende que existem similitudes no mundo das “coisas”. Elas serão visíveis, como a cor, a forma, a dimensão; ou invisíveis, como a natureza, o sabor, o peso. Já a semelhança pertenceria exclusivamente à dimensão do pensamento. É de semelhança a relação que se estabelece entre o pensamento e o mundo que se “vê, ouve ou conhece”. E esta relação é invisível (MURICY, *online*).

de um espaço sem plano” (FOULCAULT, 1988, p. 76). Para Foucault, seria neste lugar obscuro, de distinção não mais esclarecida, que Magritte faria não apenas o seu cachimbo, mas toda uma crítica da representação em que os homens inventam representações e acabam presos em definições pré-programadas e encerrados em grades institucionalizadas. Pintar, portanto, não afirmaria coisa alguma; operaria, justamente, o seu contrário, para validar um discurso coerente sobre a instabilidade das próprias palavras e das coisas que nos circundam.

Como vimos, Foucault encontra em Magritte uma separação conceitual entre representação plástica e signo linguístico, dois extremos que se desdobrariam como um jogo de palavras e imagens que resultaria em um discurso mais incisivo no tocante à forma das coisas, da representatividade fragilizada destas coisas, uma crise conceitual e representacional ignorada pelo senso comum. Guardadas as devidas proporções, Aline Zouvi nos parece encarnar a mesma postura iconoclasta de Magritte e Foucault, no entanto, com o diferencial de não substituir o nome de um objeto por uma imagem (ou vice-versa), mas sim de uma imagem tomando o lugar de outra imagem, ao realizar o aproveitamento máximo da imagem muda para desenvolver um sofisticado sistema de declinação icônica (MARCONDES, 2015, *online*).

Ao citar o pesquisador francês Pierre Couperie, Thierry Groensteen (2015), ao discorrer sobre a noção de narrativa em imagens (ou uma forma narrativa de dominante visual), atenta como as histórias em quadinhos não seriam obrigatoriamente – apenas –, uma narrativa constituída pelas imagens criadas pela mão de um ou mais artistas, imagens fixas (diferentes dos desenhos animados), múltiplas (ao contrário dos cartuns) e justapostas (diferente da ilustração e dos romances de gravura). Como Groensteen esclarece:

Se quisermos propor a base para uma definição razoável para a totalidade das manifestações históricas do meio, e mesmo para todas as outras produções não realizadas até agora, mas concebíveis teoricamente, faz-se necessário reconhecer como único fundamento on-

tológico dos quadrinhos a conexão de uma pluralidade de imagens solidárias (GROENSTEEN, 2015, p. 27).

Essa base, denominada pelo autor como *solidariedade icônica* (grifo nosso), seria o primeiro critério para uma análise da ordem funcional dos quadrinhos. Eis, portanto, a ideia de encarar a linguagem dos quadrinhos também como um sistema solidário onde todas as realizações da “nona arte” podem encontrar seu lugar e “serem pensadas em comparação, ao mesmo tempo nas suas diferenças e semelhanças comuns ao mesmo meio” (GROENSTEEN, 2015, p. 31). Por conseguinte, nessa perspectiva, os quadrinhos mudos, ou seja, desprovidos de enunciados verbais, sejam diálogos ou textos narrativos (chamados de recordatórios), seriam um meio coerente para atentarmos para as diversas latitudes das histórias em quadrinhos.

Uma história em quadrinhos muda, como ressalta Ciro Marcondes (*online*) seria baseada em uma sequencialidade pura, no desdobramento orgânico das imagens em própria narratividade, em um código desvinculado da palavra que o absorve, o remodela e o redefine. Dito de outro modo, uma HQ sem palavras para ancorá-las em um discurso simbólico, as imagens em sequência poderiam verter tempo e espaço numa coisa só, transformando o quadrinho em um “meio de constante e interminável paradoxo” (MARCONDES, *online*).

É justamente optando por um modelo narrativo radicalmente diferente, fora de suas conceituações básicas e rotineiras (leia-se, quadrinhos como mera mistura de palavras e imagens), que Aline Zouvi propõe uma releitura igualmente diferente, “radical”, das pinturas de René Magritte. Dentro de uma das possibilidades teóricas proposta por Thierry Groensteen (2015) chamada *artrologia*⁸ (grifo nosso), os requadros de uma HQ se solidarizariam e se reuniriam em um jogo de repetições e afecções entre estes mesmos requadros. E sem a palavra para organizar (ou mediar) as

8. Do grego *arthron* (articulação), a artrologia, na concepção proposta por Groensteen, trata do conjunto dos diferentes tipos de relação que compõem as imagens nas histórias em quadrinhos.

imagens que declinam umas nas outras, uma história em quadrinhos se tornaria o campo propício para explorações agudas de forma apenas pontualmente utilizadas em quadrinhos falados (MARCONDES, *online*).

É graças a essa reconfiguração solidária e muda entre quadros que Aline Zouvi pôde “decompor” as pinturas de René Magritte (figuras 1 a 4), forçando os limites da própria imagem, em sua repetição e apropriação constantes de referências, para uma remodelagem da própria linguagem e sua estranheza permanente; requadros gráficos que, ao substituírem taticamente a tela, funcionam como um espelho, um lugar para o sujeito descobrir sua imagem e refletir o seu comportamento (ZORZO; SILVA, *online*).

Como nos lembra Roland Barthes (2009), o sentido nunca está no grau zero, sendo possível deformá-lo ou descolá-lo para além dos lugares comuns. Não é por caso, portanto, que a narrativa de Óleo sobre *tela* se passe em um museu. Ainda que encerrados em um aparente espaço fechado, os sentidos se encontram em plena rotação, transcendendo quaisquer barreiras físicas. Para além da moldura, a imagem passa por diversos olhares, e em uma perspectiva que pode ser absurda, surrealista, aterrissa como um silêncio ensurdecedor na consciência de seus espectadores/leitores.

Daí a singularidade de uma história em quadrinho muda, a exemplo da HQ de Aline Zouvi, cuja proposta reside em dar às imagens, sem balões ou letreiros como principais marcadores temporais, uma oportunidade de se reapropriar segundo os seus próprios critérios, de ressignificar (ou desconstruir) relações de poder diversas, nos convidando a imaginar, talvez com mais veemência, o texto ou palavras que estas mesmas imagens podem ter.

Considerações finais

Nosso artigo não pretende esgotar ou exaurir a análise aqui proposta. Trata-se do início de uma pesquisa que objetiva aprofundar o desenvolvimento das possibilidades representacionais dos quadrinhos, através de uma modalidade em especial – os quadrinhos mudos ou silenciosos –, uma vez que tal modalidade ao operar como imagens das próprias ima-

gens (MARCONDES, 2017, *online*), expressam-se visualmente sem limites, sem as limitações impostas pelo caráter ordinativo das palavras e pelas manifestações visuais de cunho mais realista.

Como fora ressaltado, os quadrinhos, e suas contínuas e recíprocas interações, possibilitam mapear outras formas de expressão baseadas na narratividade, processos de inclusão, geração, convergência ou adequação com outras formas expressivas. Fora ser uma linguagem e/ou sistema dotado de características próprias, o desenho nas histórias em quadrinhos mostra uma capacidade autônoma de expressão, tanto em relação à escrita como à imagem da pintura, da fotografia ou da televisão, pois proporciona outros meios de pensamento (ZORZO; SILVA, *online*).

A escolha da história em quadrinhos *Óleo sobre tela*, de Aline Zouvi, deveu-se não só ao destaque da quadrinista no painel dos quadrinhos brasileiros atuais, mas também por ser uma autora por excelência multimídia, que pode conceber uma obra visual com grande capacidade para engendrar outras obras, bem como uma potência visual que transcende o espaço da palavra e invade outros campos artísticos de forma imprevista, a exemplo da pintura.

Se considerarmos que a experiência humana é mais visual e mais representada por imagens do que antes, dispomos, então, de imagens (quadrinísticas, cinematográficas, midiáticas e pictóricas) que já passam pelo questionamento sobre a forma organizada dos seres e das coisas, consequentemente, configuram-se como campo de estudo relevante para se ocupar em compreender nossa situação contemporânea. Todavia, enquanto tentativa de conceituação, a cultura visual dos quadrinhos tende a ganhar mais significância em paralelo com outros estudos que também se ocupam em tentar compreender e interrogar a condição humana. São estes aspectos e reflexões que podem aparecer de forma enfática em nossa pesquisa, e, neste caso, a análise do quadrinho *Óleo sobre tela*, bem como outros títulos de proposta similar, justificaria uma tentativa de perscrutar o status das representações visuais hoje e seus desdobramentos.

Referências

- BARBIERI, Daniele. *As Linguagens dos Quadrinhos*. Tradução de Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Editora Peirópolis, 2017.
- BARTHES, Roland. *Mitologias*. 7. ed. Tradução de Rita Buongiorno e Pedro de Souza. Rio de Janeiro: DIFEL, 2003.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- ECO, Umberto. *Obra aberta*. Tradução de Giovani Cutolo. 8. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.
- FOUCAULT, Michel. *Isto não é um cachimbo*. Tradução de Jorge Coli. 5. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1988. 88 p.
- GOMES, Luiz Vidal Negreiros. *Desenhismo*. Santa Maria, RS: Editora da UFSM, 1996.
- GROENSTEEN, Thierry. *O Sistema dos Quadrinhos*. Tradução de Érico Assis. Rio de Janeiro: Marsupial, 2015.
- MARCONDES, Ciro Inácio. *O silêncio à espreita: sobre o universo das HQs mudas*. Disponível em: <https://www.raiolaser.net/home//2017/01/o-silencio-espreita-sobre-o-universo.html>. Acesso em: 05 jun. 2020.
- MARCONDES, Ciro Inácio. *Arzach e o despontar da narrativa gráfica silenciosa*. Disponível em: https://www.academia.edu/35620812/ARZACH_E_O_DESPONTAR_DA_NARRATIVA_GR%C3%81FICA_SILENCIOSA_VERS%C3%83O_COMPLETA_?email_work_card=title. Acesso em: 28 jul. 2020.
- MURICY, Katia. *Os direitos da imagem – Michel Foucault e a pintura*. Disponível em: <http://www.oquenofazpensar.fil.puc-rio.br/index.php/oqnf/article/view/360>. Acesso em: 03 jul. 2020.

SRBEK, Wellington. *Um mundo em quadrinhos*. Paraíba: Marca da Fantasia, 2005.

VITRAL, Ramon; ZOUVI, Aline. *Papo com Aline Zouvi*. Disponível em: <https://vitralizado.com/?s=aline+zouvi>. Acesso em: 05 jun. 2020.

ZORZO, Francisco Antônio; SILVA, André Luiz Souza. *Representações da Televisão e do Telespectador nos Quadrinhos Brasileiros*. Disponível em: http://site.ufvjm.edu.br/revistamultidisciplinar/files/2011/09/Representa%C3%A7%C3%B5es-da-Televis%C3%A3o-e-do-Telespectador_andr%C3%A9.pdf. Acesso em: 28. maio. 2020.

ZOUVI, Aline. *Óleo sobre tela*. São Paulo: Ugra Press, 2018.

Feminismo em quadrinhos: o retrato de duas épocas a partir das antologias *Wimmen's Comix* e *Womanthology*

Ana Luiza Schmidt Trippe Fernandes

Tarcísio Torres Silva

Resumo: O feminismo nos quadrinhos está cada vez mais em pauta, visto a evolução do movimento ao longo das décadas. Entretanto, esse feminismo se manifestou de diferentes maneiras, de acordo com o contexto do período. Este artigo busca estudar a manifestação dessas transformações por meio de duas antologias de quadrinhos feitas em épocas diferentes, “*Wimmen's Comix*” e “*Womanthology*”. Através de um estudo quantitativo e qualitativo das duas obras, compreendemos que elas de fato diferem em função do contexto em que foram produzidas, mostrando a influência das ondas feministas na produção cultural das duas épocas.

Palavras-chave: feminismo, quadrinhos, *Wimmen's Comix*, *Womanthology*.

**Feminism in comics: a portrait of two eras based
on the anthologies *Wimmen's Comix* and *Womanthology***

Abstract: Feminism in comics is increasingly on the agenda, given the evolution of the movement over the decades. However, this feminism manifested itself in different ways, according to the context of the period. This article seeks to study the manifestation of these transformations through

Ana Luiza Schmidt Trippe Fernandes é graduanda em Jornalismo pela PUC-Campinas, bolsista de iniciação científica (CNPq). analschmidt19@gmail.com;

Tarcísio Torres Silva é docente do PPG em Linguagens, Mídia e Arte da PUC-Campinas, doutor em Artes Visuais pela Unicamp, orientador do trabalho. tartorres@gmail.com

two anthology of comics made at different times, “Wimmen’s Comix” and “Womanthology”. Through a quantitative and qualitative study of the two works, we understand that they in fact differ according to the context in which they were produced, showing the influence of feminist waves in the cultural production of both times.

Keywords: feminism, comics, Wimmen’s Comix, Womanthology.

Introdução

A década de 60 foi uma época de revoluções feministas. Foi nela que se estabilizou e se concretizou a Segunda Onda do Feminismo. As mulheres estavam cansadas de uma década inteira tentando se encaixar em padrões de feminilidade e o sistema que obrigava as mulheres a cuidarem do lar estava se demonstrando cada vez mais fraco (FRIEDAN, 1971):

As feministas da segunda onda buscaram a compreensão da origem da condição feminina, isto é, elas queriam entender as razões que fundamentam a opressão sofrida pelas mulheres (SILVA, 2019, p. 14).

Ainda segundo Silva (2019, p. 16), a terceira onda do movimento feminista veio como questionador das falhas da segunda onda:

As feministas de terceira onda questionavam o sentido de mulher levantado nos discursos da onda feminista que lhes precedeu, uma noção de mulher universal e indiscriminada, resumida essencialmente no seu sexo (SILVA, 2019, p. 17).

A ideia era reconhecer a variedade do movimento feminista. Interseções como as de raça e as de deficiência, começaram a aparecer. Isso ocorreu porque muitas mulheres e pessoas transgêneras não se identificavam com o feminismo defendido na segunda onda, por se tratar de apenas um tipo de mulher.

Enquanto isso, na quarta onda do movimento feminista, teve seu início assim como a sua fundamentação com o advento da internet. De acordo com Silva (2019, p. 31), “A quarta onda do feminismo é caracterizada principalmente pelo uso maciço da plataforma de redes sociais”. Assim, as mulheres se organizaram nas redes sociais para lutar pelo feminismo de diferentes formas.

O presente trabalho busca explorar como esses diferentes contextos de época do feminismo influenciaram no movimento feminista dos quadrinhos. Para isso, como objeto de estudo, foram analisadas duas antologias, uma produzida ao longo dos anos da Segunda Onda do Feminismo, *Wimmen’s Comix*, e outra lançada em 2011, época que cabe mais às terceira e quarta ondas do movimento feminista, *Womanthology*. A escolha das antologias em seu reconhecimento em unir as mulheres em torno de um projeto comum, ou seja, produzir quadrinhos a partir de suas perspectivas de mundo.

○ empoderamento depois da década de 50

Década de 50. Os homens haviam voltado da Segunda Guerra Mundial. O que Betty Friedam havia descrito como “Mística Feminina” voltou em seu potencial máximo:

O problema permaneceu mergulhado, intacto, durante vários anos, na mente da mulher americana. Era uma insatisfação, uma estranha agitação, um anseio que ela começou a padecer, em meados do século XX, nos Estados Unidos. Cada dona de casa lutava sozinha com ele, enquanto arrumava camas, fazia as compras, escolhia tecido para forrar o sofá, comia com os filhos sanduíches de creme de amendoim, levava os garotos para as reuniões de lobinhos e fadinhas e deitava-se ao lado do marido, à noite, temendo fazer a si mesma a silenciosa pergunta: “É só isso?” (FRIEDAM, 1963, p. 17).

Eis o que Betty Friedam chamou de “Problema sem nome”. Era o questionamento das mulheres na época. Elas queriam ser muito mais do que simples donas de casa, trabalhando sempre para o outro. Muito mais do que o que a Mística Feminina dizia e limitava para uma mulher. E assim nasceu a segunda onda do movimento feminista, ao qual as mulheres procuraram:

(...) opor-se aos pressupostos androcêntricos dos saberes dominantes e assim escapar à rigidez das proposições normativas e ao fechamento do pensamento binário estático do feminino e do masculino (...) tendo em vista conter os efeitos perversos de uma organização social, na qual os lugares e as atividades dos indivíduos são naturalizadas e hierarquizadas segundo o pertencimento a um sexo ou outro (DESCARRIES, 2000, p. 1).

Nos quadrinhos, a situação não foi muito diferente. Trina Robbins (2013) já dizia que “apesar da longa história de escritoras e artistas de campo, as mulheres eram uma raridade naqueles dias”.

Mas uma esperança já estava a caminho. “Um número crescente de mulheres vinham fazendo a si próprias essa pergunta. Como que despertando de um coma indagam: ‘Onde estou? ... Que faço aqui?’” (FRIEDAN, 1963, grifos da autora). Era o acordar para uma nova era. A era em que as mulheres viram que a Mística Feminina era algo impossível de ser seguida, que não atendiam às necessidades humanas das mulheres, que sentiam a necessidade de seguir vidas próprias, com seus protagonismos.

No ramo dos quadrinhos, assim como em vários outros, aconteceu um fenômeno já esperado: os homens não aceitaram dividir seus campos superiores. Não contratavam mulheres e cometiam diferentes tipos de violências contra elas.

Com relação ao mesmo setor de produção cultural, outro fenômeno deve ser considerado: o *Comic Code Authority*, um código de conduta da indústria de quadrinhos implementado nos anos 40 nos EUA. O cenário de sua criação é assim descrito por Park (2002):

O advento das histórias em quadrinhos no final da década de 1930 quase imediatamente provocou protestos sobre o que muitos críticos consideravam seu conteúdo vulgar. Na década de 1940, o psiquiatra Fredric Wertham entrou nesse debate duradouro com seus muitos artigos em periódicos populares e seu livro popular *Sedução dos Inocentes*. Wertham acrescentou mandado profissional a preocupações de longa data sobre decência; ele traduziu a questão em um problema psiquiátrico e descobriu que os quadrinhos eram uma causa de delinquência juvenil. Com a delinquência juvenil assim introduzida, as histórias em quadrinhos ganharam atenção crítica substancial. Um subcomitê do Senado, liderado pelo senador Estes Kefauver, foi encarregado de investigar os efeitos dos quadrinhos. As audiências deste subcomitê foram profundamente moldadas pelos interesses da indústria de quadrinhos e do próprio subcomitê. O depoimento de especialistas, especialmente o do próprio Wertham, foi usado como uma maneira de garantir legitimidade às conclusões do subcomitê, mesmo que essas conclusões propusessem um código de autocensura da indústria - o *Código dos Quadrinhos* - que Wertham acreditava ser contraproducente (PARK, 2002, p. 259).

Como forma de protesto contra o tal código, surgiram os quadrinhos *underground*. As mulheres quadrinistas, assim como seus parceiros masculinos, queriam protestar contra o tal código. Mas elas foram excluídas do próprio movimento *underground*, que muitas vezes representava as mulheres de maneiras esdrúxulas, normalizando as violências contra elas. Então, elas mesmas fizeram os seus próprios quadrinhos. E assim surgiram quadrinhos como *Is ain't me, baby* (1970) e *All Girl Thrills* (1971). Nomes como Trina Robbins, Willy Mendes, Jewel Wood, Nancy Kalish, Carole Kalish, Lisa Lyons, Meredith Kurtzman e Michelle Brand passaram a ser cada vez mais conhecidos no meio dos quadrinhos.

“Em 1972, Sharon Rudahl, recém-chegada de Madison, Wisconsin, onde desenhava quadrinhos políticos para o jornal *underground* local, *Takeover*, passou a morar na comuna de *San Francisco Good Time* e trabalhava em um jornal *underground*” (ROBBINS, 2013). Ela, Pat Moodian, Terry Richards, Lee Marrs, Michelle Brand, Lora Fountain, Aline Kominsky,

Shelby Sampson, Karen Marie Haskell e Janet Wolfe Stanley se uniram para produzir a mais famosa antologia de quadrinhos *underground* feita por mulheres: o *Wimmen's Comix*.

As histórias eram uma real crítica ao comportamento masculino dos quadrinhos na época. Os temas também eram femininos. Aborto, padrões de beleza, relacionamentos abusivos, dentre outros, eram retratados:

Para facilitar sua posição contra as representações misóginas das mulheres na mídia clandestina e na grande mídia, como jornais e televisão, a série explorou as técnicas e idéias do movimento de libertação das mulheres em geral. Em sua abordagem, a série inspirou-se especialmente na ampla arena da cultura impressa feminista, na qual se pretendia informar, por exemplo, o formato de antologia da série ou a decisão de formar um coletivo (chamado de *Comix Collective de Wimmen*) que julgava relacionado à publicação. Como outras publicações impressas feministas, o *Comix de Wimmen* teve como objetivo ajudar a mulher a alcançar a igualdade em uma sociedade misógina, especificamente o campo dominante do sexo masculino, e o formato de publicação em série facilitou esse objetivo (MISEMER, 2019, p. 7)

Com um formato de antologia, com cada autora escrevendo e desenhando uma história, *Wimmen's Comix* é dividida em 13 volumes, sendo que a editora *Last Gasp* foi a responsável pela distribuição até o décimo volume. Os outros três foram responsabilidade da *Renagate Press*, com exceção das três últimas edições, dadas na mão da *Rip Off Press*. A circulação durou de 1972 a 1992.



Figura 1. Capa do número 1 de *Wimmen's Comix*
 Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Wimmen%27s_Comix

Womanthology: novas tecnologias, velhos preconceitos

A internet causou uma revolução em relação à comunicação, e o feminismo não demorou a chegar com força na internet. Nunca antes no mundo se experimentou a comunicação global e rápida como experimentamos hoje (...) (SILVA, 2019, p. 23).

Como diz Cosme (2018), “nos anos 2000, surgiu uma possível ferramenta que foi apropriada por quem ficava à margem da produção de HQs, passou-se a vincular os quadrinhos na rede internacional de computadores, a internet”. E foi pela internet que o projeto *Womanthology* deslançou. Em 2011, a quadrinista Renae de Liz acompanhava várias desenhistas em seu *Twitter*. Decidiu que queria fazer um trabalho que reunisse todas elas de uma só vez. Como diria Trat (2009, p. 151-152), as mulheres, “apesar das diferenças, zelam pelo pleito universal da igualdade de direitos que as unem pela sororidade”. Liz só precisou de uma sugestão de sua amiga, a também quadrinista Jéssica Hickman, para fazer uma antologia.

Liz ficou surpresa com a quantidade de comentários em resposta ao seu *tweet*: mais de 140. Todos eles de mulheres que aceitaram fazer parte de seu projeto:

Parecia uma ideia muito grande para eu lidar na época, então eu a mantive como um projeto de “algum dia” ... mas depois que Jessica mencionou isso para mim várias vezes ao longo de alguns meses, finalmente perguntei online se alguma mulher estaria interessada em fazer uma antologia - e naquele dia havia mais de 100 colaboradoras! Naquele momento, achei que deveria dar o salto e seguir com a ideia (LIZ, 2012).

Em junho de 2011, Renéa e as outras quadrinistas criaram websites, elaboraram mais claramente o nome *Womanthology* e o tema, definiram o que cada uma faria no projeto, planejaram a postagem no *Kickstarter*. Para isso, grupos em várias redes sociais foram criados. “A logística por trás de uma antologia dessa magnitude foi incrivelmente complicada” (THE WOMANTHOLOGY TEAM, 2011, p. 4).

Após essa etapa, a procura por uma editora começou. A *IDM Publishing* aderiu ao projeto. De acordo com *The Womanthology Team* (2011), ter uma editora de grande escala mundial deu credibilidade para o projeto. “Um mês após o seu início, a *Womanthology* tinha uma editora, mas, como o projeto era para caridade, ainda era necessário fazer um financiamento para cobrir os enormes custos de impressão” (THE WOMANTHOLOGY TEAM, 2011, p. 4).

Depois de várias semanas, Liz finalmente postou o projeto, com a meta de 25.000 dólares, de 7 de julho de 2011 a 7 de agosto de 2011. A meta foi alcançada 19 horas depois. Com uma semana restante, 74.000 dólares já haviam sido arrecadados. No total, foram mais de 109.000 dólares, com mais de 2.000 apoiadores de mais de 10 nacionalidades. Em 2015, pela mesma editora, foi lançado um compilado das cinco edições de *Womanthology: Space*.

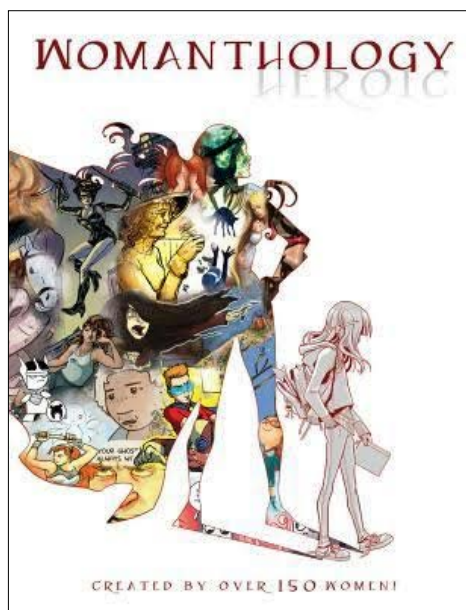


Figura 2 - Capa do primeiro volume de *Womanthology*
Fonte: https://books.google.com.br/books/about/Womanthology.html?id=oY_frQEACAAJ&source=kp_cover&redir_esc=y.

Enquanto as quadrinistas faziam seu projeto autoral, *Womanthology*, a *DC Comics* lançava os famosos *Novos 52*. 12% das pessoas que trabalhavam na empresa na época eram mulheres. Mas as mulheres envolvidas no projeto em específico eram apenas 1% do total da equipe. As 11% restantes foram demitidas. Uma prova do que a Trina Robbins falou. Apesar da grande redução desse fenômeno nos últimos tempos, as mulheres ainda não eram aceitas em trabalhos liderados por homens cisgêneros. “Talvez uma das razões pelas quais os quadrinhos da Marvel e da DC não sejam mais amigáveis para as mulheres é porque sua base de fãs majoritariamente masculinos cisgêneros não quer que sejam» (ROBBINS, 2013. Grifos da autora).

Nesse trabalho, procuramos comparar o movimento feminista nos quadrinhos com o contexto político da época. E para tanto, escolhemos comparar as duas antologias a fim de verificar as diferenças e semelhanças entre elas.

Metodologia

Para se fazer a comparação entre as duas antologias, foram produzidas fichas decodificadoras, uma para cada história, tanto de *Wimmen's Comix* quanto de *Womanthology*. Cada ficha foi dividida em duas partes. A primeira analisou o perfil dos personagens presentes nas tramas. Essa primeira parte foi ainda dividida em duas partes, uma analisando o perfil dos personagens principais e a outra, os personagens secundários, sendo considerado secundário qualquer personagem que não seja o protagonista da história. Essa primeira parte, dentre os personagens, secundários ou principais, foi dividido nas categorias gênero (se referindo à identidade de gênero das personagens), classe social (podendo ser ela rica, pobre ou não identificada), religião, deficiência, sexualidade e cor (essa última se referindo à etnia do personagem).

A segunda parte buscou analisar a história em si, sendo tal análise dividida em quatro categorias: feminista (todas as histórias eram feministas, pois mostravam mulheres em sua plenitude). Mas algumas histórias tinham um certo tom educativo, falando sobre temáticas feministas diretamente. Por isso, optou-se por um sistema de duas opções, em que se marcava um x em pelo menos uma delas: (direta e indireta), roteiro (referindo-se se era original ou adaptado, ou seja, sem ou com inspiração direta em algum fator da vida real ou obra cultural, referindo-se a livros ou filmes), heroínas (analisando se as histórias envolviam poderes mágicos - com poderes - ou não - sem poderes) e gênero da história (dessa vez optando pela escrita do gênero, visto que tal categoria tinha muitos itens, o que seria extenso demais para se colocar em uma ficha decodificadora).

Depois do fichamento, foram feitas diversas tabelas, para depois calcular a percentagem das tabulações. A partir desse trabalho quantitativo, foi feita ainda uma análise qualitativa comparativa entre as duas antologias, considerando os dados coletados e contexto sociocultural das produções.

Análise de resultados

Personagens

Principais

Em relação aos personagens principais, em *Wimmen's Comix*, 78% dos protagonistas foram mulheres cisgêneras, ou seja, que se identificam com o gênero designado ao nascer. 11% eram homens cisgêneros. 6% tiveram o gênero não identificado, normalmente sendo animais ou seres místicos. 0,5% dos personagens se identificaram como homens transgêneros, além de 0,5% dos personagens eram mulheres transgêneras. Além disso, 4% dos personagens apresentavam características andróginas, sendo muito provavelmente pessoas intersexe, ou seja, pessoas que naturalmente, sem nenhuma intervenção médica, desenvolvem características sexuais tanto masculinas quanto femininas, ou pessoas transgêneras. Enquanto isso, em *Womanthology*, 81% dos personagens principais foram identificados como mulheres cisgêneras, 16% como homens cisgêneros, além de 3% dos personagens não tiveram o seu gênero identificado.

Em relação à classe social dos personagens principais, em *Wimmen's Comix*, 8% se demonstraram ser pobres, enquanto que 46% dos personagens eram ricos. Além disso, em 46% dos casos, não foi possível identificar a classe social de tais personagens. Já em *Womanthology*, 14% dos personagens principais eram pobres, enquanto que 61% eram ricos. 25% tiveram a classe social não identificada.

Em relação à religião dos personagens, em *Wimmen's Comix*, em 89% dos casos não foi possível identificar a religião dos personagens principais. Em *Womanthology*, essa percentagem foi de 97%. As religiões identificadas foram judia (1%, tanto em *Wimmen's Comix* quanto em *Womanthology*), grega (0,5% em *Wimmen's Comix* e 1% em *Womanthology*), cristã (6% em *Wimmen's Comix* e 1% em *Womanthology*), egípcia (0,5%

em *Wimmen's Comix*) e thãnismo, uma religião típica do Vietnã (0,5% em *Wimmen's Comix*). Além disso, em *Wimmen's Comix*, 2% dos personagens principais demonstraram ter crenças religiosas, mas que não foi possível identificá-las visto que não eram famosas.

Em relação à deficiência, em *Wimmen's Comix*, 92% das personagens principais não revelaram ter nenhuma deficiência. Esse número foi maior em *Womanthology*, 98%. As deficiências identificadas foram visão monocular (0,5% em *Wimmen's Comix*), hipertricose (0,5% em *Wimmen's Comix*), depressão (0,5% em *Wimmen's Comix*), bulimia (0,5% em *Wimmen's Comix*), ansiedade (0,5% em *Wimmen's Comix*), Transtorno Obsessivo Compulsivo (0,5% em *Wimmen's Comix*), câncer de mama (0,5% em *Wimmen's Comix*), câncer no testículo (0,5% em *Wimmen's Comix*), eczema (0,5% em *Wimmen's Comix*), lupus (0,5% em *Wimmen's Comix*), infecção crônica por fungos (0,5% em *Wimmen's Comix*), surdocegueira (1% em *Womanthology*) e esquizofrenia (0,5% em *Womanthology*). Em *Wimmen's Comix*, em 3,5% dos casos, os personagens principais revelaram ter alguma deficiência, mas esta não foi identificada pelos personagens. Ou seja a história não revelava qual é a deficiência desses personagens.

Em relação à sexualidade, em *Wimmen's Comix*, 37% dos personagens principais se identificaram como heterossexuais, pois eram mulheres que se relacionavam apenas com homens ao longo de suas respectivas histórias ou homens que se relacionavam apenas com mulheres ao longo de suas respectivas histórias. Na mesma antologia, 52% dos personagens principais não tiveram suas sexualidades reveladas, visto que não se relacionavam com ninguém e não se revelavam assexuais. Em *Womanthology*, essas duas percentagens foram, respectivamente, 21% e 76%. Tivemos ainda casos de personagens principais LGBT+s. Lésbicas, no caso de mulheres que se relacionavam apenas com outras mulheres (7% no *Wimmen's Comix* e 3% no *Womanthology*) e bissexuais, quando os personagens se relacionavam com mais de um gênero (1,5% no *Wimmen's Comix*).

Em relação à cor, a predominância foi da branca, com 62% no *Wimmen's Comix* e 80% em *Womanthology*. As outras cores encontradas fo-

ram negra (22% em *Wimmen's Comix* e 7% em *Womanthology*), asiática, referindo-se a descendentes de países do oeste asiático (5% em *Wimmen's Comix* e 8% em *Womanthology*), não identificada, normalmente referindo-se a animais ou seres mitológicos (8% em *Wimmen's Comix* e 5% em *Womanthology*), latina, esta especificamente referindo-se à origem do personagem, de países latinos (1% em *Wimmen's Comix*) e indígena (2% em *Wimmen's Comix*).

Secundários

Em relação à identidade de gênero, em *Wimmen's Comix*, 43% dos personagens secundários são mulheres cisgêneras, enquanto que 45% eram homens cisgêneros. Em *Womanthology*, 42% eram mulheres cisgêneras, enquanto que 49% eram homens cisgêneros. O aumento do número dos homens cisgêneros se dá porque os homens das histórias eram mostrados a partir do ponto de vista feminino, em que as mulheres eram protagonistas da sua vida. Ainda houve casos de personagens em que a identidade de gênero não foi identificada (10% em *Wimmen's Comix* e 9% em *Womanthology*), mulheres transgêneras (0,6% em *Wimmen's Comix*), homens transgêneros (0,6% em *Wimmen's Comix*) e personagens em que a identidade de gênero não foi identificada, mas que suas aparências davam a certeza de que se tratavam ou de pessoas transgêneras ou de pessoas intersex (0,6% em *Wimmen's Comix*).

Em relação à classe social, em *Wimmen's Comix*, 34% dos personagens secundários eram ricos, enquanto que 10% eram pobres. Em *Womanthology*, 51% eram ricos, enquanto que 8% eram pobres. Houve casos de personagens secundários em que a classe social não foi identificada (56% em *Wimmen's Comix* e 41% em *Womanthology*).

Em *Wimmen's Comix*, em 91% dos casos não foi possível identificar a religião dos personagens secundários. Em *Womanthology*, essa percentagem foi de 96%. Também houve casos de religião grega (0,75% em *Wimmen's Comix* e 3% em *Womanthology*), cristã (3% em *Wimmen's Comix*

e 1% em *Womanthology*), egípcia (0,25% em *Wimmen's Comix*) e judia (2% em *Wimmen's Comix*). Também houve casos de personagens em que a religião claramente não era cristã, mas que não foi identificada (3% em *Wimmen's Comix*).

Em *Wimmen's Comix*, 97% dos personagens secundários não têm deficiência. Essa percentagem, em *Womanthology*, foi de 99%. As deficiências identificadas foram visão monocular (0,3% em *Wimmen's Comix* e 1% em *Womanthology*), ouve por apenas um ouvido (0,3% em *Wimmen's Comix*), cegueira (0,6% em *Wimmen's Comix*), diabetes (0,3% em *Wimmen's Comix*), tumor cerebral (0,3% em *Wimmen's Comix*), depressão (0,3% em *Wimmen's Comix*). Houve casos de pessoas que revelaram ter deficiência, mas que não revelaram qual era (1,8% em *Wimmen's Comix*).

Em *Wimmen's Comix*, 42% dos personagens secundários se identificaram como heterossexuais, enquanto que 55% não teve a sua sexualidade identificada. Essa percentagem, em *Womanthology*, foi de, respectivamente, 21% e 76%. Houve também casos de personagens LGBTQ+s: lésbicas (1,8% em *Wimmen's Comix* e 3% em *Womanthology*), bissexuais (0,15% em *Wimmen's Comix*) e gays (1,05 em *Wimmen's Comix*).

A cor dos personagens secundários, em *Wimmen's Comix*, foi majoritariamente branca (71%), assim como foi em *Womanthology* (80%). As outras cores identificadas foram asiáticos (16% em *Wimmen's Comix* e 8% em *Womanthology*), negros (3,3% em *Wimmen's Comix* e 7% em *Womanthology*), indígenas (1,2% em *Wimmen's Comix*) e latinos (3% em *Wimmen's Comix*). Também houve casos de personagens secundários em que a cor não foi identificada (6% em *Wimmen's Comix* e 5% em *Womanthology*).

História

Em relação ao item *Feminista*, percebeu-se, ao longo da pesquisa, que todas as histórias eram feministas, pois apresentavam mulheres em sua naturalidade, sem nenhum estereótipo. Mas, tanto em *Wimmen's Comix* quanto em *Womanthology*, algumas histórias abordavam diretamente te-

máticas ligadas ao feminismo. As que abordavam o feminismo de maneira direta, em *Wimmen's Comix*, foi de 49%, enquanto que a de *Womanthology* foi de 16%. Já as histórias feministas indiretas foram um total de 42% do total. Em *Womanthology*, essa percentagem foi de 81% do total. Houve ainda casos de histórias que eram feministas direta e indireta, que foram histórias que geraram certas dúvidas (8% em *Wimmen's Comix* e 3% em *Womanthology*).

As histórias também foram classificadas pelos seus roteiros, que podem ser adaptados ou originais. Ou seja, pode ser tanto baseado em uma história real ou outro conteúdo da *Cultura Pop* (no caso dos roteiros adaptados) ou então vindo da inspiração e criatividade das próprias quadrinistas (no caso dos roteiros originais). Em *Wimmen's Comix*, os roteiros originais representaram 79% das histórias e os adaptados, 12%. Em *Womanthology*, essas percentagens foram, respectivamente, 84% e 13%. Houve também casos de roteiros que eram originais e adaptados, que eram aqueles que misturavam elementos dos dois tipos de roteiro, como o caso de uma história em *Womanthology* que mostrou a Rainha Elizabeth I como uma agente secreta (9% em *Wimmen's Comix* e 3% em *Womanthology*).

As histórias também foram classificadas como aquelas que envolviam poderes mágicos, místicos e super-heróis (com poderes) e aquelas que não envolviam nada disso (sem poderes). Em *Wimmen's Comix*, a percentagem de histórias que envolviam algum tipo de poder foi de 11%, enquanto as que não envolviam, 80%. Já em *Womanthology*, essas percentagens foram, respectivamente, 30% e 51%. Houve também casos de histórias que envolviam e não envolviam tais poderes extraordinários, ou melhor, aquelas em que os personagens principais, sem poderes, enfrentavam antagonistas com poderes ou vice-versa (9% em *Wimmen's Comix* e 19% em *Womanthology*).

Em relação ao gênero da história, percebe-se que houve mais gêneros em *Womanthology* do que em *Wimmen's Comix*. Isso se dá pelo número de histórias. Em *Wimmen's Comix*, foram 126 gêneros em 330 histórias. Em *Womanthology*, foram 18 gêneros em 98 histórias. Em *Wimmen's Co-*

mix, os gêneros mais expoentes foram Relacionamentos (10% das histórias), Vida (5,4%) e Família (5,4%). Já em *Womanthology*, tais gêneros foram Aventura Mágica (34%), seguido de Super-Heróis (18%) e Aventura Espacial (13%).

Conclusões

Apesar das crescentes evoluções de interseccionalidade no movimento feminista (SILVA, 2019), a principal diferença encontrada entre ambas as antologias estudadas foi no formato de suas histórias. Enquanto que *Wimmen's Comix* apresentou um formato mais semelhante aos *Comix Underground* da época, com traços estilizados, histórias cotidianas misturadas com temáticas polêmicas, tais como sexo e drogas, além de abordarem temáticas feministas mais diretas, visto o contexto da inquietação feminina da época, *Womanthology* se preocupou menos em abordar o feminismo diretamente, além de apresentar um traço com muitas influências do gênero *Graphic Novel*, com narrativas mais aventurescas e que não envolviam muito temáticas polêmicas, e que apresentavam mulheres em sua naturalidade, normalmente com discussões feministas indiretas.

Nas décadas de 60, 70 e 80, as mulheres, cansadas de serem vistas como *reais ladys*, começaram a falar sobre questões como sexualidade, drogas, dentre outros assuntos ditos polêmicos, sob o ponto de vista feminino. As mulheres que fizeram parte da antologia *Wimmen's Comix* se reuniam em São Francisco, presencialmente, sem a presença da internet, mas fazendo parte do movimento de contracultura da época, o movimento *underground*.

Já no caso de *Womanthology*, percebeu-se que as mulheres que realizaram a antologia se reuniram online, forma essa que se tornou cada vez mais comum com o fator marcante da quarta onda do movimento feminista, que é o advento da internet. O conteúdo foi muito mais ligado a aventuras, apenas apresentando mulheres representadas em suas naturalidades, pois os contentamentos de épocas passadas, apesar de ainda presentes em

uma sociedade ainda machista, não são mais os mesmos. Isso explica, por exemplo, o fato de haver menor frequência em narrativas em torno das relações amorosas, no caso da segunda antologia.

Assim, de diferentes formas, percebe-se que as ondas dos movimentos feministas influenciaram na forma de produção e de organização das antologias feitas por mulheres. Esse fato demonstra que a produção cultural de cada época, vista a partir de metodologias de análise qualitativas e quantitativas, reflete as condições sociopolíticas em que foram produzidas e contribuem para a melhor compreensão dos valores primordiais ali presentes, assim como suas transformações temporais.

Referências

COSME, Luana Baliero. Quadrinhos e quadrinistas: uma análise das histórias em quadrinhos produzidas e protagonizadas por mulheres. In: 5^o *Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos*. São Paulo: USP, 2018. Acesso em: 21 de janeiro de 2020.

DESCARRIES, Francine. *Teorias feministas: liberação e solidariedade no plural*. Tradução de Tânia Navarro Swain (Universidade de Brasília). Textos de História, vol. 8, n^o 1, 2000.

FRIEDAN, Betty. *A mística feminina*. Petrópolis: Vozes. 1971.

MANNING, Dirk. Womanthology: A Modern Cinderella Story – The Dirk Manning Interview. *Bleeding Cool*, 2011. Disponível em: <<https://www.bleedingcool.com/2011/08/01/womanthology-a-modern-cinderella-story-the-dirk-manning-interview/>>. Acesso em: 12 de janeiro de 2019.

MISEMER, Leah. “Serial Criticism: Wimmen’s Comix Counterpart”. *Paints: the journal of the Comics Studies Society*, Vol. 3 no. 1, 2019, p. 6-26. MUSE Project, two: 10.1353 / ink.2019.0001.

PARK, David. Audiences of KEFAUVER’s comic books as a demonstration: decency, authority and domain expert, *Cultural Studies*, 16: 2, 259-288, 2002.

ROBBINS, Trina. *Pretty in ink: north-american womam cartoonists, 1896–2013*. Seattle: Fantagraphics, 2013.

SILVA, Jacilene Maria. *Feminismo na atualidade: a formação da quarta onda*. Recife: Independent published. 2019.

TRAT, Joseti. Movimentos sociais. In: HIRATA, Helena (Org.) *Dicionário crítico do feminismo*. São Paulo: UNESP, 2009.

THE WOMANTHOLOGY TEAM. *Womanthology: Heroic*. San Diego: IDW Publishing. 2011.

Newsgame de letramento e seu processo de produção: o caso do Letracina

Ana Paula Bourscheid
Vanessa Marquezzan

Resumo: Este artigo relata a experiência de produção do newsgame de letramento Letracina: o antibiótico que combate a bactéria das Fake News. O produto foi desenvolvido como trabalho de conclusão do curso de Jornalismo na Unochapecó. Letracina nasceu com o objetivo de conscientizar sobre Fake News na área da saúde. Ele aborda os principais temas debatidos na área que geram dúvidas para a população. Sua criação iniciou com o mapeamento e seleção das Fake News que circulam envolvendo temáticas de saúde e após essa etapa, foram elaborados os conteúdos que integram o jogo. Depois de finalizado, o newsgame foi testado e verificamos que a iniciativa auxilia no combate às Fake News de forma lúdica.

Palavras-chave: Jornalismo; Newsgame; Fake News; Saúde.

Literacy newsgame and its production process: the case of Letracina

Abstract: Summary: This article reports the experience of producing the literacy newsgame Letracin: the antibiotic that fights the bacteria of fake

Ana Paula Bourscheid é doutoranda em Comunicação Social pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social - PPGCOM/PUCRS. Mestra em Jornalismo pelo Programa de Pós-Graduação em Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina - PPGJor/UFSC. Jornalista formada pela Universidade Comunitária da Região de Chapecó - Unochapecó. Professora no curso de Jornalismo da Unochapecó. E-mail: bourscheidana@gmail.com

Vanessa Marquezzan é jornalista, graduada pelo curso de Jornalismo da Universidade Comunitária da Região de Chapecó - Unochapecó, Santa Catarina. E-mail: vanessamarquezzan@gmail.com

news. The product was developed as a work to complete the journalism course at Unochapecó. Letracina was born with the aim of raising awareness about Fake News in the health area. It addresses the main topics discussed in the area that generate doubts for the population. Its creation began with the mapping and selection of fake news that circulate involving health themes and after this stage, the contents that integrate the game were elaborated. Once finalized, the newsgame was tested and we verified that the initiative helps in combating Fake News in a playful way.

Keywords: Journalism; Newsgame; Fake News; Health.

Introdução

No século XXI, surgiu uma nova narrativa jornalística que une informação e games, os newsgames. Eles podem ser usados para ensinar jornalismo, aprofundar e complementar matérias e provocar discussões públicas. Os newsgames são produzidos com conteúdo jornalístico, como é o caso do newsgame Letracina¹, que busca conscientizar sobre *Fake News* na área da saúde. Este newsgame se enquadra como um jogo sério, definido por Brasil (2012) como jogos destinados a solucionar um problema. O autor aponta que essa é uma categoria de jogo voltada a games educativos, também conhecidos como jogo-aprendizagem. Letracina, ainda, se enquadra na classificação de Bogost *et al.* (2010) como um newsgame de letramento, destinado ao ensino de algo.

Os games, por sua vez, são criados com um viés comercial para entreter. Cabe a cada jogador interpretar o conteúdo que não é criado com a intenção de prejudicar alguém ou motivar tragédias. Mattar (2010) destaca que o comportamento violento não está relacionado só com os jogos eletrônicos, mas, principalmente, com as questões afetivas e socioeconômicas que o indivíduo convive.

1. A parte online do newsgame Letracina está disponível em: letracinanewsgame.wixsite.com/letracina. Acesso em: 05 abr. 2020.

Na mesma lógica da utilização do game para educar sobre algo, podemos destacar a *media literacy*, ou seja, a alfabetização para os meios que objetiva ensinar crianças, jovens e adultos a compreender e questionar as produções midiáticas e, assim, facilitando o pensamento crítico orientado pela mídia (CIUREL, 2016). Por isso, entende-se que é preciso buscar através dos newsgames e outras ferramentas jornalísticas, formas para que o público desenvolva a criticidade em relação ao que consome.

Letracina foi desenvolvido na disciplina de Trabalho de Conclusão do Curso no curso de Jornalismo da Universidade Comunitária da Região de Chapecó - Unochapecó, em 2019. No caso do Letracina, buscou-se justamente, conscientizar e estimular o debate referente à falta de informação do público para identificar quando está diante de uma *Fake News*, ou seja, conteúdo com informações inverídicas. Este artigo visa relatar o processo de produção deste newsgame que trata da desinformação na área da saúde.

A produção do Letracina

Não é de hoje que as pessoas são influenciadas por fatos inverídicos. Um exemplo foi a eleição para presidente nos Estados Unidos, em 2016, em que muitas *Fake News* foram disseminadas, principalmente pelas redes sociais digitais. Um dos resultados da grande repercussão dessas mentiras foi a clara influência no desfecho da eleição, com a vitória de Donald Trump. Dois anos depois, o cenário se repetiu no Brasil, em que muitas informações inverídicas foram espalhadas na internet durante a eleição que culminou na escolha do presidente Jair Bolsonaro.

De acordo com o dicionário inglês Cambridge² (2019, tradução nossa), o termo '*Fake News*' significa "histórias falsas que parecem ser notícias e são espalhadas na internet ou em outras mídias, geralmente criadas para influenciar pontos de vista políticos ou como piada"³.

2. Disponível em: dictionary.cambridge.org/pt/. Acesso em: 07 nov. 2019.

3. Citação original: "False stories that appear to be news, spread on the internet or using other media, usually created to influence political views or as a joke." (Cambridge, 2019). Disponível em: dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/fake-news?q=Fake+News. Acesso em: 07 nov. 2019.

O Manual para Educação e Treinamento em Jornalismo, ‘Jornalismo, Fake News & Desinformação’, da Unesco (2019, p. 7) classifica essas informações inverídicas repassadas como ‘desinformação’ e ‘informação incorreta’, e aponta que ambas são problemas para a sociedade. “[...] desinformação consiste em tentativas deliberadas [...] para confundir ou manipular pessoas por meio de transmissão de informações desonestas” (UNESCO, 2019, p. 7). Já informação incorreta “[...] refere-se a informações enganosas criadas ou disseminadas sem intenção manipuladora ou maliciosa” (UNESCO, 2019, p. 7).

Além disso, os criadores da desinformação visam atacar a vulnerabilidade ou ideologias das pessoas, para torná-las amplificadores e multiplicadores, por meio do compartilhamento desses conteúdos (UNESCO, 2019). A consequência disso é uma mudança na compreensão dos cidadãos sobre a realidade e a criação de um descrédito com o jornalismo, tornando-o um vetor de desinformação. “[...] Isso reduz ainda mais a confiança pública e promove a visão cínica de que não há distinção entre, de um lado, as narrativas dentro do jornalismo, e do outro, as narrativas de desinformação” (UNESCO, 2019, p. 19).

Na busca por conscientizar e levar o conhecimento sobre como identificar *Fake News*, foi desenvolvido o newsgame Letracina. Pois, nota-se que muitas pessoas ainda não reconhecem ou não se interessam em saber quando estão diante de uma informação inverídica. Como aponta uma pesquisa realizada em 2018, pelo Ideia Big Data a pedido da *Veja*⁴. De acordo com a pesquisa, 63% dos entrevistados afirmaram não se preocupar em checar a veracidade das notícias antes de compartilhá-las, mesmo que muitos tenham medo de acreditar nessas inverdades.

O newsgame de letramento foi criado para transmitir conhecimento aos jogadores, para assim, ensiná-los a reconhecer informações falsas e evitar a proliferação delas pelas redes sociais digitais. Os newsgames de letramento são desenvolvidos com a intenção de ensinar algo específico sobre deter-

4. Disponível em: veja.abril.com.br/brasil/fake-news-uma-ameaca-reconhecida-por-83-dos-brasileiros/. Acesso em: 30 out. 2019.

minado tema ou profissão. Bogost *et al.* explica que “[...] os jogos podem ensinar uma mentalidade, uma maneira de abordar problemas através de um conjunto de regras, valores e práticas” (2010, p. 108, tradução nossa)⁵.

Mattar (2010, p. XVI) afirma que os “jogos podem envolver diversos fatores positivos: cognitivos, culturais, sociais, afetivos etc. Jogando as crianças aprendem, por exemplo, a negociar em um universo de regras [...]”. A união do jornalismo com os games, proporciona um melhor aproveitamento das particularidades de ambos, pois une-se a capacidade do game de simular a realidade e instruir de forma lúdica, com a veracidade das informações jornalísticas.

Observa-se que a internet proporciona um campo amplo para a disseminação dos newsgames. O portal ONU News⁶ divulgou em 2019, pesquisa realizada pela União Internacional de Telecomunicações (UIT) que mostra a utilização da internet por 4,1 bilhões de pessoas no mundo. Já no Brasil, o site Estadão⁷ publicou em 2019, os resultados do estudo Síntese de Indicadores Sociais (SIS), divulgados pelo IBGE, que apontam que em 2018 eram cerca de 166 milhões de brasileiros usuários da rede, o que representa 79,9% da população brasileira. Outro dado importante sobre o consumo da internet no país é que em 2017, o maior público utilizador da rede eram os jovens de 20 a 24 anos, representando 88,4% dos usuários. Esses dados foram apurados pela pesquisa PNAD Contínua TIC 2017, divulgada pelo IBGE⁸.

Outra pesquisa importante sobre o consumo da internet e a proliferação de *Fake News* foi realizada pelo IBOPE Conecta⁹, em outubro de 2018,

5. Citação original: “[...] games can teach a mindset, a way of approaching problems through a set of rules, values, and practices.” (Bogost *et al.*, 2010, p.108).

6. Disponível em: news.un.org/pt/story/2019/11/1693711. Acesso em: 21 abr. 2020.

7. Disponível em: economia.estadao.com.br/noticias/geral,ibge-35-7-dos-brasileiros-vive-sem-esgoto-mas-79-9-da-populacao-ja-tem-acesso-a-internet,70003077941. Acesso em: 21 abr. 2020. 8. Disponível em: exame.abril.com.br/brasil/6-conclusoes-de-como-o-brasileiro-usa-a-internet-segundo-o-ibge/. Acesso em: 21 abr. 2020. 9. Disponível em: ibopeconecta.com/9-em-cada-10-internautas-receberam-fake-news/. Acesso em: 21 abr. 2020.

9. Disponível em: ibopeconecta.com/9-em-cada-10-internautas-receberam-fake-news/. Acesso em: 21 abr. 2020.

uma semana antes do segundo turno das eleições no Brasil. Neste estudo 90% dos usuários brasileiros da internet afirmaram já ter recebido *Fake News*. Essas informações inverídicas foram lidas principalmente no *Facebook* (80%), seguida pelo *WhatsApp* (75%), *Instagram* (18%), *YouTube* (15%) e *Twitter* (8%).

Levando em consideração que a internet é a maior rede de divulgação de *Fake News* e que os jovens são o público que mais a utiliza, viu-se a necessidade de produzir um newsgame voltado para conscientizar os adolescentes que estão cada vez mais conectados. Letracina tem como público-alvo adolescentes, devido ao fato que assim, pode-se alcançar os estudantes do ensino fundamental e médio. Jogar o Letracina na escola é uma forma de ensinar os estudantes a identificar quando uma informação não é verdadeira e, assim, buscar evitar o compartilhamento da desinformação nas redes sociais digitais.

Os componentes de Letracina foram decididos após análise de diversos fatores. Se levarmos ao pé da letra a classificação de newsgame existente, é um game online. Porém, para a criação do mesmo seria necessário um profissional de programação, em função disso, optou-se por desenvolver um newsgame que une o físico ao digital por meio de um QR Code. Assim, Letracina ficou dividido em duas partes, uma online e outra offline, mas, sempre mantendo as características de um newsgame.

Já o tema saúde, abordado no jogo, foi selecionado pela sua importância mundial e que envolve questões básicas da população global. Porém, as questões que envolvem a saúde são fortemente atacadas pela disseminação de *Fake News*, que ameaçam as mais diversas particularidades desta área e, em casos extremos, colocam em risco a vida das pessoas. Um exemplo, são os milhares de informações inverídicas divulgadas sobre o Covid-19, desde o início da pandemia mundial.

Na tentativa de conter a disseminação de *Fake News* na área da saúde, em 2018 o Ministério da Saúde criou o portal ‘Saúde Sem Fake News’¹⁰,

10. Disponível em: www.saude.gov.br/fakenews. Acesso em: 21 abr. 2020.

um canal de atendimento gratuito, onde a população em geral pode encaminhar por *WhatsApp*, mensagens duvidosas e uma equipe especializada investiga os fatos. As respostas são publicadas no portal. Em 2020, com a pandemia de Covid-19 e a grande disseminação de informações inverídicas, o portal Saúde Sem Fake News, criou uma aba exclusiva onde reúne todas as informações checadas referente ao coronavírus¹¹.

Metodologia de produção

O newsgame é uma narrativa jornalística que nasceu no século XXI. O criador do primeiro newsgame, em 2003, e do termo é o uruguaio Gonzalo Frasca, considerado o pai dos newsgames. Frasca aponta que a proposta deste produto é “[...] complementar e capacitar as notícias, sem pretender e monopolizar a experiência do leitor” (FRASCA, 2013, p. 262, tradução nossa)¹². Já Bogost *et al.* (2010) entende o newsgame como qualquer integração entre jornalismo e jogos. Já Oliveira e Acadrolli (2016, p. 116) classificam que essa narrativa tem “[...] o intuito de informar e prender a atenção do usuário/jogador, envolvendo-o nos conteúdos de forma imersiva e divertida”.

Para Sicart, os “newsgames ilustram e comentam as notícias, e são tão perecíveis quanto as notícias em si” (2008, p.28, tradução nossa)¹³. Já Brasil (2012) retrata os newsgames como jogos eletrônicos com conteúdo inovador para o jornalismo. O autor classifica como “[...] segmento específico do gênero ‘jogos sérios’ que divulga notícias consideradas importantes que se tornaram muito populares nos últimos anos. Eles se caracterizam pela criação rápida em resposta a eventos atuais” (BRASIL, 2012, p. 18).

A construção do newsgame busca compreender quatro elementos fundamentais estabelecidos por Schell (2015 *apud* MARCIANO, 2018, p. 6):

11. Disponível em: www.saude.gov.br/component/tags/tag/novo-coronavirus-fake-news. Acesso em: 21 abr. 2020.

12. Citação original: “La idea es que complemente y potencie a las noticias, sin pretender acaparar la experiencia del lector.” (FRASCA, 2013, p. 262).

13. Citação original: “Newsgames illustrate and comment the news, and are as perishable as the news themselves.” (SICART, 2008 p. 28).

“narrativa, estética, tecnologia e mecânica”. Esses elementos serviram de base para a construção do newsgame Letracina.

A narrativa, para Schell (2015 *apud* MARCIANO, 2018, p. 6), “[..] representa a sequência de eventos percorridos até atingir os objetivos e, ao ser interligada com o *gameplay*¹⁴, proporciona as experiências que fazem o jogo agradar ou não o jogador”. No Letracina essa narrativa é composta pelos passos que os jogadores devem seguir por meio das cartas, do QR Code e do site.

Já a estética para o autor “[...] abrange desde os aspectos audiovisuais até as sensações e emoções evocadas por eles. Ela é vivenciada pelo usuário, sobretudo através da arte, dos sons e das sensações propostas pelo *gameplay*” (Schell, 2015 *apud* MARCIANO, 2018, p. 7). Neste caso, podem estar envolvidas as cores, a sensação da carta na mão e o desafio.

O terceiro elemento é a tecnologia que está presente no newsgame Letracina, tanto pela parte física, com as cartas, quanto pela parte online, a partir do site. De acordo com Schell (2015 *apud* MARCIANO, 2018, p. 7) a tecnologia é a mais dinâmica dos quatro elementos.

Trata-se do meio pelo qual o jogo irá funcionar, o objeto físico que torna o *gameplay* possível. Nos jogos analógicos, ela é representada pelo tabuleiro de papel, pelos dados de madeira ou plástico e pelas demais peças do jogo. Nos jogos digitais, ela é o conjunto de hardware e software [...] (SCHELL, 2015 *apud* MARCIANO, 2018, p. 7).

O último elemento classificado por Schell (2015 *apud* MARCIANO, 2018, p. 7) é a mecânica, considerada “[...] um conjunto de elementos que faz o jogo funcionar [...]”. Ela é composta pelos espaços representados, além dos desafios para avançar no jogo, das regras, condições de vitória e derrota e habilidades requeridas ao jogador. Ou seja, no caso do Letracina é tudo o que influencia e rege a jogabilidade do newsgame.

14. *Gameplay* é o “conjunto de escolhas, desafios ou consequências que os jogadores enfrentam enquanto navegam em um ambiente virtual de jogo” (Novak, 2008 *apud* MARCIANO, 2018, p. 6).

O nome do newsgame, ‘Letracina: o antibiótico que combate a bactéria das *Fake News*’, foi escolhido após muita pesquisa de referências e trocas de ideias com colegas do curso de Jornalismo. Entre todas as opções optamos pela que tem como intenção juntar dois propósitos, o sentido da ação do antibiótico que é destruir/matar uma bactéria e o de educar e ensinar que é o propósito do newsgame de letramento. Desta forma, Letracina pode ser desmembrado como ‘Letra’, derivado de letramento, e ‘ina’, terminação usual de antibióticos. Além disso, sentimos a necessidade da criação de um subtítulo que contextualiza a proposta do jogo.

Letracina é um newsgame que se encaixa na classificação de Bogost *et al.* (2010), como de letramento e, também, como jogo sério, proposto por Brasil (2012). Essas categorias são destinadas a ensinar algo para o jogador, neste caso, conscientizar sobre as *Fake News* e ajudar o jogador a identificar quando está diante de uma, para evitar o compartilhamento de informações falsas.

O tema do newsgame é saúde, pois é um assunto de interesse de toda a população e também envolve políticas públicas. Porém, muitas pessoas não têm conhecimento de alguns debates que interferem diretamente nesta área e, por conta disso, são facilmente enganadas por informações falsas divulgadas, principalmente, na internet.



Figura 1: Página de apresentação do site em que está hospedado o newsgame Letracina.
Fonte: Captura de tela realizada pelas autoras

O newsgame é constituído de carta de apresentação, cartas de desafio com QR Code e site com hospedagem do conteúdo informativo do jogo. A carta de apresentação contém o nome do jogo e a indicação de utilizar o QR Code para acessar a apresentação, as regras e as dicas do jogo. Já as cartas de desafio possuem o título da matéria, um breve texto e o QR Code, que tem como suporte o site (Figura 1), que ao acessá-lo, o jogador além de ter a resposta, vai encontrar o *fact-checking* da informação e as fontes da informação.

Na era da tecnologia, em que muitas crianças e adolescentes quase não utilizam os jogos físicos em que o contato é fundamental, Letracina, vem na contramão disso, para proporcionar a experiência do contato e interação entre jogo e jogadores. Mas, não deixa de lado a tecnologia ao utilizar um site para complementar o newsgame, permitindo assim que o mundo virtual e o real mantenham-se unidos.

A estrutura do newsgame

O jogo é composto por uma parte física e uma online. A parte física é composta por 48 cartas de desafio e uma carta de apresentação do jogo. Já a parte online contém um site que hospeda todas as respostas. As 48 cartas de desafio são divididas em três níveis de dificuldade, ou seja, são 16 cartas em cada nível, destas, oito verdadeiras e oito falsas:

Nível 1 - grau de dificuldade fácil, cartas verdes, o acerto vale 10 pontos.

Nível 2 - grau de dificuldade médio, cartas amarelas, o acerto vale 15 pontos.

Nível 3 - grau de dificuldade difícil, cartas vermelhas, o acerto vale 20 pontos.

As cartas de desafio possuem título, texto e QR Code que dá o acesso a página do post daquela carta. As respostas do newsgame estão todas hospedadas em um site responsivo. Cada carta possui uma respectiva publicação. Nesta publicação está o título da matéria e a resposta se é verdadeira ou falsa e as demais informações sobre aquele assunto.

Já a carta de apresentação possui o título e subtítulo do newsgame e um QR Code que leva o jogador para as principais informações do newsgame antes do início do jogo. Esta parte no site é composta por uma pequena apresentação. Na sequência vêm as regras detalhadas do newsgame. Por fim, são apresentadas as dicas para identificar *Fake News*. Essas dicas foram elaboradas com base em sites de checagem e buscam de forma simples ensinar os jogadores a identificar informações falsas.

Ao longo do processo de criação do newsgame foi definido que o jogo pode ser jogado com duas ou quatro pessoas. Já os testes apontaram um tempo médio de jogo de 90 minutos. Para realizar o jogo, os jogadores precisam ter à disposição um *smartphone* com um aplicativo para leitor de QR Code.

Para iniciar o jogo, os jogadores devem embaralhar as cartas divididas em cada nível. Depois, devem dispor os três montes de cartas sobre a mesa. Na sequência inicia-se o jogo. O primeiro jogador deve ser aquele que mais tem o costume de compartilhar informações pelas redes sociais digitais. Definido isso, o jogador escolhe uma carta de qualquer nível, lê o conteúdo da carta em voz alta para que todos os jogadores tenham conhecimento da informação, mas, somente o jogador que estiver jogando naquele momento pode opinar se ela é verdadeira ou falsa.

Na sequência, o jogador deve ler o QR Code e acessar a página daquela matéria no site, onde ele confere se acertou ou errou a resposta e tem acesso, quando é uma *Fake News*, ao *fact-checking* da informação e as fontes, e, quando é verdadeira, a matéria reeditada e a fonte. Em caso de acerto, o jogador segura a carta para contabilizar os pontos no final. Se errou, a carta é descartada. Na sequência, o próximo jogador no sentido horário realiza os mesmos passos. O jogo termina quando não tiver mais cartas na mesa. Com isso, cada jogador pega suas cartas conquistadas ao longo do jogo e soma os pontos. O vencedor é o jogador que fizer o maior número de pontos.

○ design do newsgame

O design¹⁵ do newsgame é simples, não apresenta elementos rebuscados, pois a ideia é passar simplicidade e também não distrair os jogadores. O design da parte física do jogo foi produzido por dois estudantes do curso de Design da Unochapecó, Arthur Bernardo Balbinot Bays e Matheus Mulinari Stuani. Os estudantes de Design que auxiliaram, optaram pela utilização do tamanho de cartas de Poker, seguindo assim um padrão que é usado para a criação de jogos de cartas (Figura 2). Já a caixa, foi inspirada em uma tradicional caixa de medicamento.



Figura 2: Imagem das cartas e caixa do newsgame Letracina.

Fonte: As autoras

e são o verde, amarelo e vermelho. O que indica que o verde corresponde ao nível fácil, o amarelo ao médio e o vermelho ao difícil. Farina *et al.* (2011) aponta que a cor amarela representa alerta, conforto, esperança, adolescência e expectativa. De acordo com os autores, a cor vermelha re-

15. De acordo com o Dicionário Cambridge (2019, online, tradução nossa) a palavra design significa “fazer ou desenhar planos para algo [...]”. Citação original: “to make or draw plans for something [...]”. Disponível em: dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/design. Acesso em: 22 out. 2019.

presenta energia, coragem, força e intensidade. Por fim, o verde transmite bem-estar, paz, saúde, segurança, tranquilidade e liberdade.

Para a escolha das *Fake News* e das notícias que integram o jogo, utilizou-se dois métodos de trabalho. O primeiro foi o levantamento das informações inverídicas, para isso foram catalogadas todas às *Fake News* investigadas pelo portal Saúde Sem Fake News, desde o início do portal, em agosto de 2018 até setembro de 2019. Mais às *Fake News* checadas pelos sites: ‘É ou não é’¹⁶, ‘Fato ou Fake’¹⁷, ‘É verdade ou Fake News’¹⁸, ‘Aos Fatos’¹⁹; ‘Boatos.org’²⁰ e ‘Lupa’²¹.

Todo o material catalogado passou por um processo de seleção em que foram levados em conta o número de vezes em que aquela informação foi checada e a importância da informação em si. Depois, para complementar, foi realizada uma nova busca na aba de imagens do Google, utilizando o título da *Fake News*. Desta forma, foram encontradas novas fontes de checagem daquela informação e, em alguns casos, a publicação da *Fake News* como conteúdo verdadeiro. Ao final deste processo, ampliou-se o número de fontes e de informações.

O segundo passo, foi a catalogação das notícias verdadeiras. Para esse processo, optamos por escolher as matérias de acordo com os temas abordados e a relevância da informação. Seleccionamos matérias que trazem temas polêmicos e curiosos, fugindo um pouco das notícias tradicionais. Para esta pesquisa foram acessados sites jornalísticos como *Zero Hora*, *Correio do Povo*, *El País Brasil*, *The New York Times Brasil*, *BBC Brasil*, *G1*, *Veja*, e *O Globo*.

Após a seleção de todo material, tanto de *Fake News* como de notícias, foram criados um título e um texto de até cinco linhas que compõem as

16. Disponível em: g1.globo.com/e-ou-nao-e/. Acesso em: 15 out. 2019.

17. Disponível em: g1.globo.com/fato-ou-fake/. Acesso em: 15 out. 2019.

18. Disponível em: saude.abril.com.br/blog/e-verdade-ou-fake-news/. Acesso em: 15 out. 2019.

19. Disponível em: aosfatos.org/. Acesso em: 15 out. 2019.

20. Disponível em: www.boatos.org/. Acesso em: 15 out. 2019.

21. Disponível em: piaui.folha.uol.com.br/lupa/. Acesso em: 15 out. 2019.

cartas. Já no post da carta no site, no caso das *Fake News*, o jogador encontra a mensagem original e a checagem da informação, além das fontes utilizadas. Para as verdadeiras, utilizamos a imagem que a matéria trazia e nos casos que não apresentava buscou-se em outras matérias ou bancos de imagens, sempre citando a fonte. Também, foram reeditados todos os textos para o site e, ao final, teve-se o cuidado de informar a fonte da informação com o link da matéria original.

A jogabilidade do newsgame

Para testar a jogabilidade do newsgame foram realizados dois jogos-testes. O primeiro envolveu quatro pessoas, todas estudantes do curso de Jornalismo da Unochapecó, sendo uma do segundo período do curso, uma do quarto e duas do sexto. O teste visou avaliar se as regras do jogo estavam claras, assim como o conteúdo das cartas. Durante o teste foram realizadas anotações dos pontos que precisavam ser melhorados e verificou-se erros de edição nas cartas. Depois conferimos novamente todas as cartas do newsgame, realizando todos os ajustes necessários.

Neste primeiro teste, o newsgame tinha além da carta de apresentação e das cartas de desafio, mais duas cartas de indicação de verdadeiro ou falso para cada jogador. Porém, foi avaliado, junto com os estudantes de Design que acompanharam o primeiro teste, que essas cartas eram desnecessárias e acabavam atrapalhando a jogabilidade, por isso, optou-se pela retirada das mesmas.

Após as alterações, realizamos o segundo teste, desta vez com dois jogadores acadêmicos do sexto período do curso de Jornalismo e que não haviam participado do primeiro teste. Desta vez, o teste teve como objetivo verificar o tempo necessário para jogar o newsgame e também as percepções dos jogadores em relação aos conteúdos. Da mesma forma como no primeiro teste, foram anotados os pontos que precisavam ser melhorados. Verificamos a necessidade de ajustar o tamanho dos textos do site, uma vez que estavam muito extensos e precisaram ser reduzidos, especialmen-

te das matérias verdadeiras. A partir deste teste, verificamos que foram necessários 90 minutos para jogar todo o jogo. Em ambos os testes, o depoimento dos jogadores foi positivo. Eles avaliaram que o newsgame é uma iniciativa boa e que trata o tema de uma forma diferente por meio do jogo, uma vez que possibilita a reflexão sobre a desinformação na área da saúde.

Considerações finais

Os newsgames são uma das novas formas de se fazer jornalismo. Podemos não perceber, mas quando jogamos um jogo estamos aprendendo algo. Letracina cumpre com essa ideia de levar as informações até seu público de uma maneira diferente ao cumprir com seu objetivo de conscientizar sobre *Fake News* na área da saúde.

Durante o desenvolvimento do Letracina foi realizado um levantamento dos principais temas debatidos na área da saúde e que geram dúvidas para a população; a partir disso, selecionamos os conteúdos que foram abordados, contando também com os conteúdos falsos catalogados durante o processo.

Letracina é dividido em duas partes, uma online e outra offline, mas ambas se complementam, pois, com a ligação do QR Code, não há a possibilidade de jogar o newsgame somente acessando um dos suportes do jogo. O site tem papel fundamental e apresenta linguagem e diagramação simples, facilitando a leitura. Além de ser responsivo, ponto importante, uma vez que para jogar é necessário a utilização de um smartphone. Já a produção da parte física contou com a ajuda dos estudantes de Design, que desenvolveram todo o design do jogo e tornaram o Letracina possível.

O jogo de cartas apresenta um ponto muito positivo, a interação e, claro, a competição entre os jogadores. Vivemos na era digital e, em alguns casos, perdemos o contato físico com outras pessoas. Por isso, o fato das pessoas se reunirem ao redor de uma mesa e jogarem o Letracina já é um momento muito especial. Letracina visa proporcionar aprendizado para os jogadores em relação às *Fake News* e à desinformação na área da saúde, temática que reflete em toda a sociedade.

Entendemos que é necessário conscientizar as pessoas para tentar frear o compartilhamento massivo de mentiras. Consideramos que Letracina traz orientações sobre como identificar *Fake News* e, também, mostra a importância da pesquisa sobre os assuntos e as fontes das publicações. Desta forma, o newsgame ensina sobre o conteúdo temático abordado para os seus jogadores possibilitando que estes reflitam sobre suas ações cotidianas.

Referências

BOGOST, Ian; FERRARI, Simon; SCHWEIZER, Bobby. *Newsgames: Journalism at Play*. Hancover: The MIT Press, 2010.

BRASIL, Antonio. Jornalismo e videogames: Desafios para a formação profissional e a produção de novos conteúdos jornalísticos. In: *Fórum Nacional De Professores De Jornalismo (Fnpj)*, XIV Encontro Nacional De Professores De Jornalismo, X Ciclo Nacional De Pesquisa Em Ensino De Jornalismo, 2012. Anais [...]. Disponível em: www.fnpj.org.br/soac/ocs/viewpaper.php?id=804&cf=24. Acesso em: 13 out. 2019.

CIUREL, Daniel. *Media Literacy: concepts, approaches and competencies. Professional communication and translation studies*, 2016. Anais [...], p.13-20. Disponível em: www.researchgate.net/publication/319416173_MEDIA_LITERACY_CONCEPTS_APPROACHES_AND_COMPETENCIES. Acesso em: 13 out. 2019.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. *Psicodinâmica das cores em comunicação*. 6ª edição. São Paulo: Blucher, 2011.

FRASCA, Gonzalo. Newsgames: el crecimiento de los videojuegos periódicos. In: SCOLARI, Carlos (Ed.). *Homo Videoludens 2.0: De Pacman a la gamification*. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona, 2013. p.253-263. E-book. Disponível em: www.articaonline.com/wp-content/uploads/2014/02/Homo-Videoludens-2-0-De-Pacman-a-la-gamification.pdf. Acesso em: 22 out. 2019.

JORGE, Thaís de Mendonça. Notícia e Fake News: uma reflexão sobre dois aspectos do mesmo fenômeno da mutação, aplicada ao jornalismo contemporâneo. *ÂNCORA - Revista Latino-americana de Jornalismo*, Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, v.4, n.2, jul.-dez. 2017, p.57-73. Disponível em: www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/ancora/article/view/40094/20132. Acesso em: 22 out. 2019.

MARCIANO, Carlos Nascimento. Em meio a informação e o entretenimento: uma proposta de diferenciação entre Newsgames e Jogos Embasados em Notícias. In: *41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2018, Joinville. Anais [...]*. Disponível em: portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-2019-1.pdf. Acesso em: 25 out. 2019.

MATTAR, João. *Games em educação: como os nativos digitais aprendem*. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

OLIVEIRA, Rodrigo de Oliveira; ACADROLLI, Aline Bernardi. Newsgames: um estudo na internet sobre notícias e jogos. In *Estudos em Jornalismo e Mídia*. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, v.13, n.1, jan.-jul. 2016, p.115-130. Disponível em: periodicos.ufsc.br/index.php/jornalismo/article/view/1984-6924.2016v13n1p115. Acesso em: 22 out. 2019.

SICART, Miguel. *Newsgames: Theory and Design*. In: S.M. Stevens and S. Saldamarco (Eds.) 2008. *Anais [...]*, p.27-33. Disponível em: link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-540-89222-9_4.pdf. Acesso em: 13 out. 2019.

UNESCO. *Manual para educação e treinamento em jornalismo: Jornalismo, Fake News & Desinformação*. Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura, 2019. Disponível em: unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000368647?fbclid=IwAR3iOWzUXG3M8In_ZKmrYefXlAMf8zLVNCyrCEJzibTRNjgpZrY9Tfu8ljE. Acesso em: 13 out. 2019.

Alexander, o Grande: a jornada do vilão Lex Luthor na série *Smalville*

Paulo Ricardo de Oliveira

Resumo: O vilão é uma das figuras mais recorrentes nas histórias de ficção. Esse arquétipo tem uma grande importância narrativa, criando obstáculos para os heróis e fazendo a ação acontecer. Este artigo tem como objetivo analisar a figura do vilão tendo como objeto de pesquisa o personagem Lex Luthor, (tradicional oponente do Superman nos quadrinhos) especialmente por sua representação na série de TV *Smallville*. Na série, o vilão é mostrado em constante transformação e é possível observar a importância das influências pessoais no processo de formação de caráter e convicções do indivíduo; bem como, que um grande vilão, apesar de suas ações condenáveis, pode possuir em seu íntimo tantas qualidades e defeitos como qualquer um. Palavras-chave: vilão, Lex Luthor, *Smallville*.

*Alexander the Great: the journey of the villain Lex Luthor
in the Smalville series*

Abstract: The villain is one of the most recurring figures in fiction stories. This archetype has a great narrative importance, creating obstacles for the heroes and making the action happen. this article aims to analyze the figure of the villain having as research object the character Lex Luthor, (traditional opponent of Superman in the comics) especially for his representation in the TV series *Smallville*. In the series, the villain is shown in

Paulo Ricardo de Oliveira é formado em Comunicação Social - habilitação em Jornalismo pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). E-mail: parioliveira@gmail.com

constant transformation and it is possible to observe the importance of personal influences in the process of character formation and convictions of the individual; as well as that a great villain, despite his damnable actions, can possess so many qualities in him and defects like anyone else. Keywords: villain, Lex Luthor, Smallville.

Introdução

Nem só de luz é feito o mundo. Para cada raio luminoso, há sempre uma sombra equivalente. Do mesmo modo, ocorre a oposição entre o bem e o mal. É consenso entre religiões, filosofias antigas e até a psicologia, que todos têm a bondade e a maldade dentro de si. Segundo essas crenças o equilíbrio está em manter em harmonia essas duas forças opostas.

A triste verdade é que a vida do homem consiste de um complexo de fatores antagônicos inexoráveis: o dia e a noite, o nascimento e a morte, a felicidade e o sofrimento, o bem e o mal. (...). A vida é uma batalha. Sempre foi e sempre será. E se tal não acontecesse ela chegaria ao fim (CAMPBELL, 1995, p. 85).

Essa batalha muitas vezes é travada dentro do próprio indivíduo que acaba por confrontar-se com sentimentos que deseja manter ocultos tanto dos outros quanto de si mesmo. Jung (2000b) nomeia esses impulsos negativos de “sombra”, um arquétipo que representa tudo aquilo que negamos, reprimimos e projetamos no outro de forma inconsciente. O psiquiatra suíço adverte que apenas encarando a sombra é possível encontrar o equilíbrio, pois ao negar sua existência, o indivíduo se torna passível a ceder a esse arquétipo de forma exacerbada.

Na ficção, aqueles que sucumbem aos seus impulsos obscuros são representados pelos vilões, personagens movidos por intensões repulsivas que, em geral, atuam como antagonistas, se opondo a uma figura heroica.

O que seria de nós sem os vilões? São eles que nos desafiam e, nas narrativas clássicas, nos dão o prazer de vê-los derrotados. São eles que fascinam escritores, atores e diretores de cena, porque mexem tanto com nossos medos e são conduzidos por sentimentos tão sombrios que frequentemente se tornam mais humanos que os heróis (XAVIER, 2015, p. 69).

Nesse sentido, o herói e o vilão são agentes que entram em choque numa dinâmica de ação e reação, onde cada um representa um conceito oposto ao do seu adversário, ao mesmo tempo em que as partes se completam e definem um ao outro. Como expõe Robert McKee (1997, p. 319) “Devemos começar por identificar o valor principal que está em jogo em nossa história. Por Exemplo, a Justiça. Habitualmente, o protagonista representa a carga positiva desse valor; as forças de antagonismo tendem a ser negativas”.

McKee defende que “Um protagonista e sua história só podem ser tão intelectualmente fascinantes e emocionalmente atrativos quanto permitam suas forças antagonísticas” (MCKEE, 1997, p. 317), esta é a base do conceito que o autor batizou de “O Princípio do antagonismo”. Ainda de acordo com McKee, “Quanto mais poderosas e complexas são as forças de antagonismo que se opõem ao protagonista, mais completos são os personagens e a história” (MCKEE, 1997, p. 317).

Lex Luthor ou Prometeu moderno

Se um grande herói é tão bom quanto seu archi-inimigo, não é à toa que o Superman é reconhecido como o maior representante do gênero dos super-heróis. Além de todos os valores que o herói defende, o Homem de Aço tem travado (há oito décadas) um confronto de ideais com o vilão Lex Luthor. Lex é figura recorrente nas aventuras do paladino, seu maior adversário, e um dos principais responsáveis por enriquecer a mitologia do herói.

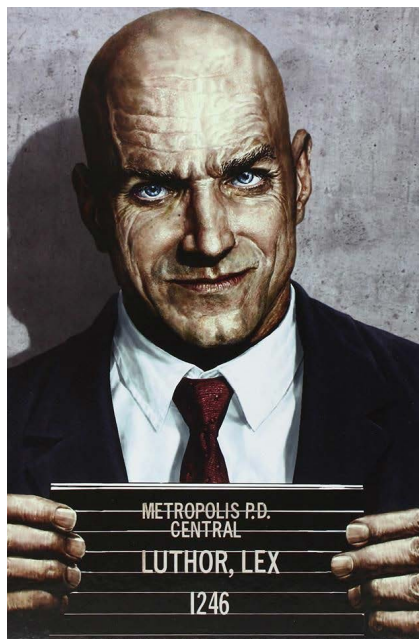


Figura 1. Lex Luthor: bilionário, homem de negócios, cientista louco e vilão.
Art by Lee Bermejo-DC Comics

Quanto mais complexos, e quanto mais intrincadas forem suas motivações, mais interessantes são os vilões. Quanto mais empenhados em uma disputa pessoal com o protagonista, mais contribuem para uma narrativa excitante. Quanto mais ambiguidade houver em protagonistas e antagonistas, a ponto de vez por outra se confundirem, mais rico será o conteúdo da narrativa (XAVIER, 2015, p. 69).

Lex Luthor foi criado por Jerry Siegel e Joe Shuster, sua primeira aparição aconteceu na revista *Action Comics* 23, de abril de 1940. Luthor estreia como um “cientista louco”, que age como um articulador oculto durante a Segunda Guerra Mundial, com o objetivo de conquistar poder em decorrência do conflito. Na história, Luthor se descreve como “Apenas um homem, mas com a força cerebral de um super gênio, com os milagres científicos nas pontas dos dedos” (SIEGEL e SHUSTER, 1994, p. 87).

“O CEO vilanesco de terno e gravata finos pretos estava para tornar-se

o lobo mau padrão dos quadrinhos dos anos 1980”, expõe Morrison (2012, p. 224). Seguindo essa tendência, em 1986, Luthor foi reapresentado como um empresário bem-sucedido, (dono da Lexcorp), e suposto benfeitor. Nesta versão, outro motivo que acirra a rivalidade de Lex com o herói é seu sentimento de posse em relação a Metrópolis, cidade que o homem de negócios alega ter moldado, e que passa a aclamar o herói de azul e vermelho, o que Luthor encara como uma traição.

Em *Lex Luthor – biografia não autorizada, Graphic Novel* com roteiro de James D. Hudnall e arte de Eduardo Barreto, é revelado que Luthor teria crescido em um cortiço e começado sua fortuna ao ser o único beneficiário de uma apólice de seguros em nome de seus pais, que morreram vítimas de um incidente automobilístico premeditado por Lex.

Há ocasiões em que o vilão justifica seu antagonismo ao herói alegando que o oponente é uma ameaça alienígena que reprime o potencial humano, enquanto secretamente conquista poder e influência. Lex ainda justifica que, se não fosse por sua eterna guerra contra o alter ego de Clark Kent, poderia ter salvado a humanidade de mazelas que assolam o planeta.

A minissérie *Lex Luthor – Homem de Aço*, de Azzarello e Bermejo (2011), mostra o ponto de vista do vilão, que se vê como um Prometeu¹ moderno enfrentando um falso deus tirano, enquanto atribui a seu adversário uma série de defeitos que ignora em si próprio. Como explica Jung (2000b, p. 128) “Um ser humano possuído por sua sombra está postado em sua própria luz, caindo em suas próprias armadilhas. Sempre que possível, ele prefere exercer uma impressão desfavorável sobre os outros”.

Não estou interessado na queda dele, mas obcecado com a nossa ascensão. (...) Acredito que há um risco quando algo real se torna um mito. Acredito que, quando isso acontece, perdemos a parte de nós mesmos que anseia crescer (AZZARELLO & BERMEJO, 2011, p. 68-69).

1. Prometeu era um dos titãs da mitologia grega e benfeitor da humanidade. Seu feito mais conhecido foi roubar o fogo do Olimpo e entregá-lo aos humanos, ato pelo qual foi duramente castigado. Zeus ordenou que Prometeu fosse preso ao monte Cáucaso, onde diariamente o titã teria seu fígado devorado por uma águia.

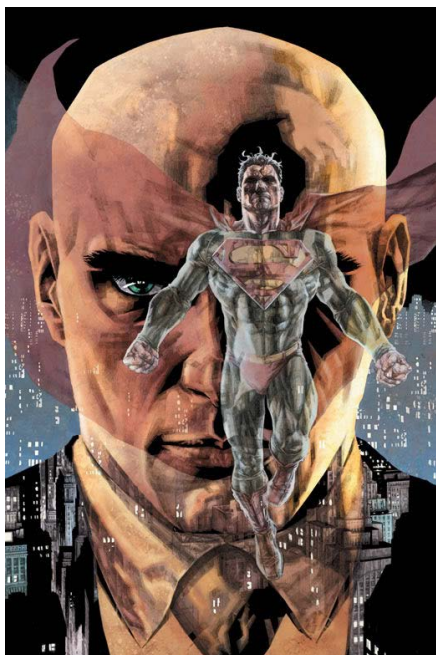


Figura 2. A existência do Superman ofusca a grandeza de Lex Luthor e gera no vilão uma obsessão: destruir seu rival

Em outras histórias Luthor declara que sua rixa com o Homem do Amanhã tem motivações mais superficiais. “Não há nenhuma psicologia profunda por trás da minha luta com Superman. (...) se não fosse por Superman esse planeta seria meu” (MORRISON E FRANK, 2012, p. 126).

Porém, em ambas as histórias Lex deixa transparecer que a obsessão em destruir seu arqui-inimigo é motivada por um sentimento de inferioridade que o Homem de Aço provoca nele. Como declara Jung (2000a, p. 28) “atrás da presunção, certos traços de um temeroso sentimento de inferioridade”.

O mais interessante nessa relação antagônica é o fato de que, em várias histórias, os adversários já foram retratados como amigos na juventude. A primeira vez que essa amizade é mencionada foi na revista *Adventure Comics* n. 271², de 1960. Esse elemento foi retomado algumas vezes, como

2. O vilão teve sua origem visitada numa versão da história em que, na adolescência, teria mantido uma amizade com o Superboy (uma versão adolescente do Superman). Por causa de um acidente que acaba por provocar a calvície de Luthor, o cientista passa a nutrir um sentimento de ódio pelo super-herói.

nas minisséries em quadrinhos *O Legado das Estrelas* (2003), de Mark Waid e Francis Lenil Yu; *Origem Secreta* (2009), de Geoff Johns e Gary Frank, e abordada de forma mais aprofundada na série de TV *Smallville*.

Quando mundos colidem

Smallville foi uma série de televisão norte americana criada por Alfred Gough e Miles Millar. Exibida de 2001 a 2011, inicialmente pela emissora WB e posteriormente pela The CW (fruto da fusão entre as emissoras WB e UPN), a série mostrava a adolescência de Clark Kent (o futuro Superman) tentando se encaixar em seu mundo adotivo.

O episódio inaugural da série (“Pilot”) começa com uma nave alienígena entrando na atmosfera terrestre seguida por um rastro de meteoros que atingem Smallville, pequena cidade do estado do Kansas. A nave trazendo o último sobrevivente do planeta Krypton é encontrada por um casal, que adotaria a criança e lhe daria o nome Clark Kent. Paralelamente a isso, o menino Alexander “Lex” Luthor, o filho de um rico empresário, é atingido por resquícios da chuva de meteoros e a radiação proveniente das rochas kryptonianas faz com que o herdeiro perca seus cabelos ruivos em definiti-



Figura 3. Em *Smallville*, o primeiro encontro entre Clark Kent e Lex Luthor quase provoca a morte de um deles, mas dá início a uma improvável amizade

vo. Desde então, os destinos do filho adotivo dos Kent e do herdeiro Luthor estavam ligados para o bem ou para o mal.

Doze anos depois, Lex e Clark se encontram pela primeira vez, quando se envolvem num acidente automobilístico do qual Kent sai ileso e ainda resgata Luthor de seu carro que afundava sob um rio. Além de gratidão, Lex passa a ter por Clark um sentimento fraternal que preenchia uma lacuna afetiva remoída por ele há muito tempo.

A série brincava com a ironia que é a amizade do milionário e do fazendeiro, assim como, com a ideia de destino, dando indícios do que eles se tornariam no futuro, mas retratando-os, inicialmente, como figuras relutantes em assumir os papéis. No primeiro episódio da série, Lex encontra Clark amarrado com uma joia de kryptonita no pescoço e o desamarra, salvando-o da pedra que o vilão tanto utilizou contra o herói nas HQs. No episódio “Hug”, Luthor é questionado por Clark se algum dia sua amizade se converteria em desafeto e Lex responde: “Acredite em mim Clark, nossa amizade vai virar lenda”.



Figura 4. Numa visão do futuro, Luthor é visto cercado por morte e banhado por sangue (cena do episódio “Hourglass”)

Em “Hourglass”, (sexto episódio do seriado) ao tocar a mão de Lex, uma vidente o vê como presidente dos Estados Unidos (figura 4), mas cercado por morte e destruição. Já no episódio “Skinwalker”, Clark descobre uma

caverna com desenhos indígenas e símbolos grafados nas paredes que retratam a profética “Lenda de Numan”, um herói que cairia do céu, teria a força de dez homens e atiraria fogo pelos olhos. A lenda também fala sobre o oposto de Numan, Ziget, alguém que seria como um irmão para o herói, mas que se voltaria contra ele. Juntos, eles seriam o equilíbrio entre o bem e o mal.

Para Clark, Lex tenta manter uma *persona*³, ou seja, encarnava uma imagem de bom rapaz, diferente do rebelde problemático com o qual era associado. Apesar das aparentes boas intenções de Lex, a ambiguidade nas ações do personagem ilustra a personalidade conflituosa do milionário e dão um ar de imprevisibilidade a suas ações.

A luta interna que Lex travava consigo mesmo e a ruptura entre dois lados contrastantes de seu íntimo, ficam explícitos em dois episódios em que um Lex tirano renega e persegue um álter-ego que diz respeito a aspectos que considera como fraquezas suas.

No episódio “Onyx”, após um acidente ocorrido durante um experimento com Kryptonita, Lex é dividido em duas versões de si mesmo, cada parte representando um extremo do personagem, um bom e um mau. Em determinado momento, as duas versões de Lex Luthor se encontram e o lado mal aprisiona e tenta se livrar de sua contraparte, até que terminam por se unir novamente. Em “Fracture”, Lex é baleado e fica em estado de coma, Clark usa uma máquina experimental da Luthorcorp para se conectar com a mente de Luthor. Lá, encontra uma versão infantil de Lex, uma representação de resquícios de seu lado inocente e que luta para sobreviver num ambiente dominado por sua contraparte maligna.

Tais dissociações ocorrem devido a incompatibilidades, por exemplo, entre o estado presente que entrou em conflito com o estado da infância. Talvez tenha havido uma separação violenta na pessoa de seu caráter originário, a favor de uma *persona* arbitrária, voltada para a ambição. Assim ela tornou-se carente de infância, é artificial, tendo

3. (...) a *persona* não passa de uma máscara da psique coletiva. No fundo, nada tem de real; ela representa um compromisso entre o indivíduo e a sociedade, acerca daquilo que “alguém parece ser: nome, título, ocupação, isto ou aquilo” (JUNG, 2000a, p. 143).

perdido suas raízes. Isto representa a oportunidade favorável para um confronto veemente com a verdade originária (JUNG, 2000b, p. 163).

Criado sob uma sombra

Em *Smallville*, fica explícito que Lex cresceu (dentro e fora do seio familiar) como um excluído, inseguro e atormentado por traumas. Ao mesmo tempo em que nutria uma carência pelo afeto paterno, ansiava desesperadamente por se libertar da opressão de seu progenitor. Ao invés de afeto, Lex recebeu do pai lições de liderança e cresceu sob os ensinamentos de *A Arte da Guerra* e com “Alexandre, o Grande”⁴ como referencia de ambição.

Para a criança, os pais são os familiares mais próximos e mais influentes. Na idade adulta, porém, tal influência é interrompida; conseqüentemente, as imagos parentais são cada vez mais afastadas da consciência, devido à influência restritiva que continuam a exercer, adquirem em geral um aspecto negativo (JUNG, 2000a, p. 75).

O nascimento de Julian, o irmão mais novo de Lex, foi o único momento em que o herdeiro imaginou que sua vida familiar seria feliz. A morte precoce do bebê, porém, destruiu suas ilusões. A mãe, Lilian, morreu quando o herdeiro tinha 13 anos e, sua ausência, só ampliou a sensação de desamparo. Por todas essas razões, nos primeiros anos da série, Lex se agarrava à amizade de Clark e buscava a aceitação dos Kent, pois via naquela família a vida com a qual ele sempre sonhara.

Com a evolução do personagem, ficava claro que quanto mais Lex confrontava seu pai, acabava por tornar-se mais parecido com ele e mais perigoso para as pessoas em seu entorno. Nietzsche (2001, p. 89) já preve-

4. Lionel, inclusive impõe testes e desafios a Lex e sob o argumento de que Felipe da Macedônia tinha conduta parecida com o filho e que isso o ajudou a moldar seu caráter. Nas palavras de Lionel Luthor: “Exijo demais de você, não nego. A grandeza é um ar rarefeito onde se precisa aprender a respirar. Sabe, Felipe da Macedônia criou seu filho entre leões para incutir destemor nele. (...) mas a História lembra o garoto como ‘Alexandre, o Grande’” (1x16 - STRAY).



Figura 5. A influência negativa de Lionel Luthor tem papel fundamental no processo de degeneração de Lex

nia “Quem deve enfrentar monstros deve permanecer atento para não se tornar também um monstro. Se olhares demasiado tempo dentro de um abismo, o abismo acabará por olhar dentro de ti”.

O seriado prenunciava que a relação entre pai e filho caminhava para uma conclusão trágica. Entre os episódios “Tempest” e “Vortex”, Lionel Luthor fica preso sob um bloco de concreto que desaba, enquanto escombros ameaçam cair sobre ele. Lex, que acabara de se desentender com o pai, hesita como quem se sente dividido, mas acaba por resgatar seu progenitor.

Na terceira temporada, Lex descobre que, em sua juventude, Lionel premeditou matar os próprios pais pelo seguro de vida. Para impedir que o filho o levasse à justiça, o patriarca Luthor trama para que Lex seja considerado insano e o interna em um sanatório, onde autoriza que o filho seja submetido a tratamento de eletrochoques, o que faz com que o herdeiro tenha parte de sua memória apagada⁵. Ao fim da mesma temporada, Lex consegue provas para colocar o pai na prisão e assumir os negócios da

5. No episódio “Memória”, Lex recorda que a mãe, acometida por uma depressão pós-parto, sufocou o filho mais novo no berço, por acreditar que Lionel colocaria um irmão contra o outro. Lionel sempre acreditou que Lex havia matado Julian acidentalmente e o culpou, esse foi um motivo a mais de ressentimento entre pai e filho.

família. Em retribuição, Lionel envenena a bebida de Lex, que apesar de enfraquecido, sobrevive ao atentado ainda mais endurecido.

Grandes homens em lados opostos

Mais do que o destino, o que pavimentou o caminho de Clark e Lex em direção a caminhos opostos foi a criação que cada um teve. No decorrer dos anos, a diferença de valores entre eles fica cada vez mais evidente e os laços que os uniam vão se desmanchando, até que a amizade se torna rivalidade. No episódio “Nemesis” Lex declara: “Você é o único amigo de verdade que já tive, Clark. Em algum ponto do percurso, você passou a me encarar como seu inimigo, e deu-me as costas”.

A relação com Clark funcionava como uma bússola moral para Lex, que via em Kent a inspiração para o bem que lhe faltava em seu núcleo familiar. Porém, nem só admiração movia a proximidade de Luthor com o jovem fazendeiro, mas também uma inveja disfarçada⁶, o que fica claro quando Lex passou a cobiçar o interesse romântico de Lana Lang, a primeira namorada de Clark, fato que só agravou as hostilidades entre eles.

Sem amarras, Luthor intensifica as pesquisas utilizando seres humanos como cobaias em divisões obscuras da Luthorcorp. Incentivado por sua paranoia contra ameaças alienígenas, direciona cada vez mais os negócios da empresa no desenvolvimento de tecnologias bélicas.

Seguir o caminho errado não é um ato que se faz por escolha, mas se dá por um desvio involuntário de percurso, como foi dito em Nietzsche (2001, p. 103): “Bem, o mau acaba por prejudicar a si mesmo e não o faria se soubesse em que consiste o mal. Portanto, o mau não o é mais que por erro. Tirem-no de seu erro imediatamente e se tornará bom”. Portanto, mais do que por escolha, Lex foi sendo ‘empurrado’ para esse caminho por uma série de influências internas e externas.

6. Quando questionado por Clark quanto a razão de ter lutado tanto para manter a amizade, Lex responde: “Porque eu queria tudo que você tinha. A família, a vida modesta, a namorada fiel” (5x22 “VESSEL”).

“(…) Como seres humanos, todos nós queremos fazer o que é certo, mas quando não o fazemos, isso pode acabar se tornando uma bola de neve. (...) Lex tenta fazer de tudo para seguir no caminho certo (...) e no final, tudo acaba dando errado. Quer dizer, o que você faz quanto tenta de tudo e não consegue?” (ROSENBAUM, 2004, p. 22).

Enquanto a morte natural de Jonathan Kent demarca a passagem de Clark à vida adulta, Lex só se livra definitivamente da influência de seu progenitor e se define de vez como vilão, quando faz jus à sua herança parricida e mata o próprio pai no final do sétimo ano do seriado. Como explicado por Jung (2000a, p. 121), “A conscientização dos conteúdos que compõem o arquétipo da personalidade-mãe significa para o homem libertar-se pela segunda vez e definitivamente do pai”.

A essa altura Lionel havia se tornado um aliado de Clark e é revelado que o milionário fazia parte de uma sociedade secreta chamada *Veritas*⁷, formada por aristocratas fascinados por uma profecia que narrava a vinda de um messias alienígena, a quem eles se referiam como “O Viajante”, predição essa que se alinhava com a trajetória de Clark. Esse grupo tinha acesso a um artefato que poderia controlar “O Viajante”.

Lionel Luthor seria morto por negar ao filho acesso a esse segredo e, mais ainda, por escolher proteger outro, em detrimento de sua prole. O herdeiro atira o pai de cima do prédio que representava o império de sua família, num momento em que desabafa pelos anos de frustração e raiva reprimida. “Fui criado em sua sombra. Agora você morrerá na minha. Não lembrarão sequer do seu nome” (7x20 - “DESCENT”).

No episódio “Artic”, Lex obtém o dispositivo que lhe permite controlar “O Viajante” e o meio de localizá-lo. Enfim, todas as suas dúvidas sobre o fazendeiro são desvendadas. Para Lex, aquela era a revelação que alimentava sua paranoia e saciava seus delírios de grandeza. Seria ele o salvador que livraria do mundo a ameaça de um semideus alienígena e seu poder. Munido do ar-

7. Verdade em latim.



Figura 7. No episódio “Artic”, Lex descobre o segredo de Clark e o confronta

tefato, Lex subjuga Kent e a Fortaleza de Solidão⁸ desaba sobre ambos. Esse seria o último encontro entre os adversários por um bom tempo⁹.

O ego inflado do tirano é uma maldição para ele mesmo e para o seu mundo — pouco importa quanto seus negócios pareçam prosperar Auto-terrorizado; dominado pelo medo; alerta contra tudo, para enfrentar e combater as agressões do seu ambiente — que são, primariamente, reflexos dos incontroláveis impulsos de aquisição que se encontram em seu próprio íntimo —, o gigante da independência autoconquistada é o mensageiro do desastre do mundo, muito embora, em sua mente, ele possa estar convencido de ser movido por intenções humanas (CAMPBELL, 1995, p. 13).

No último episódio da série, os arcos dos personagens se fecham e ambos chegam ao lugar previsto por suas trajetórias nos quadrinhos; Clark

8. Fortaleza localizada no Ártico que serve como um repositório de todo o conhecimento e tecnologia oriundo da extinta civilização kryptoniana. No local, Clark tem contato com Jor-El, uma entidade de inteligência artificial, baseada na personalidade de seu pai biológico e que serve como mentor de Clark.

9. Em virtude da saída do ator Michael Rosenbaum, que decidiu por não renovar o contrato para seguir na série após a sétima temporada, Lex Luthor é afastado da série. Atendendo o apelo dos fãs, o ator retomou o papel no derradeiro capítulo do programa.

como o herói de capa vermelha e Luthor como seu grande inimigo assumido, o que fica explícito no monólogo do vilão que resume a importância que os adversários tiveram na evolução um do outro.

Eu pensava que nossas famílias faziam o que somos. Depois, pensei que eram os amigos. Mas se for olhar na história, os melhores do mundo são definidos por seus inimigos. Eu e você somos bons homens. Por causa do outro. Temos um destino juntos, Clark. Mas em lados diferentes. (...) Nossa história ainda não foi escrita, Kal-El. Todo vilão é tão bom quanto seu herói (10x22 - FINALE parte 2).

Considerações finais

De cientista louco a empresário corrupto, Lex Luthor sobreviveu ao teste do tempo, se destacando como *nemesis* definitivo do Superman por representar valores opostos aos do herói, mas também por, apesar de todos os defeitos, possuir qualidades que o tornam uma figura fascinante.

A versão de Lex Luthor apresentada na série *Smallville* é aclamada por muitos como a melhor adaptação do personagem para outra mídia. Muito dessa aceitação se deve ao fato que a série se preocupou em desenvolver a personalidade e as motivações de Luthor de uma forma que o público teve tempo de se afeiçoar ao personagem antes de conhecer seu lado mais obscuro. Além disso, sua transformação em vilão foi construída em contraste com a de seu amigo/adversário Clark Kent. Enquanto Kent caminhava em direção à luz, Luthor se embrenhava nas sombras.

Em *Smallville*, Lex tem uma trajetória digna de herói, e poderia sê-lo, porém entre ser bom ou buscar a grandeza, Lex aspirou ser grande, pois como ensinado por seu pai, bondade é para os fracos.

Lex queria ser um herói, mas não o herói dos outros, o herói de si mesmo. Ele mente para si buscando justificar suas ações, alegando que protege o mundo, embora provoque mais danos do que repara. Se suas intenções são boas, suas ações são equivocadas.

Se em sua própria narrativa Lex é o herói, um messias alienígena, que reflete nele todas as qualidades que o próprio renegou, só pode ser o vilão e a história só termina quando ele vencer.

Como vítima de uma maldição, quanto mais Lex tentou não ser o seu pai, mais parecido ele se tornou e quanto mais ele tenta ser um herói, mas vilão ele se torna.

Referências

AZZARELLO, Brian; BERMEJO, Lee. *Lex Luthor: Homem de Aço*. São Paulo: Panini Comics, 2011.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1995.

HUDNALL, James D; BARRETO, Eduardo. *Lex Luthor: biografia não-autorizada*. São Paulo: Editora Abril, 1990.

JUNG, Carl Gustav. *O Eu e o Inconsciente*. 21ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000a.

JUNG, Carl Gustav. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. 2ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000b.

MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. Nova York, NY. ReganBooks, 1997.

MORRISON, Grant; QUITELY, Frank. *Grandes astros: Superman*. Barueri, SP: Panini Books, 2012.

MORRISON, Grant. *Superdeuses*. Tradução de Érico Assis. São Paulo: Seoman, 2012.

NIETZSCHE, Friedrich. *Além do bem e do mal ou prelúdio de uma filosofia do futuro*. Curitiba, PR: Hemus livraria, distribuidora e editora S.A., 2001.

ROSENBAUM, Michael. É bom ser mal. [Entrevista concedida a] Mike McAvennie. *Smallville*. Barueri, SP: Panini Comics, número 3, p. 21-23, maio, 2004.

SMALLVILLE [Seriado]. Produção: Alfred Gough, Miles Millar, Mike Tollin, Brian Robbins e Joe Davola. Warner Bros. Television, (2001-2011). son. color.

XAVIER, Adilson. *Storytelling: histórias que deixam marcas*. Rio de Janeiro: BestBusiness, 2015.

SIEGEL, Jerry e SHUSTER, Joe. *Super-homem vai à guerra* (Coleção Invictus n. 6). São Paulo – SP. Nova Sampa, 1993.

O pós-mito do herói: mangá *One punch man*

Danielly Amatte Lopes

Gabriela Melo

Janaina Freitas Silva de Araújo

Resumo: A fórmula narrativa “Jornada do Herói” é aplicada aos quadrinhos há anos, atingindo principalmente o público jovem com uma mecânica em que um protagonista deseja alcançar seus objetivos e deve ascender pelo processo de superação e autoconhecimento (REBLIN, 2008). O presente artigo pretende analisar as características estéticas da narrativa e as mecânicas de roteiro que envolvem a nova fórmula do herói encontradas em *One punch man*. Buscaremos responder aqui se a mecânica para representação do herói foi alterada e, se foi, como ela mudou nos últimos anos – apresentando o novo perfil do herói para os agora jovens adultos que consomem quadrinhos no Brasil.

Palavras-chave: mangá; A Jornada do Herói; *webcomic*.

The hero's post-myth: On Punch Man manga

Abstract: The narrative formula “Hero's Journey” has been applied to comics for years, reaching mainly young audiences with a mechanic in which a protagonist wants to achieve his goals and must ascend by the process of overcoming and self-knowledge (REBLIN, 2008). The present article intends to analyze the aesthetic characteristics of the narrative and the mechanics of script that involves the new formula of the hero found in *One punch*

Profa. Dr. Danielly Amatte Lopes (qsedani@gmail.com), Gabriela Melo (gabriela.melo@fau.ufal.br) e Janaina Freitas Silva de Araújo (jana.f.araujo@gmail.com). Universidade Federal de Alagoas, UFAL.

man. We will try to answer here if the mechanics for hero's representation have been changed and, if so, how it has changed in recent years - presenting the hero's new profile to the now young comic-book adults in Brazil.

Keywords: manga; *The Hero's Journey*; *webcomic*.

Introdução: o mangá *One punch man*

One punch man é um mangá publicado desde 2016 no Brasil pela editora Panini. Originalmente, a história foi lançada pelo autor ONE em 2009 em modelo de *webcomic* (fig. 1). O quadrinho chegou a 7.9 milhões de acessos em 2012, chamando atenção pelo roteiro de um herói diferente em meio a um cenário fantástico para heróis e super-heróis.

O título dado ao quadrinho de ONE foi inspirado no nome de um super-herói para crianças no Japão. *Wanpanman* (*One punch man*), e teve as características da apresentação gráfica baseadas em um outro super-herói - *Anpanman* (fig. 2) - este mais famoso em desenhos animados para crian-



Figura 1: Recorte da *webcomic*, Página 10, Capítulo 1. *One punch man* de ONE (2009). Fonte: Webcomic One punch man disponível em http://www.mangago.me/read-manga/onepunch_man_one/

Figura 2: Capa do álbum *Sore Ike! Anpanman Anpanman to Eiga no Uta* (2005) com o personagem Anpanman de Takashi Yanase lançada na televisão (1998). Fonte: álbum *Sore Ike! Anpanman Anpanman to Eiga no Uta* (2005)

ças no Japão. O herói careca de roupas vermelho e amarela foi alterado, inspirando a criação de Saitama, o personagem principal do *mangá*.

One punch man, após sua fase como *webcomic* foi publicado digitalmente na *Young Jump Web Comics* da editora *Shueisha* (2012), logo depois ganhando sua versão impressa pela mesma. O *mangá* tornou-se tão famoso e aclamado no Japão que chegou a ganhar animação em 2015 pelo estúdio *Madhouse* e publicações internacionais (fig. 3).

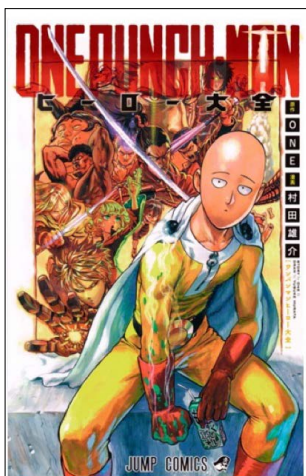


Figura 3: Capa da Enciclopédia de Heróis de *One punch man* lançada pela editora *Shueisha* (2015). Fonte: Enciclopédia de Heróis de *One punch man*, editora *Shueisha* (2015).

O período em que *One punch man* foi apenas conhecido como *webcomic* chama atenção principalmente pelo roteiro e por um traço que constantemente se assemelha a um *rafe*, sem cor, sem grandes preenchimentos ou sequer preocupações com representação detalhada da anatomia dos personagens ou dos cenários. É importante destacar que o formato de *webcomic* é uma abordagem recente de autores ao redor do mundo. *Webcomics* surgiram com a popularização das publicações online, incluindo desde pequenos quadros em tirinhas até sites especializados em seus lançamentos (como o *Spottoon*, por exemplo) e domínios próprios financiados pelos autores.

Ao alcançar a popularidade por meio de seus acessos, *One punch man* chamou a atenção de um já conhecido *mangaká*, Yusuke Murata. Murata

já havia produzido alguns quadrinhos publicados, destacando-se a obra de *Eyeshield 21* (2002-2009). Algumas alterações na apresentação gráfica do quadrinho foram feitas, mantendo-se, todavia, atenção ao segmento do roteiro de ONE e a apresentação dos elementos nas páginas originais feitas pelo mesmo. Uma das alterações realizadas foi o emprego de paleta de cores no protagonista com a predominância do amarelo no uniforme, mantendo-se a capa branca ao invés de vermelha.

Um dos aspectos mais perceptíveis da adaptação de Murata foi a escolha por manter um traço mais minimalista e simples, chegando até a ser cômico, em algumas cenas (fig. 4) do quadrinho. Em outros momentos, todavia, é possível observar a habilidade do *mangaká* no detalhamento, acrescentando mais características à expressão do protagonista conforme ele passa a se tornar menos apático às situações (fig. 5).

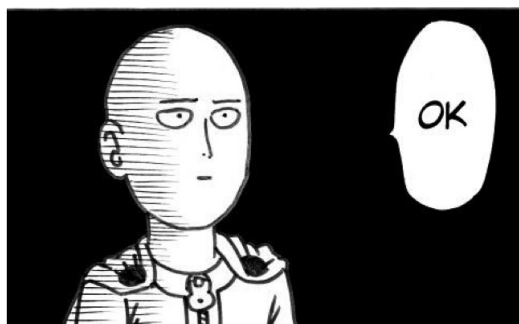


Figura 4: Recorte da Página 13, Capítulo 34 do mangá *One punch man*, publicado pela editora Viz Media (2014). Fonte: mangá *One punch man*



Figura 5: Recorte da Página 19, Capítulo 34.6 do mangá *One punch man*, publicado pela editora Viz Media (2014). Fonte: mangá *One punch man*

São os mesmos personagens desenvolvidos no *webcomic* e adaptados pelo traço de Murata que promovem a mecânica em *One punch man* e o desenrolar da trama em torno do protagonista. Esse processo de transição entre mídias *online* e *offline* não é comum entre obras de sucesso em quadrinhos japoneses clássicos se caracterizando como um fenômeno recente. A publicação *online* e a posterior distribuição da versão impressa da obra tornou-se um processo

mais lucrativo para as editoras com o auxílio de plataformas que permitem o acesso do usuário às obras, assim como a proliferação de redes sociais estimulando a discussão do assunto pelos fãs (JENKINS, 2009).

A aceitação do quadrinho pelo público *online* permitiu a visibilidade do mesmo e posteriormente sua publicação impressa. *One punch man* destaca-se também em seus elementos do roteiro e apresentação gráfica que serão apresentados e discutidos a seguir, incluindo-se aí uma abordagem sobre as relações entre roteiro e apresentação gráfica a jornada do herói.

A jornada do herói no universo dos quadrinhos

Reblin (2008) destaca que o estudo do papel do herói nas histórias de quadrinhos é proveniente de um processo intrínseco ao desenvolvimento social e seus valores, mimetizados para as obras e a representação do imaginário da figura do herói.

Assim, observar os valores e idéias manifestados nas histórias em quadrinhos é tão importante quanto analisar qualquer outra produção cultural, além de que a análise do processo social de constituição das histórias em quadrinhos também ser importante. Assim, é extremamente relevante a análise das histórias em quadrinhos, inclusive para compreender a sociedade e suas manifestações culturais (REBLIN, 2008).

Os volumes originais ainda estão em andamento, tanto na versão em *webcomic* quanto na impressa pela editora japonesa Shueisha. Nossa análise do material impresso é focada no resultado final do processo de adaptação entre o *webcomic* de ONE e a adaptação da narrativa por Murata. Dividida em 08 volumes, o mangá transita pelas etapas que comporiam a jornada clássica do herói, conduzindo o *plot* de cada volume em direção a dar vazão a uma das etapas dessa jornada, como podemos ver na Tabela 1 a seguir.

Quadro sintetizando as publicações do mangá *One punch man* no Brasil

Volume	Plot da publicação	Número de capítulos	Etapas da jornada do herói (MARTINEZ, 1997) contemplada no volume
01	O herói Saitama é apresentado por meio de um salvamento e destruição de um dos inimigos da humanidade, um vilão que mal é apresentado e já é eliminado por um único soco do protagonista.	08 Capítulos + 01 extra	Chamado à Aventura
02	O leitor se depara com o problema da origem dos poderes de Saitama que relata ter ficado superpoderoso após realizar um treinamento comum cardio que o fez ficar careca também. Nesses dois volumes, também somos apresentados a um dos antagonistas do mangá, o ninja Sonic da Velocidade Sônica.	07 capítulos + 01 extra	Recusa do Chamado
03		05 capítulos + 02 extras	
04	São desenvolvidos os arcos com os vilões, do mangá. Ainda que o herói consiga derrotar todos os seus inimigos com um único soco, ele se vê em situações complicadas - associadas ao seu não reconhecimento pela sociedade na qual está inserido. Ele só consegue perceber isso devido ao seu encontro com o discípulo Genos e o desenvolvimento dos arcos com novos personagens.	04 capítulos + 01 extra	Travessia do Primeiro Limiar
05		05 capítulos + 01 extra	
06	Uma gama de novos personagens e seus superpoderes é apresentada.	05 capítulos + 01 extra	Testes, Aliados e Inimigos
07		03 capítulos + 03 extras	
08	Inicia-se o próximo arco da história e são aprofundadas as histórias por trás dos personagens apresentados anteriormente, classificando-os como aliados ou não.	03 capítulos + 03 extras	

Tabela 1: Síntese contendo o detalhamento a respeito de cada volume da versão brasileira e sua relação com a jornada do herói. Fonte: autoral, 2017

É possível, partindo-se da publicação brasileira, estabelecer alguns pontos de conexão entre o desenvolvimento da saga de *One punch man* e uma adequação/atualização da jornada do herói usada há tempos como recurso narrativo pelas histórias em quadrinhos. Essa adequação nos leva a ampliar as etapas da jornada, nos encaminhando para uma descrição posterior ao mito do herói, sobre a qual nos deteremos no tópico a seguir.

O pós-mito do herói

A construção da ferramenta narrativa “A Jornada do Herói” é uma fórmula constantemente empregada para atrair públicos jovens, infanto-juvenil, por seu apelo pela aventura e por um protagonista construído para atender as necessidades de representação desse mesmo grupo. A figura do herói é vista como um indivíduo que inicialmente enfrenta um rompimento de sua vida cotidiana e parte em uma jornada em busca da própria ascensão e realização de objetivos. Ele é o protagonista e no decorrer dessa jornada será capaz de enfrentar desafios em busca de uma moral que fortaleça suas virtudes, sempre acompanhado por outros personagens secundários que o auxiliam em sua jornada. Reblin (2008) trata as histórias de heróis como histórias de encantamento, que estimulam o público na indústria impressa com histórias em quadrinhos e cinematográfica.

O mundo sempre precisou de ‘histórias de encantamento’, de histórias que envolvessem as pessoas e que preenchessem seus vazios existenciais, de histórias que fornecessem um sentido de direção para o qual cada um (de mãos dadas com outros) pudesse dirigir seu caminhar. As ‘histórias de encantamento’ oferecem princípios que podem constituir a identidade, proporcionar um senso de coletividade, transmitir também valores e normas morais (REBLIN, 2008).

Segundo Campbell (1992), a Jornada do Herói ou o Mito do Herói responde por esses anseios e é composto de algumas fases e subfases. O autor esquematizou essa estrutura de confecção de roteiro ao analisar mitos,

contos populares e de fadas de todo o mundo. As fases compreendem as etapas na Tabela 2. Essas fases foram apresentadas como método de organizar o roteiro e a linha cronológica de base para o desenvolvimento do herói e o posicionamento dos momentos de clímax da história, por inúmeras obras narrativas (MARTINEZ, 2008).

A Jornada do Herói <i>Elementos básicos do padrão arquetípico (CAMPBELL, 1992)</i>		
Fase 1: A partida	Fase 2: A iniciação	Fase 3: O retorno
<i>O chamado da aventura</i> Evento que muda a vida do herói	<i>O caminho das provas</i> Provações e Metamorfose	<i>A recusa do retorno</i> Transmitir conhecimento obtido aos pares
<i>Recusa do chamado</i> Hesitação/Declinação pelo chamado	<i>O encontro com a deusa</i> Conhecendo o sexo oposto	<i>A fuga mágica</i> O herói precisa de ajuda para retornar ao cotidiano
<i>O auxílio sobrenatural</i> Figura mestra que dá força ao herói	<i>A mulher como tentação</i> Tentações do sexo oposto	<i>O resgate com auxílio externo</i> Alguns personagens podem ser usados para dar motivação ao protagonista
<i>A passagem pelo primeiro limiar</i> O portal realidade x experiência	<i>A sintonia com o pai</i> Herói enxerga sua missão no mundo e se desliga de valores passados	<i>A passagem pelo limiar do retorno</i> Retorno para casa Reino místico x cotidiano
<i>O ventre da baleia</i> Exílio do cotidiano Processo de internalização	<i>A apoteose</i> Liberdade para evolução de consciência	<i>Senhor de dois mundos</i> Ele é o herói que vive com o povo, mas protege todo mundo, vivendo entre dois mundos
	<i>A benção última</i> Desafio final de transcender os ícones	<i>Liberdade para viver</i> Nova vida Novas experiências Nova biografia

Tabela 2: Fases do Mito do Herói segundo CAMPBELL, J. O herói de mil faces. São Paulo: Editora Pensamento, 1992. Fonte: autoral, 2017

Ao lermos as etapas propostas por Campbell vemos claramente uma estrutura bastante utilizada pela cultura pop, resultando em tantos heróis

como conhecemos. Em quadrinhos japoneses publicados como parte do gênero *shounen* (histórias para jovens garotos) é comum encontrar uma trama que apresenta o protagonista como figura leal, esforçado, repleto de força de vontade e apreço pela família e amigos. Algumas dessas características não são observadas no protagonista Saitama em *One punch man*. O herói por hobby, como ele mesmo declarada no volume 1, admite que quis se tornar um herói para ficar mais forte e por própria ambição, sem nenhum motivo muito glorioso por trás disso.

Na narrativa de “A Jornada do Herói”, o herói não surge com todos os seus poderes, há um processo geralmente crescente, ou seja, no decorrer do roteiro. Conforme ele alcança o autoconhecimento e suas virtudes são acentuadas, os poderes surgem. Saitama já é apresentado como um super-herói, um homem que consegue derrotar seus inimigos com apenas um soco, não havendo assim espaço para evolução ou lapidação de poderes e virtudes.

O desenvolvimento do protagonista também depende de outros fatores como a existência de antagonistas. O antagonista, ou vilão, será uma peça responsável por, através do contraste claro entre suas intenções e atitudes, enfatizar as qualidades do herói. Tal mecânica torna “A Jornada do Herói” uma mecânica maniqueísta, dificilmente abrindo brechas para dupla interpretação das atitudes do antagonista¹. Esse herói bom e nobre, confrontado a um antagonista também unidimensional não se parece com Saitama. Nosso protagonista não tem nem as características e nem a jornada que tradicionalmente forma o herói, mas é, ainda assim, o herói da trama.

O protagonista já possui superpoderes, mas não parece simpatizar com nenhuma causa ou motivação. Não há nobreza, não há mundo a ser salvo, não há glamour. Diferentemente de “A Jornada do Herói”, em que os protagonistas justificam sua luta em busca da paz e da satisfação do coletivo, provendo um final feliz, *One punch man* apresenta um herói que

1. Pode existir, contudo, arcos no roteiro que preveem o processo de redenção. A redenção pode ocorrer até mesmo com o protagonista, considerando que este, no início da trama, é um indivíduo como qualquer outro, representando o jovem leitor que deseja realizar seus objetivos e se encaixar no padrão apresentado da moral.

já se encontra vivendo seus dias em uma existência pacata do cotidiano. Seguindo por esse caminho de análise, notamos que a jornada apresentada em *One punch man* segue não apresentando ao leitor as etapas postuladas por Campbell (1992). Em uma observação comparativa, sintetizamos essas “não-entregas” a seguir.

Podemos observar na Tabela 3 uma análise comparativa entre os elementos da Narrativa Clássica da Jornada do Herói defendida por Campbell (1992) e os elementos do mangá de *One punch man* observados no desenvolvimento do roteiro, do volume 1 ao 8.

Análise comparativa entre os aspectos do modelo narrativo de Campbell e os elementos do mangá <i>One punch man</i>		
	Narrativa Clássica da Jornada do Herói Modelo de Campbell (1992)	Rupturas na Narrativa Clássica Elementos do mangá <i>One punch man</i>
Fase 1: A partida	O chamado da aventura Recusa do chamado O auxílio sobrenatural A passagem pelo primeiro limiar O ventre da Baleia	O personagem já é um herói por hobby; Ele em nenhum momento é chamado para salvar o mundo; Ele não recebe nenhum auxílio sobrenatural; Não há um primeiro limiar para ele, pois tudo para Saitama é tedioso, já que ele consegue vencer seus inimigos com um soco; A subfase do ventre da Baleia pode até existir se considerarmos o período relatado por Saitama sobre seu treinamento durante 3 anos (mas esse período não é apontado em uma linha cronológica linear).

Fase 2: A iniciação	O caminho das provas	As provações de Saitama são mais sociais que realmente desafios, visto que ele derrota qualquer um com um único soco;
	O encontro com a deusa e A mulher como tentação	Não há encontro com a deusa e nenhuma personagem feminina até o presente momento que provoque desejo no herói;
	A sintonia com o pai	A sintonia com o pai é rompida, pois Saitama faz tudo primeiramente por vontade própria que por terceiros;
	A apoteose	A apoteose é uma etapa complexa, pois o herói já é autossuficiente, mas não possui carisma nem valores excepcionais;
	A benção última	A benção última não ocorre de maneira clássica, visto que o verdadeiro clímax são os vilões poderosos e a possibilidade de serem páreo para Saitama.
Fase 3: O retorno	A recusa do retorno A fuga mágica O resgate com auxílio externo A passagem pelo limiar do retorno Senhor de dois mundos Liberdade para viver	O retorno é a fase na qual Saitama se encontra, o personagem vive uma vida entre o cotidiano e sua procura por algum adversário à altura - herói por hobby; Ele é livre para viver sua vida e destaca sua autonomia de escolhas.

Tabela 3: Análise comparativa entre os aspectos do modelo narrativo de Campbell e os elementos do mangá *One punch man*. Fonte: autoral, 2017

De acordo com o que foi apresentado na tabela 3 acima, podemos perceber como o desenvolvimento do roteiro e a representação do protagonista de *One punch man* o coloca mais próximo de um herói que já atingiu a redenção, a última fase da jornada de Campbell (1992). Essa etapa refere-se a “O retorno”, uma fase em que o herói já alcançou seu último limiar de força, mas encontra dificuldades em se associar com indivíduos comuns e na or-

ganização social de modo geral. A seguir, trataremos com maior detalhe os aspectos que intensificam essa identidade do protagonista, o herói Saitama.

Protagonista: o assalariado Saitama

Assim como foi discutido anteriormente, o protagonista em *One punch man* realiza quebra do padrão do herói clássico. Essa ruptura pode ser abordada a partir de alguns aspectos do enredo. Diferentemente de heróis convencionais, que já nascem com superpoderes ou habilidades excepcionais, Saitama, nosso protagonista, era um sujeito comum. Comum, pois, assim como o estereótipo do jovem japonês, ele buscava ser um *salaryman* e contribuir como indivíduo produtivo da sociedade segundo os preceitos daquilo que se esperava dele e de todos os jovens comuns de seu colégio. Essa seria, segundo Reblin (2008) uma característica de todo herói, já que este apresenta uma vida dupla.

A vida dupla é um mecanismo de defesa que visa preservar a vida corriqueira do super-herói e evitar, também, que ele seja perseguido no trabalho, no dia-a-dia. Assim, o super-herói possui duas vidas que se correlacionam: a vida ‘comum’ e a vida fantástica. Para cada uma delas, o super-herói mantém uma identidade e um aspecto da personalidade. Portanto, o super-herói é uma pessoa que se apresenta de duas formas diferentes (REBLIN, 2008).

É interessante pontuar que o protagonista, em um dos volumes do mangá em que é apresentado um extra sobre sua infância, revela que seu sonho era se tornar um herói. Todavia, o início da trama também o mostra à procura de um emprego como assalariado. Encurralado pela realidade de não conseguir se tornar sequer o que a sociedade esperava dele, Saitama resolve se tornar forte por si mesmo. E daí começa uma das rupturas do enredo com “A Jornada do Herói”. O protagonista escolhe mudar e o esforço que possibilita essa mudança parte apenas dele. Saitama parte para um treinamento intensivo e autodidata. Esse processo apenas é citado durante

o mangá (figura 6), mas a narrativa não chega a entrar em detalhes sobre o treinamento. Isso por sua vez priva o leitor de acompanhar o exato momento da quebra de limiares, rompendo com o que traz Campbell (1992) em sua obra, pulando uma das etapas da jornada.



Figura 6: À esquerda imagens do Capítulo 11, página 7, e à direita, imagens do capítulo 11, página 8. Fonte: mangá *One punch man*

Durante o processo de transformação do herói – processo este que não faz parte do mangá – a motivação de Saitama é apresentada como algo pessoal que resulta em satisfação pessoal. Portanto, o protagonista deseja se tornar forte, por ele ansiar se tornar um herói e derrotar monstros mais fortes que ele e não por algum motivo nobre como ocorre na jornada tradicional do herói. Para Saitama, a satisfação pessoal supera o que tradicionalmente é apresentado em heróis de quadrinhos *shounen* onde o herói possui valores morais que o colocam em uma posição de importância na sociedade.

Saitama também é um personagem jovem adulto, de 25 anos, preocupado em pagar as contas de sua residência, desempregado, “herói por hobby”. Nesse ponto, também é possível observar a ausência de um mentor – elemento comum na fórmula de “A Jornada do Herói”. O protagonista por si mesmo assume seus objetivos e o percurso que deve percorrer para alcançá-los, ele é o próprio mentor. Saitama se torna um super-herói,

mas, mesmo assim, não é reconhecido como tal, pois apesar de suas inegáveis habilidades ele não é carismático e não é popular com a sociedade que chega ao ponto de recriá-lo, torcendo para que o homem desista de ser um herói (figura 7).



Figura 7: À esquerda cenas do Capítulo 14, páginas 17 e 18 e a direita cenas do capítulo 22, páginas 23 e 36. Fonte: mangá *One punch man*

Saitama é confrontado repetidas vezes sobre seu papel como herói, sua obediência à organização de heróis, os registros desta sobre suas capacidades e como sua colocação na classificação de heróis pela organização é muito mais significativa que sua identidade de fato. Toda essa mecânica se reflete em um roteiro psicossocial que o herói enfrenta em sua existência e que é muitas vezes mascarado por doses de humor e ironia pelas cenas ilustradas no mangá.

Percebe-se então que, em *One punch man*, o protagonista não se encontra em nenhum outro estágio de “A Jornada do Herói” senão o último – o herói ascendido, a Fase 3, O retorno. Seu poder letal fica claro na obra, assim como a ausência do discurso motivacional presente na fórmula tradicional de construção da figura do herói. Não há menção da figura de familiares ou amigos no início da trama², nos levando a ver sua jornada como terminada, sem motivações para uma ruptura ou outra característica que não as do herói ascendido.

É possível notar ainda que a figura do herói, seguindo o modelo proposto por Campbell (1992), está muito mais evidenciada no ciborgue Genos, discípulo de Saitama, que está constantemente sendo representado como uma figura que busca a quebra de seu limiar para chegar a superar seu mestre. A ruptura está no protagonismo. Genos é, mesmo possuindo característica de um herói clássico, um personagem secundário e não o fio condutor da trama. Mas não é apenas na construção do protagonista e seu discípulo que há uma ruptura com os estereótipos tradicionais do herói presentes nos quadrinhos, isso se dá também na representação gráfica de outros heróis presentes no universo.

One punch man é repleto de heróis e super-heróis que mantêm o funcionamento da sociedade. Há na história o emprego de diferentes biótipos, características dos quadrinhos desenhados por Yusuke Murata³, refletindo também outro aspecto que tratamos nesse artigo: não “glamurização” do herói. Por muitas vezes, as narrativas gráficas do gênero *shounen* buscam aproximar a representação do protagonista com o ideal de herói buscado pelo público. Essa representação reforça o que Reblin afirma quando analisa que:

2. Não há a priori, pois posteriormente o mecanismo da narrativa trabalha diversos personagens secundários que alimentam as motivações do protagonista.

3. Sua obra anterior, *Eyeshield 21* (2002 a 2009), escrita por Riichiro Inagaki e publicada na mesma revista de *One punch man*, trata de um enredo de esportes – futebol americano – e conta com uma gama de diferentes personagens e características anatômicas, assim como variadas expressões.

Assim, o corpo possui um sentido social e um sentido cultural, tornando-se um produto sociocultural, o que significa que nem todo o comportamento do ser humano se desenvolve em sua relação com a natureza, nem é herdado geneticamente. Para sobreviver, o indivíduo precisa aprender, o que é só possível devido à capacidade que ele possui de 'criar sistemas de símbolos, como a linguagem' (REBLIN, 2008).

Assim como continua Reblin (2008), o corpo carrega marcas das técnicas corporais como um produto sociocultural. Ele reflete um tipo de linguagem específica, uma linguagem corporal que transmite os hábitos de um grupo de pessoas, do indivíduo, seu modo de vida, sua postura, como dorme, entre outros aspectos pertinentes ao resultado de uma série de influências socioculturais. A representação gráfica do protagonista e do restante dos personagens ajuda a construir o reconhecimento do mesmo como diferente dos outros ali representados.

O herói por hobby, Saitama, é representado constantemente por um traço diferente do restante dos personagens da história – mais simplista, minimalista como vemos na figura 8. Esse contraste intencional permi-

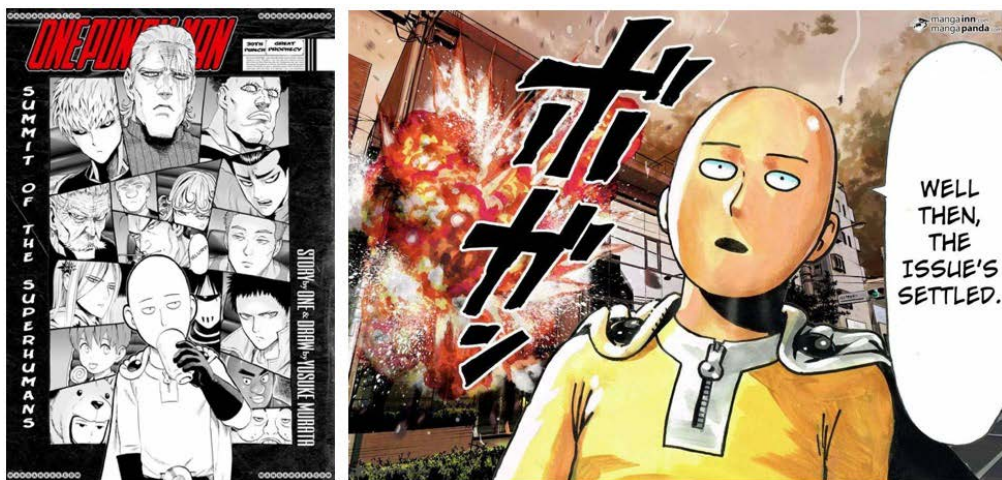


Figura 8: À esquerda cena do Capítulo 30, página 2. À direita cena do capítulo 21, página 46. Fonte: mangá *One punch man*

te enfatizar Saitama como o protagonista, do restante dos personagens, assim como surpreender o leitor quando o mesmo é desenhado de forma mais elaborada – dramatizando situações em que ele precisa de destaque em suas falas ou quando seu superpoder é percebido pelos outros.

Até mesmo nas páginas que são coloridas (figura 8), é possível observar o contraste dos elementos oriundo da expressão gráfica do *mangaká* – o cenário bem detalhado e a expressão do protagonista sem detalhes. Até mesmo nas tirinhas curtas e na orelha dos volumes comercializados no Brasil o protagonista aparece com traço simples, uma cabeça oval sem grandes detalhes de profundidade. É importante salientar que há ainda um cuidado em prender o leitor e dar a ele elementos com os quais consiga se conectar.

Assim como as histórias de multiversos da *DC Comics* e da *Marvel*, em *One punch man* é comum encontrar referências a uniformes ou personagens inspirados em super-heróis já criados. Esse tipo de cuidado com as referências parece aproximar o leitor da obra a julgar que este está acostumado a consumir um material com as mesmas referências.

Não são apenas os heróis que fazem referência a outros heróis já criados – seja no nome, na aparência ou na escolha da paleta de cores do uniforme ou no desenho do uniforme; os antagonistas também são inspirados em alguns personagens famosos de histórias que foram publicadas ou que fizeram sucesso no Japão – atingindo ao imaginário e repertório do público que as consumiu.

Um dos vilões no volume 1 do mangá, por exemplo, faz referência a um dos vilões da obra de Arika Toriyama, *Dragon Ball* (1984-1995) (fig. 9); no volume 2, o mangá apresenta um antagonista gigante semelhante a um dos vilões de outro mangá de sucesso recente mundial, *Shingeki no Kyojin* (lançado em 2009) de Hajime Isayama (fig. 10).



Figura 9: À esquerda, capítulo 186, página 1, do mangá *Dragon Ball*; à direita, capítulo 1, página 5 de *One punch man*. Fonte: *One Punch Man* e *Dragon Ball*



Figura 10: à esquerda, capítulo 1, página 55, do mangá *Shingeki no Kyojin*; à direita, capítulo 3, página 6 de *One punch man*. Fonte: *Shingeki no Kyojin* e *One punch man*

Sendo assim, percebemos que *One punch man* é uma obra que flerta com a ruptura, mas ainda assim faz uso de recursos capazes de atrair seu público. Atribuímos essa necessidade de ruptura e até mesmo uma narrativa com estrutura de “pós-mito” do herói, à demanda de atualizar o gênero a um público formado não só por adolescentes, mas também por jovens adultos.

Considerações Finais

A ideia do pós-mito do herói abrange novos horizontes para o roteiro, principalmente dentro da perspectiva de uma sociedade mais oriental que ocidental. Apresentar um herói que não age sob ideais ou princípios que são constantemente repetidos para o público e que envolvem aspectos gerais regidos pela moral e pela ética – família, amigos, sonhos, ambições – é uma característica diferencial do quadrinho de *One punch man*, o que caracteriza sua ruptura com jornada do herói proposta por Campbell. Entretanto, a jornada clássica do herói não é totalmente dissociada da obra, pois características da mesma podem ser identificadas como evidenciamos no decorrer deste trabalho. No entanto as etapas dessa jornada foram absorvidas e adaptadas para uma forma não linear gerando uma nova abordagem com um herói não glamurizado e mais próximo de um público de jovens adultos.

As referências encontradas e apresentadas anteriormente podem ser influência da globalização nos quadrinhos e a tentativa de se adequar a um mercado mais universal, inclusive pela inserção de diferentes tipos anatômicos que não o padrão japonês. Tal iniciativa pode distanciar o público original da representatividade na obra, ou pode ser influenciado pela mesma de modo a produzir comportamentos retratados nesta.

A transição do formato de *webcomic* para um mangá impresso não é um processo tradicional nos quadrinhos japoneses, mas o mesmo tem sido bastante frequente nos últimos anos, principalmente na Ásia com o advento de plataformas que permitem a visualização desses quadrinhos e sua propaganda independente. *One punch man*, todavia, não alcançou seu grande público mundial apenas pelo roteiro original de ONE, mas pela arte do *mangaká* já consagrado, Yusuke Murata.

A revista na qual é publicado *One punch man* possui classificação *shounen*, contudo, os aspectos da narrativa que já foram citados (características do herói e do mecanismo de enredo) assim como aspectos gráficos (como emprego do *gore*, a variação do traço do herói e a variedade de bi-

ótipos) auxiliam na tênue interpretação de um gênero *seinen*. O pós-mito do herói, portanto, implicaria, nesse caso, em uma nova abordagem sobre a construção do quadrinho japonês para que o quadrinho alcançasse as novas características do público que consome este produto.

Referências

- CAMPBELL, J. *O herói de mil faces*. São Paulo: Editora Pensamento, 1992.
- JENKINS, H. *Cultura da convergência*. Editora Aleph, 2009.
- LUYTEN, S. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Estação Liberdade, 1991
- MARTINEZ, M. *Jornada do Herói: a estrutura narrativa mítica na construção de histórias de vida em jornalismo*. 2008.
- ONE & YUSUKE M., *One punch man*. Japão: Shueisha Inc. Volume 1, 2012.
- _____. *One punch man*. Tamboré, SP: Editora Panini Brasil Ltda. Volume 1, 2016.
- _____. *One punch man*. Tamboré, SP: Editora Panini Brasil Ltda. Volume 2, 2016.
- _____. *One punch man*. Tamboré, SP: Editora Panini Brasil Ltda. Volume 3, 2016.
- _____. *One punch man*. Tamboré, SP: Editora Panini Brasil Ltda. Volume 4, 2016.
- _____. *One punch man*. Tamboré, SP: Editora Panini Brasil Ltda. Volume 5, 2016.
- _____. *One punch man*. Tamboré, SP: Editora Panini Brasil Ltda. Volume 6, 2017.
- _____. *One punch man*. Tamboré, SP: Editora Panini Brasil Ltda. Volume 7, 2017.
- _____. *One punch man*. Tamboré, SP: Editora Panini Brasil Ltda. Volume 8, 2017.
- REBLIN, I. A. *Para o alto e avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis*. Porto Alegre: Editora Asterisco, 2008.

A construção simbólica e mitológica do personagem Naruto¹

Francisco Alves da Silva
Fellipe Sá Brasileiro

Resumo: O presente artigo se dispõe a discutir a construção mitológica e simbólica do personagem Naruto dentro do imaginário cultural pop japonês. A partir dos estudos de Campbell (1990, 1994, 1997), Hamilton (1992), Frutiger (2007) e Panofsky (1982), inter-relaciona-se um ícone dos animes com a construção de mitos e lendas orientais. Para a construção deste estudo, nos baseamos na revisão bibliográfica e no estudo de caso para compreender como um herói dos animes japoneses, Naruto, sintetiza a simbologia e as lendas no imaginário coletivo do seu público consumidor. Para isso, fizemos uma análise comparativa entre o personagem e a sua relação simbólica com a Raposa de Nove Caudas. Conclui-se que essa relação entre um ícone da cultura pop japonesa e os mitos orientais possui grande importância na construção da narrativa, contribuindo para uma maior coesão e força do inconsciente coletivo.

Palavras-chave: Anime, Simbologia, Mitologia.

Francisco Alves da Silva é Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação -PPGC/UFPB. E-mail: francisco_allvs@hotmail.com

Fellipe Sá Brasileiro é Professor Doutor em Ciência da Informação da Universidade Federal da Paraíba/UFPB. E-mail: fellipesa@hotmail.com

1. Este artigo é a primeira publicação do texto da minha dissertação de mestrado “A narrativa do herói: um mito chamado Naruto”.

The symbolic and mythological construction of the character Naruto

Abstract: This article sets out to discuss the mythological and symbolic construction of the Naruto character within the Japanese pop cultural imaginary. From the studies of Campbell (1990, 1994, 1997), Hamilton (1992), Frutiger (2007) and Panofsky (1982), an icon of animes is inter-related with the construction of myths and oriental legends. For the construction of this study, we used the bibliographic review and the case study to understand how a hero of Japanese anime, Naruto, synthesizes the symbology and the legends in the collective imagination of his consuming public. For this, we made a comparative analysis between the character and his symbolic relationship with the Nine-Tailed Fox. It is concluded that this relationship between an icon of Japanese pop culture and oriental myths has great importance in the construction of the narrative, contributing to a greater cohesion and strength of the collective unconscious.

Keyword: Anime, Symbolism, Mythology.

Introdução

A percepção do mundo ao nosso redor sempre foi cercada de mitos, lendas e simbologias que nos ajudam a compreender a existência humana, a ponto de serem fundamentais na construção cultural. E, dentro desse processo de construção simbólica encontram-se as narrativas as quais presentes em diversas formas de comunicação: desde a velha perpetuação da oralidade à distribuição pelos meios massivos de comunicação. E dentro deste processo estão as narrativas da cultura pop japonesa, presentes no imaginário do brasileiro através da grande mídia.

A compreensão da figura dos heróis japoneses e a sua relação com as lendas do Japão devem ser redefinidas para que toda a simbologia presente na figura do protagonista seja de pleno entendimento na nossa re-

alidade sociocultural, para que este assuma a posição heroica em nosso inconsciente. E, tal processo, ocorre através da narrativa midiática da cultura japonesa a qual expressa nos mangás, animes, produções live-actions entre outros.

Entre os mitos e lendas apresentados na produção cultural pop japonesa, temos a *Bijuu*, monstros de caudas presente em *Naruto* e o mito da Raposa de Nove Caudas, presente não apenas em *Naruto*, como em outros animes como *Digimon*, *Pokémon* e *Inuyasha* etc.

Campbell (1994), seguramente, nos mostra a força da narrativa do herói em nosso imaginário, sendo um elemento transcendental e presente em várias culturas. Desse modo, uma imagem altruísta idealizada em uma figura central. A partir do que já fora refletido, aborda-se o poder mitológico do herói presente em um personagem da cultura pop japonesa, o *Naruto*, cuja análise centra-se no mito da Raposa de Nove Caudas e como ela se relaciona através do personagem.

O presente artigo apoia-se na pesquisa bibliográfica e no estudo de caso realizado anteriormente por Silva (2019). A intenção é demonstrar como o personagem *Naruto* se relaciona com a narrativa simbólica e mitológica. Trataremos de analisar o mito da Raposa de Nove Caudas através da perspectiva de Campbell, especialmente no livro “O herói de mil faces” (1997). Como auxílio, recorreremos às explicações de Frutiger (2007) e Panofsky (1982) nas áreas de iconologia e simbologia. Através da revisão bibliográfica será possível entender a construção da figura heroica de um determinado personagem pop considerando o anime em questão.

A Relação entre o poder dos mitos e o personagem *Naruto*

No inconsciente coletivo, a cultura nipônica aparece muitas vezes como algo enigmático, cheio de mitos e lendas que dialogam com o que existe de mais avançado tecnologicamente. E isso leva a questionamentos importantes e suscita a curiosidade do investigador.

Essa curiosidade leva em consideração alguns fatores no desejo de assegurar a plena compreensão das narrativas na sociedade, seja através da preservação da tradição oral, seja no processo de reassimilação da mesma. Isso demonstra o processo narrativo e a força do mito quando analisado através do discurso mitológico em que: “[...] torna-o parte de um poder absoluto e irrevogável no tempo; a presentificação temporal do ‘eu’ narrado, seja ele cronológico ou até mesmo atemporal, pois não precisa significar-se, já que ele próprio significa o mito em seu processo de recriação...” (SILVA, 2019, p. 61).

Campbell (1994) nos apresenta, ainda, a importância da mitologia na sociedade e a sua utilidade histórica e sociocultural nas relações humanas. Essas marcas mostram caminhos e descaminhos na intenção de confirmar o significado do presente sem, entretanto, as lembranças e diálogos referentes a uma etapa anterior do conhecimento para que seja possível uma nova ordem da compreensão humana.

O processo criativo na construção das narrativas mitológicas é uma das marcas que evidenciam o processo, pois são inconfundíveis no que tange à educação e imaginário coletivo. Segundo Silva (2019), esse processo ocorre de maneira evidente nos trabalhos de Kishimoto Masashi, criador de Naruto, ao reunir fábulas, histórias e lendas antigas, ressignificando-as para chamar atenção do público e apresentar narrativas que unam simplicidade e dinamismo, tornando-o um dos maiores nomes do entretenimento japonês.

Na perspectiva de Campbell (1994), existe a liberdade para a ressignificação dos mitos e que pode acontecer de acordo com a sociedade, tempo ou época vivida. Muitas vezes, a construção da perspectiva da vida está ligada à construção de mitos, de forma a edificar o imaginário do ser humano. Ao longo da História, podemos ver que a mitologia cumpre um papel essencial na sociedade, ao promover uma ponte com o desconhecido, permitindo a concepção de narrativas que dão sentido ao homem.

Mais à frente, Campbell (1997, p. 13) nos coloca diante de uma possível definição de mitos os quais, à sua ótica, “[...] a ciência primitiva, o resultado das primeiras tentativas feitas pelo homem no sentido de explicar o que via

a sua volta”. Os japoneses buscam, através de animes e mangás, refletir e representar a sua realidade social e cultural, estabelecendo relações e vinculando as adversidades e as experiências do cotidiano nas narrativas através de histórias e personagens. Entende-se que existe uma procura do eu interior através do imaginário, dos símbolos, das vivências, ou seja, a mitologia estabelece uma ponte de diálogo com a realidade através das narrativas:

Muitas histórias se conservavam, de hábito, na mente das pessoas. Quando a história está em sua mente, você percebe sua relevância para com aquilo que esteja acontecendo em sua vida. Isso dá perspectiva ao que lhe está acontecendo. Com a perda disso, perdemos efetivamente algo, porque não possuímos nada semelhante para pôr no lugar (CAMPBELL, 1990, p. 4).

Portanto, podemos dizer que o ser humano sempre foi guiado através dessas experiências e narrativas vividas ao longo do tempo, preservadas pela memória e pela tradição. E através desse processo, a humanidade vai compreendendo e refletindo acerca das aflições interiores, dúvidas e temores sobre a sua própria existência e de como se coloca no mundo ao redor.

Na concepção do estudioso Joseph Campbell (1990), os mitos e lendas podem ser entendidos como um processo de assimilação, percepção e significado sociocultural dos mistérios e enigmas que permeiam o imaginário humano, cujas simbologias vividas podem ser transmitidas através da construção midiática.

Sendo assim, podemos ver os mitos e lendas como uma possível compreensão dos elementos do cotidiano, vistos como fundamentais, através da comunicação oral, verbal, visual etc. Ou seja, é um processo que assimila o tempo, o espaço e a concepção do sagrado e do incompreensível pela humanidade. Para Hamilton (1992, p. 13), o mito é a “[...] ciência primitiva, o resultado das primeiras tentativas feitas pelo homem no sentido de explicar o que via a sua volta”.

Retornando a Campbell (1997), é possível dizer que em todas as narrativas a figura do herói não apenas faz-se presente como também é ne-

cessária. Sendo assim, todos os heróis possuem uma série de elementos específicos que o caracterizam e que dão coesão à história. Então, o mito pode ser compreendido como:

[...] histórias de nossa busca da verdade, de sentido, de significação, através dos tempos. Todos nós precisamos contar nossa história, compreender nossa história. Todos nós precisamos compreender a morte e enfrentar a morte, e todos nós precisamos de ajuda em nossa passagem do nascimento à vida e depois à morte. Precisamos que a vida tenha significação, precisamos tocar o eterno, compreender o misterioso, descobrir o que somos (CAMPBELL, 1990, p. 5).

Sendo assim, essa é mais uma maneira de compreender o mito em sua essência. Isto é, podemos entender que o mito é um dispositivo que ajuda a disseminar e fortalecer a figura dos heróis no tempo e espaço das narrativas, possibilitando a abrangência da mística em toda a amplitude sociocultural. Podemos perceber que o mito é um processo que pode ser reconstruído e transformado à medida que vai se difundindo. O ciclo, porém, se renova a cada vez que o mito é retomado. O tempo não muda, mas sim o homem. Analisemos a concepção de Campbell (1994, p. 13):

O mito de eterno retorno, que continua sendo essencial na vida oriental, revela uma ordem de formas imutáveis que surgem e ressurtem ao longo do tempo. A rotação diária do sol, o minguar e o crescer da lua, o ciclo do ano e o ritmo de nascimento, morte e renascimento no mundo orgânico, representam um milagre de surgimento contínuo, fundamental à natureza do universo. Todos conhecemos o mito arcaico das quatro idades – de ouro, da prata, do bronze e do ferro – em que o mundo é mostrado em seu declínio, sempre para pior. Em seu devido tempo ele se desintegrará ao caos, apenas para ressurgir, viçoso como uma flor, e recomeçar espontaneamente seu curso inevitável. Jamais houve um tempo em que não houvesse tempo. Tampouco haverá um tempo em que esse jogo caleidoscópico da eternidade no tempo deixe de existir.

Naruto representa o símbolo do herói na narrativa que se demonstra no mangá e anime. O personagem se caracteriza por sintetizar duas condições distintas e, muitas vezes, opostas. A figura mitológica de Naruto é representada em dois sentidos: primeiro por ser ágil, racional e forte e, ao mesmo tempo, ter uma raposa dentro de si, o temor dos outros moradores da aldeia em que vive e de outros clãs. Ele também combina duas essências: a humana, que é pacífica e pensante, e a animal, que é impulsiva, bruta, primitiva e totalmente irracional.

Naruto vê-se essa antítese: de um lado o “mocinho”, cuja missão é tornar-se um dos ninjas mais fortes de sua aldeia, de outro, essa premissa esconde um mal, a Raposa de Nove Caudas, cuja força e poder é incalculável. Sendo assim, podemos perceber a relação do mito com o cotidiano no tempo e espaço.

A força da raposa surge quando o personagem analisado é tomado por uma grande quantidade de energia. Isso acontece quando Naruto se prepara para a luta, ele necessitava defender as pessoas da sua aldeia e a vila onde mora. Toda essa situação acaba por revelar uma parte do segredo que o cercava desde o seu nascimento, mostrando a energia oculta que estava adormecida no personagem e que vem à tona quando pressionado por forças externas.

Naruto consegue agregar, de maneira extensiva, todo o imaginário coletivo em volta de si, pois quanto mais tiver importância na narrativa, principalmente em relação à sua imagem e expressão perante a um ou mais grupos de pessoas, maior será a força do seu heroísmo. Porém, as suas dificuldades ou o seu poder ilimitado determina o seu caráter de herói ou de super-herói presente no anime.

Algumas comparações podem ser feitas em relação ao desenvolvimento do heroísmo do personagem. Por ser um rapaz muito novo, imaturo e imprudente, e ter somente 12 anos, ele está em um processo de formação e treinamento a ser assimilado.

Enquanto isso, o personagem está pronto para ser um herói, pois representa a mitológica figura de um guerreiro, enquanto, simultaneamente,

também, possui um mal dentro de si, preso a seu corpo, pois leva a raposa, anteriormente mencionada. É um herói à medida em que transita por um imaginário de superação, de reconhecimento, de empatia por ideias e posicionamentos tidos políticos, por outro lado um super-herói por representar essa unidade de poderes não limítrofes quando incorporado à poderosa Raposa de Nove Caudas, a qual é a junção ilimitada de poderes místicos jamais igualados.

A narrativa nos faz entender que pode existir uma recompensa ao herói ao final, mas nem sempre isso acontece. Em muitas histórias, temos apenas os relatos de alguns acontecimentos que demonstram algo maior, como o de apresentar a coragem, a força, a sagacidade, o caráter etc. Tudo isso está vinculado à maneira de como o narrador conta a história do protagonista e de como a narrativa o apresenta:

Temos apenas de seguir a trilha do herói, e lá, onde tínhamos encontrar algo abominável, encontraremos um deus. E lá, onde esperávamos matar alguém, mataremos a nós mesmos. Onde imaginávamos viajar para longe, iremos ter ao centro da nossa própria existência. E lá, onde pensávamos estar sós, estaremos na companhia do mundo todo (CAMPBELL, 1990, p. 131).

A percepção de heroísmo não está necessariamente vinculada com batalhas sangrentas, lutas, guerras ou a dualidade entre o bem e o mal. Podemos compreender o herói como o papel transcendental de pertencimento à vida. Porém, essa ideia de pertencimento adiciona princípios morais e éticos:

(...) o de salvar um povo, ou uma pessoa, ou defender uma ideia. O herói se sacrifica por algo, aí está a moralidade da coisa. Mas, de outro ponto de vista, é claro, você poderia dizer que a ideia pela qual ele se sacrificou não merecia tal gesto. É um julgamento baseado numa outra posição, mas que não anula o heroísmo intrínseco da proeza praticada (CAMPBELL, 1990, p. 135).

A necessidade da existência de um herói, é, na verdade, a procura de si mesmo, justificando a existência do mito, pois como afirma Campbell (1990, p. 131) “O herói é alguém que deu a própria vida por algo maior que ele mesmo”. A todo momento, o heroísmo existente é afirmado através de cada gesto, cada sentimento e cada sensação.

Vê-se em Naruto um autêntico modelo de um heroísmo moral, que é sacrificial por excelência e que está disposto a priorizar o próximo. Ou seja, um ser que tem o altruísmo em sua essência. Tal comportamento do personagem não é difícil de entender.

O herói afirma-se perante a urgência de ultrapassar barreiras, medos e os próprios limites. Assim, há uma missão sagrada que dá força à determinação, à vida e a bravura nas batalhas. Existem heróis das duas espécies, alguns escolhem realizar certa empreitada, outros não. Num tipo de aventura, o herói se prepara responsavelmente e intencionalmente para realizar a proeza. (...). É o tipo de aventura em que o herói não tem ideia do que está fazendo, mas de repente se surpreende num mundo transformado (CAMPBELL, 1990, p. 137).

Sendo assim, podemos ver Naruto externar a sua condição de super-herói através de suas capacidades sobrenaturais que advêm da energia mística conhecida como chakra, que é evidenciada através de algumas capacidades. Silva (2019, p. 29) explica do que se trata: “[...] habilidades essas conhecidas como *genjutsu* (está para habilidade externada a partir da configuração de mãos, sem que haja combate físico) e *ninjutsu* (está para a concentração de duas habilidades: física e espiritual, onde se utiliza dos chakras para potencializar seus ataques)”.

Acreditamos que os espectadores de Naruto se identificam naturalmente com os elementos que fazem parte da série, reconhecendo que os trejeitos, a conduta, a maneira de conceber o mundo são parte importante nas suas percepções socioculturais. Sendo assim, cada pessoa percebe que a cultura, os mistérios e as particularidades do Japão tornam-se partes indissociáveis. Assim vemos uma maneira sóbria e modesta de afirmar que

os mitos edificam a existência do tempo como constituem a memória coletiva, de uma percepção ainda não entendida em sua plenitude.

O heroísmo de Naruto na Iconologia

A partir da visão da Iconologia, podemos compreender a força e o poder dos mitos e o conhecimento místico a partir de outra perspectiva, a do campo imagético. Sendo assim, podemos percorrer vários caminhos para compreender o anime Naruto e sua relação com o público ocidental já que é uma área que abrange vários mecanismos que possibilitam a busca, a análise e o aprofundamento do tema.

Antes de começar a lidar sobre as teorias da Iconologia, é necessário explicar que é uma área do saber que vai além do significado da imagem. O objetivo é realizar a interpretação de esculturas, pinturas, construções arquitetônicas e toda representação visual, reconstituindo o trajeto do ícone visual no tempo e espaço. Ou seja, cada criação tem um curso, uma concepção, um conceito central, sempre havendo uma perspectiva histórica durante o processo de interpretação das imagens.

É possível pensar historicamente, que as imagens as quais compõem o mundo das coisas, antes de sua organização conceitual, teórica por assim dizer, podem ser organizadas; é possível que se estruture o percurso das mesmas. Entretanto, é válido lembrar que a imagem por si não é uma representação visual totalmente solta.

A imagem é fruto de um processo racional, figurativo, em que o sentido vai mais longe do que é declarado nas cores. Ou seja, não há um pensamento superior do artista, porém existe uma construção simbólica que mostra uma personalidade característica do criador da obra, que é apresentada através do lado consciente na forma da obra, enquanto o lado inconsciente é construído nas imagens da forma. Isso nos mostra que existe uma construção imagética que perpassa a consciência coletiva e permite a exploração de vários aspectos de uma obra artística.

Panofsky (1982) nos explica que existem várias maneiras de interpretar as diversas formas simbólicas de ver o mundo nas reproduções artísticas na área imagética ainda em processo de construção de sentido. E é por isso que ele se refere em síntese recreativa, um método no qual é possível reconstruir o contexto temporal das imagens a partir de uma perspectiva histórica tendo em vista a validade e a intensidade dos símbolos para os nossos dias. Ou seja, essa análise cuidadosa sobre as imagens nos explica o processo de como um indivíduo entende o mundo ao seu redor, da sua forma e em seu tempo.

Conforme podemos observar, existe oposição fundamental em seus pensamentos, ou seja, ele explana minuciosamente as distinções entre uma e outra. No que diz respeito a Iconografia, ele explica a origem etimológica do termo e como ela se insere melhor em sua observação:

O sufixo “grafia” vem do verbo grego ‘graphein’, escrever; implica um método de proceder puramente descritivo, ou até mesmo estatístico. A iconografia é, portanto, a descrição e classificação das imagens, assim como a etnografia é a descrição e classificação das raças humanas; é um estudo limitado e, como que ancilar, que nos informa quando e onde temas específicos foram visualizados por quais motivos específicos. [...] a iconografia é de auxílio incalculável para o estabelecimento de datas, origens e, às vezes, autenticidade; e fornece as bases necessárias para quaisquer interpretações ulteriores. Entretanto, ela não tenta elaborar a interpretação sozinha (PANOFSKY, 1982, p. 53).

Panofsky (1982, p. 19) afirma, em seu livro que “A Iconografia é o ramo da História da Arte que trata do conteúdo temático ou significado das obras de arte”. Ou seja, ele explica acerca da parte racional da produção, que pode dialogar ou não com o tempo atual.

Noutra ótica, a Simbologia, cuja ciência visa ver e analisar todos os elementos para além do primeiro olhar. Ou seja, através de uma metodologia apropriada, ordenada e sensata é possível ultrapassar a figura imagética e verificar sua visão de mundo através de elementos implícitos. Em suma, existem muitas coisas a serem ditas e vistas.

Panofsky (1982) esclarece várias questões a respeito do conhecimento na área das imagens, isso acaba por refletir em sua colocação:

[...] para aqueles que podem ver, a existência se passa em um rolo de imagens que se desdobra continuamente, imagens capturadas pela visão e realçadas ou moderadas pelos outros sentidos, imagens cujos significado (ou suposição de significado) varia constantemente, configurando uma linguagem feita de imagens traduzidas em palavras e de palavras traduzidas em imagens, por meio das quais tentamos abarcar e compreender nossa própria existência. As imagens que formam nosso mundo são símbolos, sinais, mensagens e alegorias (PANOFSKY, 1982, p. 21).

O anime *Naruto* traz os dois lados do mundo da Iconologia, por um lado temos a simbologia explícita, que cria ícones e imagens facilmente entendíveis, e ao mesmo tempo, temos o lado implícito, que não percebemos facilmente e nos exige a capacidade de interpretar símbolos, relacionando o inconsciente e a realidade, mostrando elementos que passam despercebidos no primeiro olhar.

A grande maioria dos personagens dos animes e mangás japoneses tem uma relação direta entre o nome e as características da personalidade e isso influencia diretamente em suas particularidades. A palavra “*Naruto*” tem vários significados no Japão, pode ser usado para nomear logradouros ou cidades, sempre vinculado aos redemoinhos. Ou seja, *Naruto* está intimamente ligado a vários elementos do imaginário nipônico e que se associa ao inconsciente do anime.

Símbolo por excelência da série *Naruto*, a espiral aparece de maneira recorrente e sob as mais variadas formas ao longo da história. Mesmo o nome do protagonista, *Naruto Uzumaki*, foi deliberadamente construído para reforçar esse simbolismo. [...] *Naruto* é uma espécie de bolo de peixe com recheio em espiral que costuma ser servido como acompanhamento do *lamen*, um tipo de macarrão que é o prato preferido do herói. *Naruto* também é o nome de uma pequena

cidade litorânea da província de Tokushima, conhecida por apresentar em sua costa um singular fluxo de marés que causa grandes redemoinhos marítimos. Já o sobrenome Uzumaki, significa literalmente “espiral” ou “redemoinho” (NAGADO, 2011, p. 114-115).

A escolha pelo nome “Naruto” veio a partir da inspiração do seu criador, Masashi Kishimoto, em um prato da culinária japonesa chamada “Narutomaki”, que pode ser traduzido livremente como “Torta de Naruto” ou “Enrolado de Naruto”. Tal iguaria é uma espécie de pasta de massa de peixe servido em cima do lamen e é bastante conhecido por ter formas de redemoinhos cor-de-rosa. Acaba por ser o prato favorito do personagem principal do anime.

Sendo assim, a espiral está intimamente relacionada com o anime Naruto através das ligações simbólicas entre o protagonista e o universo imagético que o rodeia de maneira quase totalmente intrínseca. Presente em vários elementos da série, a marca da espiral pode ser relacionada a um redemoinho, nos lembrando o conceito do título “Shippuden”, que significa furacão. As espirais aparecem no uniforme do personagem central e no ícone do selamento das Nove Caudas em seu ventre.

Outro dado interessante é que as espirais também aparecem mesclados ao ícone que simboliza a Vila da Folha e a interpretação nos é dada pelo criador da série, quando afirma que o símbolo do clã Uzumaki, nos uniformes de Konoha, se faz presente para representar a amizade/parentesco distante entre o Clã Senju e eles, mas mesmo depois da destruição do clã Uzumaki os símbolos permanecem lá.

Conforme já explicamos, a espiral circular simboliza, de alguma forma, o “deus Sol” como a força máxima das energias que movem todo o mundo, reorganizando todos os elementos interiores e exteriores. Na perspectiva de Frutiger (2007), a simbologia do sol tem uma grande força no imaginário coletivo. Ele entende que:

[...] o símbolo do sol consiste em dois elementos fundamentais: em primeiro lugar, a forma circular ou de disco do corpo e, em segundo,

a indicação mais abstrata dos raios. Geralmente ambos são amparados pela alusão de uma rotação, de um movimento, talvez em relação à eclíptica. Não podemos nos esquecer da representação simbólica do dia ou das estações do ano, que se exprimem sobretudo em forma de espiral (FRUTIGER, 2007, p. 25).

A simbologia presente em *Naruto* nos mostra que a natureza está em um processo cíclico de renovação constante do tempo e espaço através das estações, o que expressa a transfiguração natural da vida. Sendo assim, essa transformação constante é um processo inerente à visão de mundo de quem o interpreta.

O começo da narrativa de *Naruto* tem um clima sombrio e depressivo e, aos poucos, vai se construindo em uma nova perspectiva, juntando-se as peças e estabelecendo elos com a realidade da trama. Pouco a pouco, os universos e os enigmas vão sendo mostrados e passam a fazer sentido no tempo e no espaço da narrativa até que os símbolos se revelem e passem a ser o fundamento das incógnitas que cercam o personagem central. A partir daí a história passa a ter um sentido.

Mais adiante, pode-se afirmar que a mitologia apresentada em *Naruto* demonstra vários “universos paralelos” dentro dos personagens e suas respectivas relações com o ambiente. Ou seja, cada personagem representa uma expressão mítica, algo simbólico que as simboliza no tempo e espaço da vida.

Várias lendas e mitos se construíram acerca da figura da Raposa de Nove Caudas no anime *Naruto*, porque ela pressupõe uma pré-existência hipotética, demonstrando o que poderia ter sido e o que é. A depender da visão de mundo, a raposa pode ser considerada um ser maligno ou não. Tal relação se faz através da reprodução e ressignificação do mito tanto no Oriente como no Ocidente. Essa entidade pode ser vista como um demônio ou não, a depender da ótica sociocultural que é aplicada. Tal ser, assim como outras bestas, pode ser vencido se observados alguns procedimentos:

Esses seres demoníacos e espertos também possuem fraquezas; do contrário estaríamos perdidos. Se a sombra de raposa disfarçada de mulher por acaso cair sobre a água, o embuste é revelado, a bela aparência de mulher se vai deixando apenas a forma real da raposa. Também se diz que se um cão vê a forma feminina de uma raposa, a magia se desfaz imediatamente, e apenas a raposa permanece (PINHEIRO, 2011, p. 20).

Logo nos primeiros episódios da série *Naruto*, a figura mitológica da Raposa de Nove Caudas aparece como um ser demoníaco que procurou acabar com a Vila da Folha. A única solução para impedi-lo de tal intento seria prendê-la no corpo de um bebê recém-nascido. Sendo assim, começa uma trajetória em que podemos visualizar os dois lados de tal figura no que diz respeito à sua força pura e selvagem.

Com o passar dos anos, o jovem que carrega em si o espírito da raposa cresce sem ter ideia do que carrega. As pessoas que levam os espíritos das *bijuu*s são denominadas *jinchuurikis*. É por essa causa que *Naruto* sofre um forte estigma entre os habitantes da vila onde reside, já que vários temem a volta da besta que habita nele. A segregação social o entristece e acaba o levando a ingressar em uma academia ninja para vencer as barreiras, dores e temores da vida e a alcançar qualidades como a coragem, a determinação e admiração. E foi através do desejo em tornar-se um *Hokage* que ele vai, pouco a pouco, ultrapassando as dificuldades, fazendo amigos e iniciar sua trajetória.

Na primeira temporada do anime, não se vê a plena revelação da figura da Raposa, mas podemos ver algumas marcas de sua presença como o surgimento de uma energia extraordinária que supera seus mestres em luta. Já na segunda temporada, *Naruto* consegue liberar o Chakra da Raposa de Nove Caudas e passa a ser envolto e dominado por sua energia. A cada surgimento de uma cauda, o personagem central vai tornando-se cada vez mais próximo da personalidade da Raposa, especialmente após o surgimento da quarta cauda, quando *Naruto* fica inconsciente e passa a agir como a entidade.

Em determinado ponto da narrativa, Naruto é possuído pela Raposa de Nove Caudas e assim tal energia começa a transformá-lo, transformando sua consciência, seu corpo e sua personalidade, tornando-se impulsivo, perigoso e violento. A partir da perspectiva da Iconologia, podemos entender que ocorre uma visível metamorfose do personagem, quando a Raposa toma conta da sua consciência e do seu corpo. Então, torna-se uma fera indomável, seus dentes ficam grandes e afiados e ele é dominado pelos desejos impulsivos e por uma força intensa e inesgotável.

Em dado momento da trama, um sensei, da academia onde Naruto estudava para ser um ninja e que pretendia trair a aldeia, contou-lhe a verdade acerca da sua identidade: a de que estava com a Raposa de Nove Caudas dentro de si. A notícia levou ao personagem-título entender o desprezo que sofria na Aldeia da Folha e a quase destruição da localidade.

Nesse processo, percebemos algo relevante na narrativa: Naruto é capaz de aproveitar as energias que possui dentro de si para encarnar figuras de essência feminina durante as lutas por ser um ninja. Segundo Silva (2019), o personagem central consegue incorporar a feminilidade através de uma técnica chamada *jutsu sexy*, que visa desestabilizar os adversários, deixando-os à mercê dos ataques ninja de Naruto.

Quando é dominado pela Raposa de Nove Caudas, Naruto e as pessoas ao seu redor correm sérios riscos com as metamorfoses sofridas pelo protagonista do anime, porque ele tem a sua pele fortemente ferida e dilacerada com o domínio energético da raposa. Porém, quando retoma a consciência, a Raposa de Nove Caudas consegue curar tais ferimentos. E tal situação é um grande risco para si, podendo diminuir a sua vida. Isso leva Naruto a procurar respostas para saber como lidar com a entidade que carrega dentro de si. Em outro momento da narrativa, o protagonista encontra com o *jinchuuriki*, que carrega dentro de si a *bijuu* de Oito Caudas. Então, com sua ajuda, Naruto aprende a lidar com a energia da sua *bijuu* (a besta de nove caudas) passando a ter uma força superior a seus senseis.

Diante de todos os elementos que se estruturam na narrativa, chama a atenção a perspectiva de uma sociedade feudal na série. Pois, através dela,

o criador do anime evoca simbologias e estruturas de antigas civilizações, o que leva a sustentar a ideia de que o mito da Raposa de Nove Caudas seria uma maneira de conservar e perpetuar algumas lendas tradicionais nipônicas. E dentro desse processo, vemos que são vários os modos de contar e interpretar a mitologia construída por antepassados e isso nos ajuda a compreender determinados aspectos socioculturais dos nossos dias. Não obstante, a narrativa que nos apresenta os mistérios que rondam Naruto nos ajudam a recordar os enigmas dessa época, o que poderá ser apurado.

Conclusão

A mitologia cumpre um papel muito importante para o imaginário das pessoas nos demais diversos povos, antigos ou modernos. Pois, através das lendas e histórias fantásticas, é possível construir uma complexa estrutura sociocultural que permita explicar uma determinada visão de mundo, estabelecendo elos entre passado, presente e, quiçá, um futuro.

Naruto conseguiu estabelecer um elo entre um Japão enigmático e mágico com uma das formas mais populares de expressão da cultura pop, que é o anime. Pois, através da narrativa, é possível visualizar a história de um garoto que carrega um ser místico em si e que luta para se afirmar no mundo. Essa relação acontece naquilo que é chamado de Cultura Pop Japonesa, na qual, produtos de comunicação de massa ressignificam a cultura nipônica através de mangás, animes, da música pop etc.

A partir da perspectiva de Campbell (1990), vemos que a mitologia é uma narrativa que evidencia o processo evolucionário sociocultural, evidenciando as etapas da passagem do tempo. Ou seja, é um processo que ressignifica toda a humanidade e que tenta explicar os acontecimentos que ocorriam e ainda ocorrem. Por outra visão, os mitos são interpretações de si e do outro ao mesmo tempo em que a história se desenvolve.

Em suma, Campbell (1990) nos mostra que a mitologia é a base da nossa força e destreza. O enigma que envolve as lendas e mitos, em suas narrativas, nos leva a compreender a importância dos mesmos para manter

a vivacidade e o interesse em torno deles. Por outro, esse processo faz a humanidade construir um universo de possibilidades através das capacidades mais surreais de uma pessoa.

Concluimos que a presença de figuras lendárias e mitos no anime Naruto faz parte da construção de uma narrativa que une o novo e o velho, o moderno e o clássico. Faz parte de um processo de ressignificação dos símbolos, que vão recombinao elementos mitológicos e fantásticos nas múltiplas narrativas da cultura pop. E assim, esses símbolos vão estabelecendo um diálogo com a realidade do cotidiano, criando um novo universo no imaginário coletivo.

Referências

CAMPBELL, Joseph. *As máscaras de Deus: Mitologia oriental*. Tradução de Carmem Ficher. São Paulo: Palas Athena, 1994. v.2

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1997.

CAMPBELL, Joseph. *O poder do mito*. São Paulo: Palas Athena, 1990.

FRUTIGER, Adrian. *Sinais e símbolos: Desenho, projeto e significado*. Tradução de Karina Jannini. São Paulo: Martins Fontes. 2007.

HAMILTON, Edith. *Mitologia*. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

NAGADO, Alexandre (org.); MATSUDA, Michel; GOES, Rodrigo. *Cultura Pop Japonesa: Histórias e Curiosidades*. Março de 2011. Disponível em: <https://issuu.com/ale_nagado/docs/cult_pop_jap_ebook__completo_/104> Acesso em: 5 abr. 2019

PANOFKY, Erwin. *Estudos de Iconologia: temas humanísticos na arte do renascimento*. Lisboa: Estampa, 1982.

PINHEIRO, Heráclito Aragão. *Naruto e a mitologia oriental*. Fortaleza: Littere, 2011.

SILVA, Francisco Alves da. *A narrativa do herói: um mito chamado Naruto*. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Culturas Midiáticas). Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2019.



Resenha

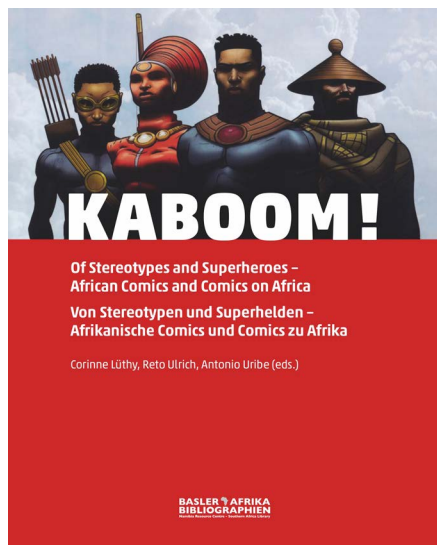
KABOOM! of stereotypes and superheroes: African comics and comics on Africa

Alberto Ricardo Pessoa

Trata-se de um catálogo organizado por Corinne Lüthy, Reto Ulrich e Antonio Uribe oriundo da exposição homônina, publicado pela Basler Afrika Bibliographien, da Namibia Resource Centre, na África do Sul. A obra teve a segunda edição publicada em 2020 (a primeira edição foi em 2015), conta com 157 páginas de conteúdo no qual procura traçar um panorama das histórias em quadrinhos criadas, produzidas e publicadas no continente.

No prefácio, Reto Ulrich ressalta a importância deste estudo, pois ele traça perspectivas dos quadrinhos nas diferentes Áfricas, seja pela região na qual os autores estão inseridos ou pelas marcas sociais tão distintas que a região apresenta. Um ponto importante de ressaltar é que o catálogo é oriundo da inserção dos quadrinhos na educação no âmbito universitário, uma vez que é resultado de 1 ano de curso denominado *Afrikanische Comics/Africa in Comics*, ofertado na Universidade de Basel, para estudantes de História.

Esse elemento é fundamental para entender a importância do projeto, uma vez



Alberto Ricardo Pessoa é Professor Doutor do Departamento de Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba (UFPB) e do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais dessa Universidade. Email: albertoricardopessoa@gmail.com

que os estudos de histórias em quadrinhos ultrapassam os limites dos estudos de comunicação, consumo ou design e passam a ser um elemento de reflexão histórica e social. Assim, o curso que resulta neste catálogo teve o primeiro semestre como uma introdução aos estudos dos quadrinhos, tanto acerca de autores, publicações, personagens e seus respectivos impactos no cotidiano e imaginário social, e no segundo semestre observamos a busca de reunir os 50 estudantes do curso em torno de um objetivo comum, que é a construção de uma exposição educativa e retrospectiva.

De uma pequena exposição centrada na produção de autores da África do Sul para o principal catálogo de quadrinhos africanos contemporâneos. A distância entre quatro anos da primeira edição para a segunda edição demonstra que o evento em si possui relevância histórica e se posiciona como um dos principais documentos históricos para aquele que estuda acerca dos quadrinhos africanos e seus reflexos midiáticos e sociais.

Naturalmente, em uma segunda edição espera-se aprimoramentos e ampliações. Dito isso, observamos um escopo de artigos que abrange diferentes áreas de estudos dos comics.

O primeiro artigo, de Antonio Uribe, “Building up a Collection of African Comics”, aborda as dificuldades e desafios da construção de um acervo e de uma cartografia histórica das histórias em quadrinhos na África.

Em sequência, temos um estudo acerca de personagens e estereótipos como estratégia narrativa, por Jakob F. Dittmar. Este artigo possui suma importância, pois nos comics a mensagem é, por natureza, expressa de forma sintética e com isso utilizamos es-



III. 2. Adding the labelling after the floor was laid.

Abb. 3. Anbringung der Beschriftung nach fertigem Verlegen des Bodens.

Introduces the analysis of comics in his article, using some examples by Anton Kannemeyer to present its principles.

Anton Kannemeyer himself is the author of the autobiographical comic *My Nelson Mandela*. It covers his experiences as a young South African traveller in Europe and the starkly often attitude of many Europeans towards white South Africans at the time.

The Swiss artist Simon Kriegl talks about the genesis of his web comic *Westfield* in his short contribution. The text is accompanied by numerous examples of his comic strips which are inspired by African hard-core signs.

Complementary to the African examples, Tobias Wülfelheger and Patricia Kahn discuss the European image of Africa, from the 15th century up to present-day stereotypes. Special attention is paid to the image of Africa in Switzerland, using the case example of *Globe (Web-Comic)* (Globe's World four). Such racist representations of Africa have only recently come into question and led to discussions about how new editions should be adapted.

Comics are not just for entertainment alone; they can also be used to convey diverse subject matter. Lena Heilmann, David Frey, Corinne Lüthy and Peter Ulrich present comics that belong to the genre of *educational comics* and are of great importance for the approach of comic culture on the African continent. The South African authors' collective

die Sammlungsgesellschaft der vereständlichten Institution der SAG. Die Publikation kann in diesem Zusammenhang als Vermittlungsmittel der B&B-Comicsammlung verstanden werden.

Das Buch beginnt mit vier Kapiteln von nicht studentischen Autoren, die teilweise eigens für diese zweite Auflage geschrieben wurden. Das erste Kapitel beschäftigt sich mit der wichtigsten Voraussetzung für das Projekt: dem Vorhandensein der Comics selbst. Im Verlauf des zweimehrten Kapitels war dies nicht selbstverständlich. Antonio Uribe, Co-Leiter der Abteilung Bibliothek und Sammlungen, schildert in seinem Beitrag die Schwierigkeiten im Aufbau einer Sammlung von afrikanischen Comics.

Comics werden inzwischen als eigenständiges Medium verstanden. Dies bedingt einen speziellen Ansatz für die wissenschaftliche Auseinandersetzung. Jakob Dittmar führt in seinem Artikel in die *Comicandevie* ein und wendet sie anhand einiger Comics von Anton Kannemeyer an.

Anton Kannemeyer selbst ist Autor des autobiografischen Comics *My Nelson Mandela*. Darin behandelt er seine Erfahrungen als junger südafrikanischer Reisender in Europa und die damalige abweisende Haltung vieler Europäer weissen Südafrikanern gegenüber.

In einem kurzen Beitrag stellt der Schweizer Künstler Simon Kriegl die Entstehungsgeschichte seines Web-Comics *Westfield* vor. Begleit-

tereótipos para melhor assimilação da mensagem pelo leitor. Ao mesmo tempo, os comics acabam por reforçar padrões sociais que podem reforçar o preconceito, por exemplo.

O comic “My Nelson Mandela” é um exercício de reflexão que o leitor pode fazer ao ler o artigo anterior, uma vez que trata de estereótipos tanto do estrangeiro acerca do ícone Mandela quanto de quem vive no continente.

“Westfield Junction”, de Simon Krüsi, é um artigo que analisa a iconografia africana e, assim como o artigo de Jakob F. Dittmar relaciona a visão eurocêntrica com os estereótipos africanos.

Recomendamos ao leitor que leia os dois artigos anteriores em sequência com “Africa, as Seen Through Western Eyes”, de Tabea Wullschleger e Patricia Kuhn, pois este último estudo resulta na visão estereotipada do colonizador em relação ao negro africano. Assim, essa tríade resulta num pequeno livro à parte, dentro dessa antologia de estudos acadêmicos.

“Comics with an Educational Focus”, de Lena Heizmann, David Fretz, Corinne Lüthy e Reto Ulrich defende a ideia dos comics educacionais e de não ficção como agentes facilitadores na educação.

Aqui vale como reflexão que o grande consumo por jovens e adolescentes é de comics ficcionais e que são uma mídia na qual o jovem e adolescente apresentam para o professor, não o contrário. Assim é importante que o docente não descarte esse material e reflita como este gênero também contribui na educação.

Corinne Lüthy, Marina Huonker e Dominique Marconi abordam em “Everyday Life in African Comics” obras que tocam em temas do cotidiano em diferentes realidades sociais do africano. É um artigo importante neste catálogo pois apresenta para o leitor comum uma visão menos estereotipada e de autores que vivem as realidades do cotidiano africano.

Katrin Müller relaciona os comics e publicidade, com ênfase no uso de charges e cartoons dentro da esfera política. Aqui vale um adendo: uma vez que charges não são comics, por não possuírem sequência, balão de texto e outros elementos pertinentes aos comics, no artigo da autora as charges são inseridas como gênero dentro dos comics.

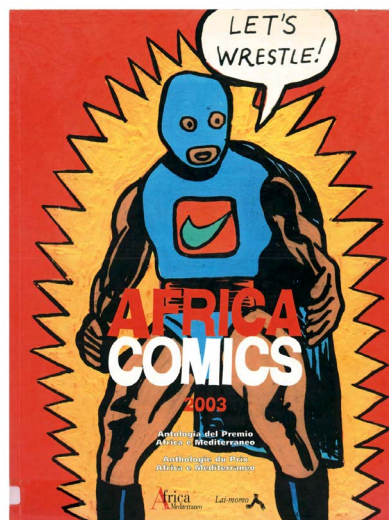
“African Superheroes – South African and Nigerian Superhero Comics and Pan-Africanism in the Time of Black Panther”, de Lisa Roulet e Raffaele Perniola propõe uma cartografia acerca do gênero mais popular dos comics, que são os super-heróis, passando pelos ícones africanos criados por americanos, como *Black Panther*, até super-heróis criados por autores africanos, como *Kwezi*, de Loyiso Mkize.

Encerramos o catálogo com “South African Underground Comix”, artigo de Pius Jonas Vögele, Gabriela

Giallombardo e Corinne Lüthy, que apresenta a diversidade dos comics africanos no cenário independente. Inclusive, o termo Comics é substituído por Comix, em alusão ao movimento de contracultura das décadas de 1960 e 1970, o qual influenciou toda uma geração de autores e editoras ao redor do mundo e na África não foi diferente.

KABOOM! Of Stereotypes and Superheroes – African Comics and Comics on Africa aborda processos criativos, os comics como estratégia educacional, o jornalismo e ativismo em quadrinhos contra momentos cruéis da história africana, como o Apartheid, os comics underground de contracultura e por fim os comics enquanto produto comercial, voltados à criação de super-heróis para o público infanto-juvenil.

Uma sugestão para a ampliação em uma futura terceira edição é refletir acerca da publicização dos comics africanos para além do continente. A impressão que o catálogo aponta é que há talentos produzindo quadrinhos pelo menos desde da década de 1960, em diferentes gêneros dos comics, mas que essa produção é hermética e fora do alcance de leitura de quem não vive no centro de distribuição desta produção.



Grande parte da população mundial que consome comics possui uma visão do que seja África pelo olhar daquele que a colonizou ou daquele que teve em seu respectivo país a escravidão de negros africanos. A visão da África a partir do autor africano é fundamental para compreendermos os conflitos, anseios, cultura e cotidiano de um dos continentes mais intrigantes e de múltiplas facetas da humanidade.

Recomendamos a leitura do catálogo KABOOM! of Stereotypes and Superheroes - African Comics and Comics on Africa como um dos raros estudos sobre o gênero e esperamos que surjam desse escopo e dos respectivos autores novos desdobramentos, tanto acadêmicos quanto criativos dos comics na África.

KABOOM! of Stereotypes and Superheroes:

African Comics and Comics on Africa

Edited by Corinne Lüthy, Reto Ulrich e Antonio Uribe.

A co-publication of: Basler Afrika Bibliographien Namibia Resource Centre & Southern Africa Library. 157p.

ISBN: 978-3-906927-15-2

Mais sobre o livro (em inglês): <https://baslerafrika.ch/kaboom/>



Ensaio visual

Elaborando uma HQ de Maria

Henrique Magalhães

Há pouco recebi de um amigo um link para um vídeo de Silas Malafaia no YouTube com campanha difamatória contra a candidatura de Guilherme Boulos, para a prefeitura de São Paulo. De quebra, o pastor ataca toda a esquerda - PSOL, PT, PCdoB, PSB, PDT - associando-a ao fracasso da União Soviética e a valores anti-cristãos. Meu amigo propôs que eu assistisse ao vídeo e denunciasses-o, para que o mesmo fosse retirado do aplicativo, o que realmente fiz.

Mas isso, creio, não elimina todo o compartilhamento se o vídeo tiver sido baixado e muito menos desdiz o conteúdo deletério. Esse foi o gatilho que me fez pensar um argumento para uma página de Maria. Era preciso dar outra visão do tema, apresentar o contraditório e desqualificar o discurso maniqueísta.

Para a criação das pranchas de Maria, uma das estratégias que uso é nunca citar a pessoa a quem procuro criticar. Dar nome é de certo modo dar legitimidade, reconhecer o sujeito do discurso, dar-lhe notoriedade, ainda que em oposição. Há sempre quem vá concordar com ele, admirá-lo; nomeá-lo reforça, em alguns, o sentido de veneração.

Ao abordar o discurso sem a autoria explícita, parto par o nível da abstração, para a análise e proposição de ideias, o que diminui o engajamento e as paixões. Aos que concordam com a crítica, há um reforço por simpatia, aos que discordam, semeio um pensamento diferente, dialético, desvinculado de suas convicções.

Henrique Magalhães é Professor Titular aposentado do Departamento de Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba, UFPB, e autor de *Maria*.

A questão levantada de forma pejorativa pelo vídeo é o socialismo, apresentado como um sistema autoritário, incompetente e anti-cristão. Esse é o ponto a se trabalhar. A ideia é propor outra visão sobre o socialismo reforçando seus pontos positivos. Este é o tema, vamos ao argumento.

Maria encontra Zefinha, que chega indignada repetindo o discurso anti-socialismo que ouvira. Maria apresenta-lhe várias características positivas do socialismo, às quais Zefinha se esmera em concordar. Ao final Maria retruca que, portanto ela é socialista.

O argumento é o esboço geral da obra, que ainda deve se trabalhada em diálogos e expressões gráficas. Nesse esboço já temos a gag - a piada -, o toque inesperado que gera o humor: a contradição do discurso inicial de Zefinha com a constatação final, de que também é socialista, descobrindo que o termo é manipulado com pretexto ideológico.

A estrutura das pranchas de Maria conta com no mínimo três quadros, sendo que o primeiro, que traz o título, quase sempre se apresenta como quadro único, panorâmico; os demais podem ser divididos em dois ou três quadros cada, dependendo da quantidade do texto e da necessidade do desenvolvimento gráfico. De preferência, o último quadro também deve ser único, para dar mais ênfase ao desfecho e trabalhar melhor as figuras e o cenário.

Para essa prancha vamos pensar no seguinte roteiro (diálogos mais indicações ao desenho):

Título: Nós também

Quadro 1 (panorâmico):

Título

Maria água uma planta no terraço quando entra Zefinha esbaforida.

Zefinha: Esses socialistas vão acabar o país, são autoritários, fracassados, anti-cristãos!

Quadro 2:

Maria: Ah, tá! Seu pastor é um impostor.

Maria: você quer o fim do racismo, do machismo, da homofobia?

Zefinha: Claro!

Quadro 3:

Maria: Que tal casa digna para todos, salário justo, saúde em dia, tranquilidade?

Zefinha: Quem não quer?

Quadro 4 (panorâmico):

Maria: Eis mais uma socialista!

Zefinha (surpresa): Eu?

Durante a elaboração da página é possível que essa estrutura mude. A criação é um processo de acréscimo e seleção de informações. Mesmo com o roteiro pronto, ainda mexo no texto para que se adeque à estrutura da prancha e passe melhor a ideia.

O texto deve ser disposto de modo que não fique muito concentrado em um balão. O uso de vários balões facilita a leitura, dá ritmo e fluidez ao texto. O primeiro e o último quadros devem ter as figuras com corpo inteiro, valorizando o cenário. Os quadros intermediários dão destaque ao texto, as figuras aparecem maiores, da cintura para cima.

Esse tipo de prancha, que chamo de tira ampliada, segue a formulação da tira humorística. Há uma introdução ao tema, o desenvolvimento do texto e o desfecho com o contraditório ou o inusitado. Decidi por produzir pranchas e não tiras porque a primeira favorece mais ao desenvolvimento do texto e à elaboração do desenho. Por outro lado, continua sendo uma história em quadrinhos sintética, de leitura rápida e apropriada à circulação nas mídias digitais.

Assim ficou a prancha de Maria depois de desenhada e arte-finalizada:



Nota-se que durante o processo de criação gráfica alguns textos dos balões foram modificados. O primeiro texto foi dividido em dois balões. No primeiro balão, onde se lê a fala de Zefinha “Esses socialistas vão acabar o país, são autoritários, fracassados, anti-cristãos!”, leia-se “Esses socialistas querem acabar com o país...”. O segundo balão não começa com “são”,

vai direto para “autoritários, fracassados, anti-cristãos!”. Essa sublimação do verbo reduz o texto e não prejudica a compreensão da mensagem, ficando o sujeito e a ação ocultos.

No segundo quadro também houve redução de texto, agora perdendo a interjeição coloquial “Ah, tá!”, ficando apenas “Seu pastor é um impostor!”.

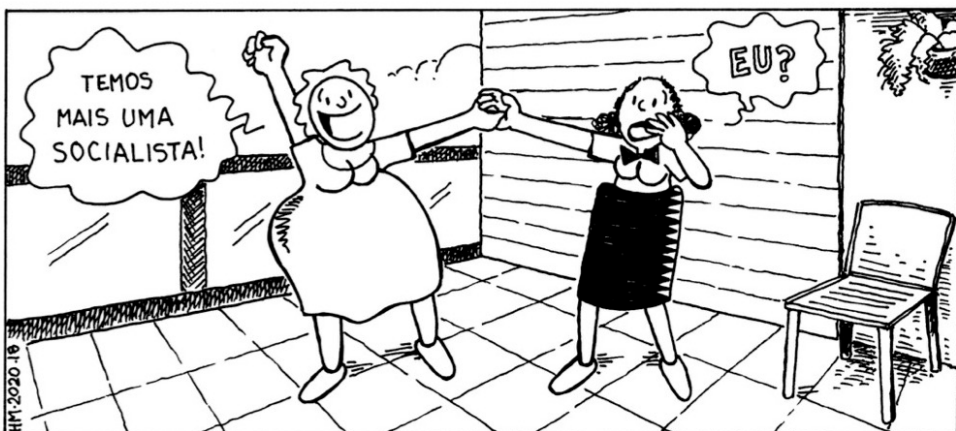
O terceiro quadro apresenta também alteração com o objetivo de deixar o texto mais enxuto e direto. De “Que tal casa digna para todos, salário justo, saúde em dia, tranquilidade?” Ficamos apenas com “Casa digna para todos, salário justo, saúde em dia, tranquilidade?”.

Há ainda modificação no texto do quarto quadro, que passou de “Eis mais uma socialista!” Para “Temos mais uma socialista!”.

A produção desse tipo de quadrinhos é tão fértil e mutável que mesmo depois de seu compartilhamento por meio de lista de contatos do WhatsApp e email o processo não para. Segui refletindo sobre o quadrinhos, procurando uma forma de aperfeiçoar sua mensagem.

Percebi que apesar de as modificações terem dado mais fluência ao texto e interferido menos no desenho, o primeiro balão do terceiro quadro trazia dubiedade na leitura. O texto como escrito anteriormente não deixava dúvida sobre a afirmação dos valores defendidos por Maria, mas ao retirar a introdução “Que tal...”, pode ser lido como a continuação do balão anterior, com a pergunta “Você quer o fim do racismo, do machismo, da homofobia?”. Isso pode gerar um falso paralelismo semântico, já que o que Maria propõe na sequência é exatamente o contrário, não a negativa, mas a afirmativa. O balão ficou, então, com o enunciado começando com “Quer”, para não gerar dúvida.

Outra alteração nesse mesmo texto foi pensada para a substituir a palavra “tranquilidade”, que visava se referir a “não violência”. Senti falta de algo que remetesse à Educação, então substituí aquela palavra - que tinha ficado bastante subjetiva - por “educação pública e gratuita...”. Como esse texto é bem maior que o anterior, uma intervenção em todo o balão foi necessário, gerando nova composição. Veja o resultado abaixo.



Não vem ao caso reenviar a prancha a todos os contatos, já que pelas respostas a mensagem foi compreendida plenamente. Esse processo corresponde ao perfeccionismo natural do artista, que em sua inquietação não se contenta com o trabalho aparentemente finalizado. É o processo dinâmico e evolutivo da obra, que será apresentada em nova oportunidade, quando for publicada em revista ou álbum.

Uma última questão, levantada pelo colega professor e quadrinista Alberto Pessoa, toca na escolha estética de meus quadrinhos, que são produzidos exclusivamente em preto e branco. Salvo as capas de revistas e álbuns, a utilização do preto e branco para as tiras e páginas de Maria tem a ver com o aspecto caricatural de meu trabalho.

Gosto muito do desenho bidimensional, que mesmo utilizando técnicas de perspectiva não procura reproduzir as personagens e cenários de forma realista. O desenho colorido e a estética 3D, empregados sobretudo nos desenhos animados computadorizados, tiram de certo modo a expressão mais primitiva do artista. Gosto de contrastes entre claro e escuro, da delicadeza do traço em toda a sua expressividade, ou de sua rigidez, algo que aproxima o desenho da linguagem manuscrita - da garatuja - e da estética da xilogravura.

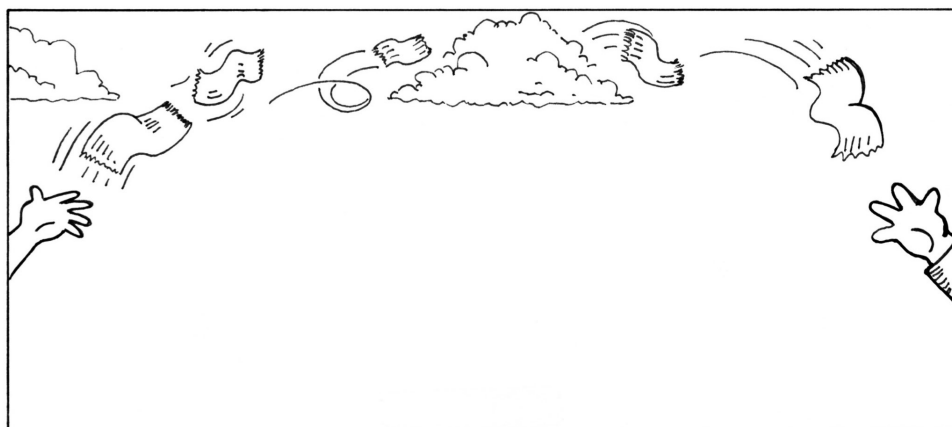
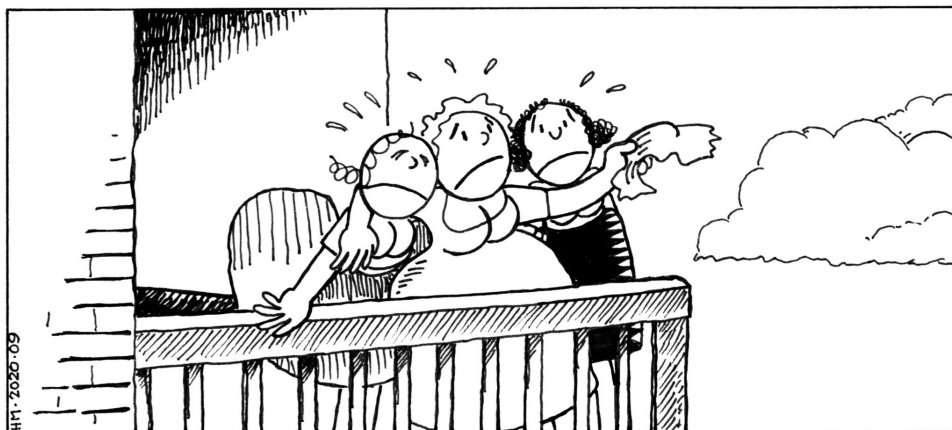
As cores tendem a iludir, a fascinar com suas tonalidades fluidas, seus degradês, sua impressão de volumetria. Ao chamar mais atenção, acabam também por tirar a força do texto, que no desenho se apoia apenas em sua leveza ou rudeza, criando uma harmonia em que os elementos costumam não se sobrepor.

Ainda que muito longe do que considero o ideal, com ressalvas sobretudo à arte-final, o desenho em Maria tem evoluído muito nos 45 anos de existência, com diversificação em sua postura corporal, nas expressões faciais, na composição dos cenários. Outrossim, é no texto que a personagem se consolida, pela crítica mordaz ao status quo, de modo que o equilíbrio entre a força do texto com a expressão visual se completam e se ressaltam com a estética da arte em preto e branco.

Apesar de na atualidade podermos fazer circular os quadrinhos em cores pela internet em redes sociais e listas de transmissão, o que não implica custos adicionais, a escolha pela estética bidimensional e monocromática para as histórias de Maria me parece acertada, seja pelo sentimento nostálgico que engendra, seja pela tradição fanzineira que a acompanha desde o nascimento.

Nesse sentido, considero a escrita como uma das maneiras de exercitar a criação do desenho. O texto é uma caligrafia e expressa o modo como o artista lida com o conteúdo textual, mas também com os sentimentos das personagens. O texto composto digitalmente é frio, monótono, inexpressivo, já o manual, não necessariamente o cursivo, traz a personalidade do artista para a arte, transformando poderosamente as palavras, que ganham relevo, formas e tons, quando se faz necessário, como soe ocorrer com as onomatopeias. É, portanto, também uma escolha estética.

HM, 24-28/11/2020



Imaginário!

Normas de publicação

Imaginário! é uma revista eletrônica 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 representativos.
2. Estado das artes – Artigos, ensaios e entrevistas sobre a atualidade e projeção 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. Entrevista.
4. Resenha.
5. Experimento – Histórias em quadrinhos poético-filosóficas, experimentais, tiras).
6. Ensaio visual – Relatos sobre processos criativos e de construção artística.

Aceitam-se trabalhos inéditos em revistas ou livros, podendo ter sido apresentados em eventos da área ou publicados em anais. 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 quadrinhos autorais devem ter caráter experimental, como os poético-filosóficos e tiras reflexivas. Esta categoria não precisa submeter-se ao viés acadêmico, mas deve guiar-se pela inovação da arte e investigação de novas linguagens textuais e gráficas.

Os textos devem ter a seguinte formatação:

- a) Entre 10 e 15 páginas incluindo as referências, ilustrações, quadros, tabelas e gráficos, digitados no formato A4 em arquivo Word, fonte Times New Roman, corpo 12, espaçamento 1.5.
- b) Incluir título, resumo (máximo de oito linhas, com tema, objetivo, método e conclusão) e palavras-chave, com tradução para o espanhol, francês ou inglês. No final do trabalho, adicionar endereço completo, titulação, vínculo acadêmico ou profissional, telefone e email.
- c) Entrevistas e resenhas com até seis páginas, incluindo, no caso da resenha, a capa da publicação enfocada.
- 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 indicação 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.

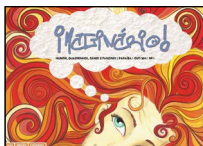
Os autores cedem gratuitamente os direitos de reprodução dos artigos e ilustrações à publicação.

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.

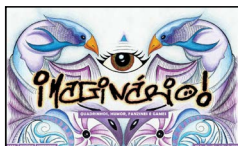
Recebemos colaborações em fluxo contínuo, que devem ser enviadas exclusivamente para <marcadefantasia@gmail.com>.

Imaginário!

Revista acadêmica sobre História em Quadrinhos e temas afins



N. 1 - outubro 2011



N. 2 - julho 2012



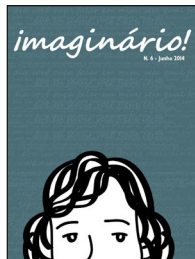
N. 3 - dezembro 2012



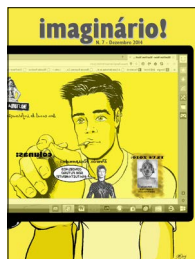
N. 4 - junho 2013



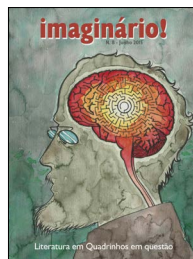
N. 5 - dezembro 2013



N. 6 - junho 2014



N. 7 - dezembro 2014



N. 8 - junho 2015



N. 9 - dezembro 2015



N. 10 - junho 2016



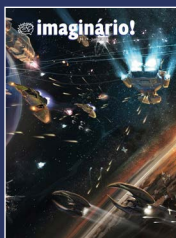
N. 11 - dezembro 2016



N. 12 - junho 2017



N. 13 - dezembro 2017



N. 14 - junho 2018



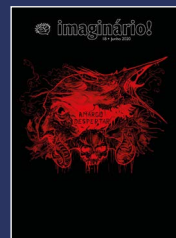
N. 15 - dezembro 2018



N. 16 - junho 2019



N. 17 - dezembro 2019



N. 18 - junho 2020

<https://www.marcadefantasia.com>