

TEXTOS DO
II COLÓQUIO
REGIONAL SUL
EM ARTE
SEQUENCIAL

VAMOS FALAR SOBRE
**CULTURA
POP?**

RETRATOS TEÓRICOS
A PARTIR DO SUL

ORGANIZAÇÃO

IURI ANDRÉAS REBLIN
RUBEN MARCELINO BENTO DA SILVA
PAULO FELIPE TEIXEIRA ALMEIDA



Iuri Andréas Reblin
Ruben Marcelino Bento da Silva
Paulo Felipe Teixeira Almeida
(Organização)

VAMOS FALAR SOBRE CULTURA POP? RETRATOS TEÓRICOS A PARTIR DO SUL



Leopoldina – MG

2017

Diretoria da ASPAS (2017-2019)

Natania Aparecida da Silva Nogueira
Sabrina da Paixão Brésio
Valeria Aparecida Bari
Amaro Xavier Braga Jr.

Edição Eletrônica e Compilação

Luri Andréas Reblin

Ilustração da Capa

Carolina Bitencourt da Costa

Conselho Editorial da ASPAS

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

Projeto Gráfico

André Daniel Reinke

Revisão Técnica

Ruben Marcelino Bento da Silva

Revisão ortográfica

Dos Autores e das autoras



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

Coordenação Editorial

Luri Andréas Reblin

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

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

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

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

V216r Vamos falar sobre cultura pop? Retratos teóricos a partir do Sul / Luri Andréas Reblin, Ruben Marcelino Bento da Silva, Paulo Felipe Teixeira Almeida (orgs). – Leopoldina : ASPAS, 2017.
224 p. : il. ; 21 cm.

ISBN 978-85-69211-06-8 (E-book, PDF)
ISBN 978-85-69211-05-1 (Papel)

1. História em quadrinhos – História e crítica. 2. História em quadrinhos -- Aspectos sociais. 3. Literatura e Sociedade. 4. Cultura – Aspectos sociais. I. Reblin, Luri Andréas, 1978-II. Silva, Ruben Marcelino Bento da. III. Almeida, Paulo Felipe Teixeira.

CDD 741.5





SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	7
QUADRINHOS E CINEMA: CONVERGÊNCIAS E VARIAÇÕES EM 10 TESES SOBRE ARTE SEQUENCIAL.....	11
Luri Andréas Reblin	
HERÓI OU ANTI-HERÓI? A INTERAÇÃO DOS FÃS (E ANTI-FÃS) DE DEADPOOL NO FACEBOOK.....	39
Larissa Tamborindenguy Becko e Carina Dalsoto	
“AS PESSOAS BOAS DEVEM AMAR SEUS INIMIGOS!” O CRISTIANISMO SEM QUERER QUERENDO DA SÉRIE CHAVES.....	63
Ruben Marcelino Bento da Silva	
JORNADA NAS ESTRELAS E OS MOVIMENTOS ATIVISTAS PELOS DIREITOS CIVIS: ONDE NENHUMA SÉRIE JAMAIS ESTEVE.....	77
Yuan Veiga Pereira	
“SER” SER HUMANO: FASCÍNIO E PESSIMISMO EM NARRATIVAS MIDIÁTICAS ATRAVÉS DA OBRA “O HOMEM-MÁQUINA” DE MAX BARRY.....	99
Rafael de Moura Pernas	
ENCONTRO DE DOIS IRMÃOS POR ADAPTAÇÃO ROMANCE E GRAPHIC NOVEL.....	123
Viviane Martini	
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS: CLASSIFICAÇÕES E RECURSOS.....	13
Thiago da Silva Krening e Tânia Luisa Koltermann da Silva	
HQS NA SALA DE AULA: UMA FERRAMENTA A SER UTILIZADA.....	173
Sabrini Hoffmann Francisco	
PRÁTICA COSPLAY NO RIO GRANDE DO SUL: PERFORMANCE, RITUAL E SOCIABILIDADE.....	197
Carolina Bitencourt da Costa	



APRESENTAÇÃO

SOBRE ESTE LIVRO (E O OUTRO)... E O COLÓQUIO, CLARO!

A cultura pop é um fenômeno contemporâneo, globalizante e globalizado. Associado a indústrias criativas, a cultura pop está intimamente vinculada a meios de comunicação. Ela remete a uma cultura do consumo não só de produtos, mas de significados; não apenas à produção de conteúdo, mas ao estabelecimento de formatos, à comercialização de narrativas, imagens, sons, símbolos que estimulam sentidos e emoções transformados em franquias. Ocupar-se academicamente com um fenômeno dessa envergadura é a missão das pessoas que participam do *Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial*.

O *Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial* é um evento anual, organizado pelo Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Arte Sequencial, Mídias e Cultura Pop (também conhecido como “Cult de Cultura”) da Faculdades EST. Surgiu como uma “reunião aberta” do grupo, com o intuito de se constituir uma rede de colaboração entre pessoas pesquisadoras, artistas, estudantes e aspirantes da região, buscando mapear pesquisas, estabelecer vínculos e trocar experiências, a fim de fortificar a pesquisa sobre arte sequencial (compreendida aqui num sentido mais amplo, envolvendo, além de histórias em quadrinhos, o cinema, a animação e outras narrativas em sequência) e cultura pop (especialmente a cultura pop relacionada a essa vertente mais de narrativas midiáticas) em perspectiva interdisciplinar. O colóquio se tornou um espaço para troca de experiências e crescimento mútuo, onde cada qual pode ajudar outra pessoa, ser um espaço também de encorajamento para enveredar pelo mundo da pesquisa. E o resultado tem dado certo, com o encontro se firmando, no instante em que esta publicação é

lançada, em sua terceira edição. E as pessoas já estão se referindo como a “turma do colóquio”.

As reflexões, as pesquisas e os ensaios aqui apresentados foram originalmente debatidos no *II Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial*, ocorrido no dia 15 de outubro de 2016. Os textos do *II Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial* foram organizados em dois livros complementares: “Vamos falar sobre cultura pop?”, que concentra textos que versam sobre interfaces midiáticas, adaptações e possibilidades da cultura pop e da arte sequencial, e “Vamos falar sobre gibis?”, compreende textos que versam sobre interfaces hermenêuticas da arte sequencial. Os textos que compõe este livro, portanto, são reflexões de pessoas pesquisadoras de diversas áreas do saber, de distintas partes do país e etapas diferentes de investigação científica, o que dá a esta coletânea um caráter único, multifocal.

SOBRE A TRAJETÓRIA DO CULT DE CULTURA

Se na apresentação do livro resultado do *I Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial*, o “Vamos falar sobre quadrinhos? Retratos teóricos a partir do Sul”, nós fizemos um balanço e um retrospecto histórico do grupo, neste cabe nós destacarmos alguns frutos da nossa caminhada como grupo de pesquisa ao longo do último ano. Em especial, importa salientarmos algumas redefinições do trabalho do grupo, que nós podemos dividir em objetivos, ações e projetos.

Sobre os objetivos:

- Promover o diálogo acadêmico e científico interdisciplinar sobre os temas da arte sequencial, das mídias e da cultura pop;
- Criar e participar de redes de colaboração entre pesquisadores e pesquisadoras de diferentes instituições e associações nacionais e internacionais;

- Desenvolver estudos sobre arte sequencial, mídias e cultura pop, considerando aspectos como produção, distribuição, conteúdo, arte e técnica, receptividade e impacto na vida cotidiana (político, social, econômico, religioso, etc.) e aproximando as pessoas artistas, teóricas e consumidoras;
- Socializar o conhecimento gestado no grupo por meio de ações de pesquisa, ensino e extensão.

Sobre as ações em andamento:

- Manutenção de um vínculo institucional com a ASPAS (Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial), o Observatório de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP) e a Universidade LaSalle, por meio de publicações conjuntas, participação e organização de eventos, articulação de grupo de trabalho (com estudantes da graduação e pós-graduação) entre outras ações (isto é, buscamos e estamos nos envolvendo com entidades de pesquisa sobre arte sequencial, no sentido de criarmos laços e buscarmos, como coletivo, definir um objeto de pesquisa);
- Criação e manutenção de uma identidade pública (a marca “Cult de Cultura”) por meio da internet (website do grupo), de redes sociais (página no Facebook);
- Participação em eventos da cultura pop, regionais e nacionais (*ComicConRS; Geekweekend; Noia Geeks Fest, ComicCon Experience*, etc.) e em mídias locais (Rádio Atlântida; Ulbra TV, etc.) de participantes do grupo, levando a identidade e aproximando o saber acadêmico de seu objeto de estudo e das pessoas envolvidas com ele (artistas, consumidoras, etc.);

(Esta é um das ideias recorrentes de nosso grupo de pesquisa: a de que o conhecimento gestado, refletido academicamente, não pode ficar enclausurado; precisa

ser compartilhado. Para tanto, o caminho é criar ações – como um perfil público – para socializar o conhecimento gestado na academia, criar pontes, aproximar quem pesquisa de quem respira arte sequencial, isto é, artistas, fãs, pessoas consumidoras de diferentes perfis, etc.)

- Realização de um encontro anual, visando à manutenção e ao fortalecimento de uma rede de colaboração (“Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial”) entre pessoas envolvidas no estudo da arte sequencial, das mídias e da cultura pop, nas diversas áreas do saber, estimulando também aspirantes a se envolverem com esses temas.

Por fim, se anunciamos quem nós somos, quem queremos ser, o que fazemos, importa também indicar alguns projetos que queremos colocar no horizonte do grupo. São eles:

- Promoção de um evento internacional: “Congresso Internacional Interdisciplinar sobre Arte Sequencial, Mídias e Cultura Pop”; Isto é, com o Colóquio criando laços consistentes, importa gestarmos um evento maior, no qual o colóquio pode se inserir de tempos em tempos;
- Criação de um Canal no *Youtube* e criação de um curso *Lato Sensu/EAD* - sobre “arte sequencial e cultura pop”. Isto é, potencializarmos ainda mais nossa identidade pública como grupo e criarmos um espaço acadêmico – por meio da oferta de um curso de especialização – sobre a arte sequencial e a cultura pop.

Para manter o espírito próprio da cultura pop,

Vida longa e próspera!
A trupe do Cult de Cultura



QUADRINHOS E CINEMA: CONVERGÊNCIAS E VARIAÇÕES EM 10 TESES SOBRE ARTE SEQUENCIAL

Iuri Andréas Reblin*

É bem provável que quadrinhos e cinema sejam os produtos culturais mais populares de nosso tempo. De início, pode ser que essa afirmação soe pretensiosa. Entretanto, tem sido cada vez mais evidente que as produções audiovisuais (considerando aqui também as produções à parte dos filmes exibidos para grandes audiências em teatros como seriados, filmes de televisão e animações que podem ser assistidas no conforto do lar, em espaços públicos ou em pequenos dispositivos *smart* por meio do *streaming*) integram o cotidiano das pessoas como uma forma determinante de entretenimento. Em uma escala bem menor, mas nem por isso menos determinante, estão os quadrinhos. Mesmo utilizando outros

* É pesquisador associado à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), onde realiza seus estudos de pós-doutoramento na área de histórias em quadrinhos, sob a supervisão do prof. Dr. Waldomiro Vergueiro, com o apoio da Capes. É Doutor em Teologia, vencedor do Prêmio Capes de Tese de 2013, por sua pesquisa sobre histórias em quadrinhos. Professor nos Programas de Pós-Graduação em Teologia da Faculdades EST, em São Leopoldo, RS. Autor e co-organizador de diversas publicações envolvendo estudos de mídia (especialmente quadrinhos), cultura pop e religião, com destaque para *O Alienígena e o Menino* (Jundiaí: Paco Editorial, 2015), publicação oficial da tese premiada pela CAPES; *O Planeta Diário* (São Leopoldo: EST, 2013) e *Para o Alto e Avante* (Porto Alegre: Asterisco, 2008). É membro da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS), de Leopoldina, MG e líder do *Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Arte Sequencial, Mídias e Cultura Pop*. Currículo Lattes: <<http://lattes.cnpq.br/4008773551065957>>
E-mail: reblin_iar@yahoo.com.br.

suportes como a internet, eles ainda têm um alcance bem menor que as produções audiovisuais. Apesar disso, temos evidenciado que suas narrativas alcançaram um novo patamar em termos de audiência, sobretudo, por migrarem para o audiovisual, em especial, para o cinema. Claro que essa migração (ou “convergência midiática”¹) já tem acontecido desde a “explosão dos quadrinhos” estadunidenses, no trânsito entre as décadas de 1930 e 1940, com a presença de super-heróis em cine-séries e animações. Entretanto, evidencia-se hoje uma expansão exponencial dessas narrativas, sobretudo, por conta de sua presença massiva no cinema. Nomes como Marvel e DC saíram dos círculos de leitores e leitoras de quadrinhos e alcançaram o cotidiano.

Há diversos fatores elencáveis capazes de dimensionar essa popularização dos quadrinhos e do cinema ou mesmo de narrativas que permeiam ambas as formas de linguagem e que integram o que chamamos hoje de “cultura pop”:² a característica imagética desses produtos culturais; a disseminação e a comercialização de narrativas capazes de envolver a audiência por induzir, reproduzir e nutrir universos simbólicos; a mercantilização e a geração de uma infinidade de produtos derivados por meio do *merchandising* e do licenciamento (*royalties*); a fusão ou a coligação de diversas companhias que acabam por controlar a indústria do entretenimento; a emergência de indústrias criativas que produzem e comercializam não apenas conteúdos, mas formatos, não apenas produtos, mas também serviços, que estão associadas não apenas a empresas, mas também a agências governamentais em busca de *soft power*,³ entre muitos outros. Como atestou Douglas Kellner, essa cultura veiculada

¹ JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2. ed. 6. reimpr. São Paulo: Aleph, 2009.

² Cf. SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO, Rodrigo; FERRARAZ, Rogério (Orgs.). **Cultura Pop**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015.

³ MARTEL, Frédéric. **Mainstream: a guerra global das mídias e as culturas**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012. p. 15s.

pela mídia acaba modelando identidades, definindo parâmetros, influenciando nos gostos, criando não apenas hábitos de consumo, como interferindo nas percepções de mundo e delineando suavemente os contornos não precisos de uma espécie de cultura global.⁴

Tenho me ocupado com as reflexões acadêmicas sobre arte sequencial, sobretudo, quadrinhos, e cultura pop ao longo dos últimos anos. O primeiro estudo que publiquei sobre o tema, que, compilado com outros, originou meu primeiro livro, “Para o alto e avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis”,⁵ ainda se revela pertinente, embora já tenha ultrapassado uma década desde sua concepção. Durante meus estudos, algumas percepções têm se sobressaído a outras e têm determinado o foco de minhas análises. Diante disso, pensando na arte sequencial e, especialmente aqui, na relação entre quadrinhos e cinema, e, por sua vez, a relação destes com a cultura pop, considerando a emergência dos filmes de super-heróis desde a virada do século numa escala jamais vista anteriormente, organizei dez teses sobre quadrinhos e cinema que considero válidas para a discussão sobre o tema e para um olhar crítico a partir das ciências humanas. Não se tratam de informações inéditas, nunca afirmadas em nenhum outro momento por pesquisadores e pesquisadoras ou mesmo por mim, mas sim de um exercício de destacar alguns pontos cardeais capazes de traçar uma linha imaginária mais ou menos difusa para definir a constelação dos estudos sobre cultura pop e arte sequencial.

⁴ KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**: Estudos Culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: EDUSC, 2001. p. 9ss.

⁵ REBLIN, Iuri Andréas. **Para o alto e avante**: uma análise do universo criativo dos super-heróis. Porto Alegre: Asterisco, 2008.

1^a Tese: Quadrinhos e cinema são formas de linguagem constituídas por elementos imagéticos articulados pela ilusão do movimento.

Quadrinhos e cinema se utilizam de imagens dispostas sequencialmente para contar histórias. Ao passo que o cinema se utiliza de um movimento mecânico para criar a ilusão de movimento (os famosos frames por segundo), os quadrinhos utilizam o salto imaginativo de leitores e leitoras, ao passar de um quadro a outro, de uma cena a outra. A diferença reside na qualidade desse movimento. Em um filme, o movimento é rigidamente controlado, de modo que sabemos diretamente como a cena se desenrolará de fração de segundo a fração de segundo. Associada ao som, a velocidade das imagens evita o exercício criativo sobre a cena imediata que se desenrola diante de espectadores e espectadoras, estimulando antes um exercício de recepção àquilo que o filme está contando, tanto é que a audiência geralmente se acomoda confortavelmente numa poltrona ou num sofá e se dispõe à história que o filme quer contar. De acordo com Will Eisner, a dinâmica entre imagem, som e movimento dos filmes acabou tornando o cinema o “maior competidor da leitura”:

Por exigir muito pouco do espectador, o filme transformou a carga de aprender a decodificar e compreender palavras – o que leva tempo – em uma coisa obsoleta. O público dos filmes experimenta incontáveis incidentes de duração estabelecida que imitam a vida, observando uma tela onde situações artificiais e soluções planejadas integram-se às suas próprias memórias experiências da vida real. Os atores tornam-se “pessoas reais”. O mais importante, assistir a um filme estabelece um ritmo de aquisição. Isso é um desafio direto para uma folha impressa estática. Acostumado ao ritmo dos filmes, o leitor fica impaciente com as longas passagens dos textos porque se acostumou a absorver histórias, ideias e informações rapidamente, e com pouco esforço. Como sabemos, os conceitos complexos tornam-se

mais facilmente digeríveis quando são reduzidos a imagens.⁶

Claro que nada impede que cineastas utilizem elipses entre as cenas para estimular, na mente de espectadores e espectadoras, uma conclusão sobre o que possa ter existido em seu interstício, como a transição entre uma cena de beijos de um casal em um quarto à cena em que o casal acorda de manhã na cama, ou ainda de uma cena em que um personagem afirma que vai buscar algo e, na cena seguinte, já apresenta esse algo. Ainda assim, trata-se de um exercício imaginativo pontual que serve apenas para criar conexões um tanto óbvias entre as cenas que, no fundo, não são importantes para a história que o filme está contando. Isto é, pode não interessar ao cineasta contar como tal personagem buscou determinado objeto ou como foi a noite do casal que estava aos beijos (isto é, se houve sexo, como foi esse sexo, etc.).

Nos quadrinhos, esse exercício imaginativo é muito mais intenso e frequente, sobretudo, pelo fato de serem leitores e leitoras quem ditam a velocidade na narrativa. “[...] é comum a transição de uma paisagem ensolarada para uma outra toda nevada para simbolizar a mudança de estação como passagem de tempo. Entretanto, períodos menores dependem basicamente do ritmo de leitura que varia de leitor para leitor”,⁷ como atesta Nobu Chinen. A questão aqui não é “timing” da leitura em si ou das considerações que artistas precisam ter em mente quando constroem uma narrativa ou descrevem o que é necessário haver em cada quadro, a disposição e o tamanho do quadro para dinamizar a leitura, mas é o que não está presente na transição entre as imagens ou o que está implícito em desenhos estáticos que usam a noção de movimento no traço, isto é, a elipse provocada entre um quadro e outro, separado

⁶ EISNER, Will. **Narrativas gráficas**: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Devir, 2008. p. 9.

⁷ CHINEN, Nobu. **Linguagem HQ**: Conceitos básicos. São Paulo: Criativo, 2011. p. 42.

pela canaleta, calha ou sarjeta, como é mais frequentemente definida. De acordo com Scott McCloud,

É aqui, no limbo da sarjeta, que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única ideia. Nada é visto entre os dois quadros, mas a experiência indica que deve ter alguma coisa lá. Os quadros das histórias fragmentam o tempo e o espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados. Mas a conclusão nos permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada. [...] A conclusão da mídia eletrônica é contínua, amplamente involuntária e virtualmente imperceptível. Na história em quadrinhos, a conclusão está longe de ser contínua, e pode ser tudo, menos involuntária. Cada ação registrada no papel pelo desenhista é auxiliada e apoiada por um cúmplice silencioso. Um cúmplice imparcial do crime conhecido como leitor! [...] A participação é uma força poderosa em qualquer meio de comunicação. Há muito tempo, os cineastas perceberam a importância de deixar o público usar sua própria imaginação. Mas, enquanto o filme utiliza a imaginação da plateia para efeitos ocasionais, os quadrinhos tem que fazer isso com frequência.⁸

McCloud descreve diferentes tipos de transição entre os quadros que requerem o salto imaginativo de leitores e leitoras: 1) a transição momento a momento, isto é, que remete a pequenas nuances de uma imagem a outra; 2) a transição ação a ação, que se refere a captura de cena antes e após a ação; 3) a transição tema a tema; 4) a transição cena a cena; 5) a transição aspecto a aspecto e 6) a transição *non-sequitur*. Independente dos níveis de transição, a “costura” entre os quadros é realizada sempre por leitores e leitoras, quer seja em maior ou menor intensidade, quer seja com mais ou menos estímulos provocados ou deixados por artistas.⁹ Em qualquer circunstância, assistir a um filme ou ler um quadrinho envolve sempre um exercício de

⁸ MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**: história, criação, desenho, animação, roteiro. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005. p. 66-68.

⁹ MCCLOUD, 2005, p. 70ss.

leitura, de decodificação, e compreensão de um tipo de linguagem; neste caso, de uma linguagem caracterizada, mormente, pela utilização de imagens.¹⁰ A diferença básica entre a utilização de imagens pelo cinema e pelos quadrinhos reside na liberdade que leitores e leitoras do segundo possuem em relação à sequência de imagens que espectadores e espectadoras possuem em relação ao primeiro.

O cinema exige pouco mais do que a atenção de seu espectador, enquanto os quadrinhos precisam de um pouco de capacidade de leitura e participação. O espectador de um filme fica aprisionado até um filme terminar, mas o leitor de quadrinhos está livre para folhear a revista, olhar o final da história, ou se deter numa imagem e fantasiar. Esse é o ponto para onde os caminhos realmente convergem. O filme transcorre sem qualquer preocupação quanto à capacidade ou habilidade de leitura de sua audiência, enquanto os quadrinhos precisam lidar com ambas. A menos que os leitores de quadrinhos sejam capazes de reconhecer as imagens ou fornecer os eventos necessários que a disposição das imagens propõem, nenhuma comunicação é estabelecida. Por causa disto, o quadrinista é obrigado a inventar imagens que se conectem à imaginação do leitor.¹¹

Não por último, importa destacar que quadrinhos e cinema são formas de linguagem. Isso porque, as imagens são compreendidas como linguagem. No fundo, quando lemos um texto, realizamos um exercício de correlação entre signos e conjunto de signos e os significados que se estabelecem a signos, conjunto de signos e a disposição entre eles. “O processo de leitura dos quadrinhos é uma extensão do texto. No caso do texto, o ato de ler envolve uma conversão de palavras em imagens. Os quadrinhos aceleram esse processo fornecendo as

¹⁰ Em *Quadrinhos e Arte Sequencial*, Will Eisner discorre sobre imagens como forma de linguagem. Cf. EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001. p.13ss.

¹¹ EISNER, 2008, p. 75-76.

imagens”.¹² Sem pretensões de uma definição acurada, Eisner descreve uma imagem como sendo “[...] a memória de um objeto ou experiência gravada pelo narrador fazendo uso de um meio mecânico (fotografia) ou manual (desenho)”.¹³ Quadrinhos e cinema são formas de linguagem, utilizam diferentes recursos que lhe fornecem suas características únicas para estabelecer comunicação, partilhar concepções de mundo, registrar história, transmitir valores.

2ª Tese: Quadrinhos e cinema contam histórias ficcionais, narrativas. Lidam com o exercício de invenção, gestação, adaptação, manutenção e continuidade do mundo humano, e a construção de identidade.

3ª Tese: Quadrinhos e cinema são janelas da realidade, isto é, apresentam e representam uma leitura de mundo, gestada dentro de um universo simbólico, condicionada pela intencionalidade da narrativa que enunciam.

4ª Tese: Quadrinhos e cinema são expressões artísticas e lidam com elementos míticos, bases arquetípicas, a construção de significados e a busca por sentidos. Anseios, medos, esperanças, crenças e percepções escatológicas são articulados em suas narrativas.

Quadrinhos e cinema contam histórias ficcionais, apresentam narrativas. Esse é o aspecto central comum nesses dois produtos culturais. Ao contar histórias, quadrinhos e cinema lidam com todos os elementos implicados ao ato de narrar, de partilhar uma narrativa e o lugar que narrativas ocupam na vida humana e na construção de identidades. Contar e partilhar histórias são os meios pelos quais nós fazemos de nós quem nós

¹² EISNER, 2008, p. 9.

¹³ EISNER, 2008, p. 19.

somos, são os meios pelos quais nossas compreensões de mundo, nossos valores, nossa história, nosso conhecimento é passado para novas gerações. Como afirmei em outro momento, “Narrar histórias (vividas e ficcionais) é a forma com que o ser humano diz para si mesmo quais são os seus medos, as suas esperanças, como o mundo se apresenta para ele e como interpretá-lo”.¹⁴ É pelo ato de narrar que estruturamos nosso universo simbólico. Como afirmou Alessandra Giordano, “A linguagem é por excelência o instrumento da função simbólica. O universo das histórias é o universo real onde a simbolização que elas contêm espelham a relação do ser humano com o mundo”.¹⁵ Como faculdade humana responsável pela estruturação simbólica do mundo humano, a linguagem acaba se tornando memória coletiva de nossas sociedades,¹⁶ e, em consequência, toda produção artística e cultural mediada por ela. Como expressões artísticas, mais que lidar com a estruturação do mundo humano, quadrinhos e cinema lidam diretamente com a questão da busca por sentido e a produção simbólica. Aqui vale o que Horst Waldemar Janson e Anthony Janson salientaram sobre arte:

A arte nos dá a possibilidade de comunicar a concepção que temos das coisas através de procedimentos que não podem ser expressos de outra forma. Na verdade, uma imagem vale por mil palavras não apenas por seu valor descritivo, mas também por sua significação simbólica. Na arte, assim como na linguagem, o homem é sobretudo um inventor de símbolos que transmitem idéias complexas sob formas novas. Temos de pensar na arte não em termos de prosa do cotidiano, mas como poesia, que é livre para reestruturar o vocabulário e a sintaxe convencionais, a fim de expressar

¹⁴ REBLIN, Iuri Andréas. **O alienígena e o menino**. Jundiaí: Paco Editorial, 2015. p. 101.

¹⁵ GIORDANO, Alessandra. **Contar histórias: um recurso arteterapêutico de transformação e cura**. São Paulo: Artes Médicas, 2007. p. 73.

¹⁶ ALVES, Rubem. **O suspiro dos oprimidos**. 5. ed. São Paulo: Paulus, 2003. p.15.

significados e estados mentais novos, muitas vezes múltiplos.¹⁷

Carregada de valores, portanto, a linguagem constitui história, molda identidades, condiciona comportamentos, organiza, enfim, todos os nossos padrões culturais. E como destacou Clifford Geertz, “Não dirigido por padrões culturais — sistemas organizados de símbolos significantes — o comportamento do homem seria virtualmente ingovernável, um simples caos de atos sem sentido e de explosões emocionais, e sua experiência não teria praticamente qualquer forma”.¹⁸ Nessa direção, pois, quadrinhos e cinema atuam na preservação e na transmissão de padrões culturais por meio de narrativas e, dessa forma, lidam com a continuidade do mundo humano, a construção de identidade, bases arquetípicas, construção de significados, busca por sentidos, apresentando leituras de mundo, valores, crenças.

Um último aspecto que preciso destacar aqui é a questão da intencionalidade. Toda narrativa possui sempre uma intencionalidade, isto é, uma mensagem a ser transmitida; um recado a ser passado. Isso não é diferente quando nós nos referimos a quadrinhos e a cinema. Nem sempre se trata de uma intencionalidade direta e explícita, mas de intencionalidades múltiplas, indiretas e implícitas. Como demonstrei em *O alienígena e o menino*, ao analisar a história de *Superman: Paz na Terra*, o recado explícito e direto, que se comunica direto com o “coração” de leitores e leitoras, associado à “boa” moral protestante, de que a ganância das pessoas é o grande mal da humanidade, pode trazer em suas entrelinhas o discurso acobertado que moraliza a desigualdade existente nas estruturas sociais, transferindo toda a responsabilidade ao indivíduo¹⁹

¹⁷ JANSON, H. W. & JANSON, Anthony F. **Iniciação à História da Arte**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996. p. 7.

¹⁸ GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, [1989]. p. 33.

¹⁹ REBLIN, 2015, p. 181ss.

(aquilo que Roland Barthes refere como a inflexão da linguagem mítica).²⁰

Isso significa que, ao nos ocuparmos analiticamente com quadrinhos e cinema, temos que ter em mente as intencionalidades. Estas não residem apenas na mensagem explícita que estão anunciando, potencializados pelo uso de cores, enquadramentos, ângulos, edição precisa, diálogos certos ou atuações impecáveis ou trilhas memoráveis, no caso das produções audiovisuais, mas na combinação de todos esses elementos ou em aspectos que não são considerados usualmente na simples fruição de um filme ou de uma história em quadrinhos: o *Sitz im Leben*, isto é, o lugar vivencial, o contexto de produção, a ação de agentes de produção, a linha editorial, elementos que emergem numa análise mais atenta e crítica da obra. Levar em conta esses elementos não significa agora desprezar essas produções, mas sim percebê-las como produções humanas e, portanto, limitadas, imperfeitas, ambíguas, frutos de um tempo, de um contexto, de um grupo social, sujeitas às artimanhas que envolvem sua criação, como expressam as teses que veremos a seguir. Mesmo que haja pretensões universais (de alcançar e de falar para uma audiência abrangente em termos de perfil, utilizando para tanto temas, discursos e valores considerados universais, ou antes, mais recorrentes em uma maioria), a mensagem é sempre contextual, local.

5ª Tese: Quadrinhos e cinema são bens de consumo, produzidos socialmente dentro de uma lógica de mercado que agencia a dinâmica entre demandas sociais, anseios coletivos e particulares, valores, símbolos e percepções de mundo e lucro.

²⁰ BARTHES, Roland. **Mitologias**. 4. ed. São Paulo: Difel, 1980. p.131ss.

6ª Tese: Quadrinhos e cinema são meios de comunicação, produtos de massa, interagem com um grande público, alimentam uma espécie de cultura comum, gerando comunidades de pertencimento.

7ª Tese: Quadrinhos e cinema movimentam uma indústria do entretenimento que negocia o capital simbólico de suas narrativas em royalties e merchandising, fortificando sua presença no imaginário comum, no cotidiano.

À parte de pequenas produções independentes e artesanais em termos de reprodutibilidade técnica, produção, divulgação, distribuição e alcance de audiência, quadrinhos e cinema são produzidos por indústrias do entretenimento. Isso significa que obedecem a uma lógica de mercado que está relacionada a demandas e criações de demanda e comercialização com o intuito de suprir ou, antes, alimentar a demanda. Não se trata apenas de verificar anseios ou necessidades sociais, mas também de criá-las. Já no senso comum, o mote das vendas e da criação de produtos para serem comercializados e, assim, monetizados, reside em não apenas fornecer às pessoas o que elas precisam, mas oferecer produtos e dizer às pessoas porque elas precisam daqueles produtos. Em última instância, a descontinuidade de determinado produto não reside *necessariamente* no fato de ele ser mal produzido (ou, no caso de quadrinhos e cinema, ter uma equipe criativa menos conhecida, pouco orçamento ou poucos efeitos visuais) ou ainda de ter uma história não tão atraente, mas de ele não produzir lucro ou não atingir os patamares de monetização estipulados pelas projeções, pela análise de mercado ou pelas expectativas da diretoria executiva. No caso dos grandes filmes do cinema, os *blockbusters*, é cada vez mais recorrente a exibição prévia para um público-teste (isto é, as *test-screenings* para *focus groups*)²¹

²¹ MARTEL, 2012, p. 100.

para estimar o sucesso de um filme e, se necessário, inclusive, realizar uns ajustes (as já famosas refilmagens) para corrigir eventuais desafetos na receptividade da projeção.

Como atestou Frédéric Martel, em sua pesquisa sobre as indústrias criativas, para maximizar os lucros, a produção de filmes (e em menor escala nós poderíamos incluir aqui os quadrinhos, muito embora as grandes corporações que possuem uma indústria geralmente detém poder sobre outra, com é o caso, por exemplo, da Disney em relação à Marvel e a Warner em relação à DC Comics) acontece sincronizada com a campanha comercial. Para tanto, é prioridade determinar o público potencial, que, nos Estados Unidos, é avaliado segundo os critérios de idade, gênero e cor. Avalia-se a capacidade de memorização da audiência, estuda-se o índice de satisfação, a melhor data para lançamento e a aplicação – fortificada pelo marketing – de uma característica única que permita a experiência singular da audiência e sua maior identificação com a narrativa (filmes que são baseados ou inspirados em “histórias reais”, que trazem características que prometem garantir uma “experiência única”).²² “O objetivo é sempre transformar um simples produto em souvenirs, em experiências e em estilo de vida”.²³ Como ilustra Martel,

No caso dos filmes mais mainstream, essas campanhas e esses “focus groups” começam muito antes da data de lançamento do filme (os primeiros *teasers* de *Homem-Aranha* já estavam nas salas de cinema um ano antes). Os “products tie-in”, produtos derivados que acompanham o lançamento de blockbusters como *Guerra nas estrelas*, *Shrek* ou *G. I. Joe* nas lojas e fast-foods, também são muito procurados, pois visam ao mesmo tempo a financiar o filme e a lhe assegurar uma exposição complementar na mídia, com a vantagem adicional de serem integralmente pagos pelas lojas parceiras. Na volta de *Guerra nas Estrelas* em 1999, as três franquias da Pepsi-Cola (KFC, Taco Bell e Pizza

²² MARTEL, 2012, p. 100.

²³ MARTEL, 2012, p. 100.

Hut) promoveram cada uma o seu planeta, com os respectivos personagens.

Vem então a última etapa da campanha, conhecida em geral como “drive”, da expressão “cattle drive”, transporte do gado no Oeste americano. Ela consiste em martelar o nome do filme e dos atores por todos meios possíveis, em todos os meios de comunicação em vários continentes ao mesmo tempo, nas duas últimas semanas antes do lançamento, para estimular o público a ir vê-lo. [...] A oferta adapta-se constantemente à demanda, e vice-versa. O marketing está no cerne da construção do mainstream.²⁴

Claro que, de um lado, podemos afirmar que a indústria dos quadrinhos opera numa escala muito menor que a da indústria do cinema, entretanto, como já reiterado, ambas participam de um mesmo conglomerado de companhias. De outro lado, temos que considerar também que os produtos que elas geram – e aqui eu me refiro não ao quadrinho ou ao filme como um produto em si, mas sim ao produto simbólico que elas veiculam enquanto expressão artística ou forma de linguagem – transpassam as mídias, de modo que encontramos esses produtos simbólicos, essas narrativas, sendo produzidas e veiculadas em diversas mídias, em distintos formatos: filmes, animações, quadrinhos, novelas radiofônicas (para remeter aos tempos “áureos”) e mais recentemente web-séries, web-animações, etc. Em outras palavras, as indústrias criativas, que detêm os direitos sobre essas narrativas e possuem diferentes empresas produtoras de conteúdo potencializam ao máximo o lucro sobre essas narrativas. É a lógica do capital. Isso significa que quadrinhos e cinema são bens de consumo, produzidos, geridos e comercializados das mais diferentes maneiras, como já assinei, por meio de licenciamentos e campanhas agressivas de vendas, sendo veiculados por meios de comunicação de grande alcance. A estratégia por trás disso é manter o produto no mercado o maior tempo possível. Logo, a presença de

²⁴ MARTEL, 2012, p. 100-101.

expressões precedidas com o adjetivo “santo”, “santa”, remetendo às interjeições corriqueiras do Robin de Burt Ward do seriado Batman, da década de 1960, ou de frases como “meu sentido de aranha está tilintando” ou a identificação pública de símbolos como o famoso “S” estilizado de *Superman* são apenas um eufemismo da presença dessas narrativas no imaginário coletivo, nas relações cotidianas e nos produtos de mercado. Em síntese, a perspectiva do mercado é determinante na criação simbólica de quadrinhos e cinema.

Outro aspecto que precisa ser assinalado a partir desse conjunto de teses é o fato de que, quando nos referimos a quadrinhos e cinema, estamos nos referindo a produções simbólicas, narrativas, comércio de produtos que não valem em primeira instância pelo que são, mas sim pelo que significam e pelas ideias que estão vendendo. Refiro-me aqui em contraste a um pão, por exemplo, que é adquirido em primeira instância pelo que é (alimento) e, em segunda, pelo que significa. Logo, quando interagimos com um filme, uma animação ou uma história em quadrinhos, nós realizamos um exercício de experiência de sentido. Isso significa que as indústrias criativas operam no agenciamento de demandas sociais de sentido contextuais, mas também (e geralmente vistas como) universais, de valores, percepções de mundo por meio de poderosos veículos de comunicação capazes de interagir com um grande público. Com um alto grau de penetração nas dinâmicas da vida social, no universo simbólico cultural partilhado por uma sociedade, essas produções simbólicas potencializadas por estratégias de marketing acabam reunindo um público cativo (a fidelização do consumidor), criando uma *comunidade de pertencimento*, o famoso *fandom*, ou comunidade de fãs, que se ramifica em diferentes nichos. Há pessoas interessadas pelos quadrinhos, outras, pelos filmes, outras ainda pelos colecionáveis, outras, por personagens específicos, etc. Há aquelas que realizam performances de personagens, sagas. Há jogos eletrônicos e há todo um entorno que alimenta essas comunidades de pertencimento (*sites* na internet fornecem

conteúdo sobre as últimas novidades, grupos de discussão em redes sociais, grupos de pesquisa em academias, eventos com artistas, comércio de produtos, etc.). Nessa direção, não há como mensurar adequadamente todo o impacto que essas produções simbólicas, essas narrativas, causam no dia a dia das pessoas. De igual forma, esse impacto nitidamente expressivo é extremamente relevante de ser investigado, visto que age diretamente na construção de identidade, na criação ou definição de hábitos, na orientação de comportamentos e no estabelecimento de percepções de mundo. Há diversas pesquisas que visam, por exemplo, avaliar a relação entre a moral propagada nessas narrativas ou a característica de determinados personagens como tutores de resiliência e o público consumidor, pesquisas que buscam avaliar a subjetividade etc.

8ª Tese: As narrativas ficcionais gestadas nos quadrinhos e no cinema possuem o potencial de adquirirem status no mundo real, tornando-se fenômenos transmidiáticos, podendo, inclusive, acrescentar novos elementos ao seu núcleo mais ou menos estabelecido.

9ª Tese: As narrativas ficcionais gestadas nos quadrinhos e no cinema integram o fenômeno da cultura pop; isto é, estão ligadas aos meios de comunicação de massas e, em consequência, ao mercado, ao desejo, ao espetáculo e à formação de comportamento, opinião e visão de mundo.

Já reiterei suficientemente que quadrinhos e cinema contam histórias. Aqui importa destacar o lugar onde essas narrativas se inserem no nosso mundo humano, considerando tudo aquilo que já afirmamos sobre esses produtos culturais: a cultura pop. De acordo com Thiago Soares,

De maneira mais ampla, a ideia de Cultura Pop sempre esteve atrelada a formas de produção e consumo de produtos orientados por uma lógica de mercado, expondo as entranhas das indústrias da cultura e legando disposições miméticas, estilos de vida, compondo um quadro transnacional de imagens, sons e sujeitos atravessados por um “semblante pop”.²⁵

Ou, de acordo com Jeder Janotti Júnior,

Como uma membrana elástica, o pop remodela e reconfigura a própria ideia de cultura popular ao fazer propagar através da cultura midiática expressões culturais de ordem diversas como filmes, seriados, músicas e quadrinhos. A compreensão inicial desses fenômenos como pop já atestava uma das contradições adensadas dessas vivências culturais: de um lado seu aspecto serial, a produção massiva, de outro, o modo como os produtos pop servem para demarcar experiências diferenciadas através de produtos midiáticas [sic], que nem por isso deixam de ser “populares”. Pensado sob o prisma de produtos de alto alcance, e portanto populares midiáticos, o pop foi associado ao que “pipoca”, ao que não se consegue parar de mastigar, devido a “supostos” artifícios das indústrias culturais, uma cultura do *bubble gum* (chicletes) e da *pop corn*, guloseimas que se confundem com a fruição e o entretenimento pop.²⁶

A cultura pop é a cultura de nosso tempo ou, ao menos, um de seus aspectos mais importantes. Podemos intuir que as características da cultura pop, associadas a indústrias criativas, por integrarem narrativas ao imaginário popular por meio de diferentes mídias, nutrirem comunidades de pertencimento, cultivarem espécies de “mitologias contemporâneas”,

²⁵ SOARES, Thiago. Percursos para estudos sobre música pop. In: SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO, Rodrigo; FERRARAZ, Rogério (Orgs.). **Cultura Pop**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015. p. 19.

²⁶ JANOTTI JÚNIOR, Jeder. Cultura pop: entre o popular e a distinção. In: SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO, Rodrigo; FERRARAZ, Rogério (Orgs.). **Cultura Pop**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015. p.45.

potencializam a materialização de algo criado de modo que possa pertencer efetivamente ao mundo. À medida que narrativas se enraízam na cultura e se tornam capazes de atravessar o tempo e as gerações, elas são capazes de se tornar pontos de referência e parâmetros para determinadas situações, passam a integrar o imaginário cotidiano. Não se trata, no entanto, apenas de aquisição de *status* no mundo real como ponto de referência. Personagens criados numa mídia distinta do suporte originário de uma narrativa podem facilmente serem incorporados a essa narrativa, pois, como produção simbólica, como parte da cultura, essa narrativa não está presa à sua mídia de origem. Exemplos disso são elementos como a *kryptonita*, que foi criada na novela radiofônica²⁷ e, posteriormente, incorporada às histórias do Superman ou a personagens como Phil Coulson, criado para o filme *Homem de Ferro*, que depois foi incluído nos quadrinhos. Esse processo, naturalmente, é decidido por quem detém o poder final sobre a narrativa, que é a indústria (num movimento parecido com o que ocorre em certas religiões, por exemplo, como no catolicismo, que pode canonizar determinado santo dependendo da comoção popular que se cria em torno dele, com o intuito de manter o controle sobre fiés)²⁸.

UM PEQUENO EXCURSO: AS ADAPTAÇÕES DE SUPER-HERÓIS

Quando pensamos na relação entre quadrinhos e cinema, sobretudo, se queremos considerar as produções *mainstream*, não há como fugir das conhecidas e recorrentes adaptações das

²⁷ WELDON, Glen. **Superman**: uma biografia não autorizada. São Paulo: Leya, 2016. p. 71ss.

²⁸ Desenvolvo uma discussão a respeito em: REBLIN, Iuri Andréas. Poder & Intrigas, uma novela teológica: considerações acerca das disputas de poder no campo religioso à luz do pensamento de Pierre Bourdieu e de Rubem Alves. **Protestantismo em Revista**, São Leopoldo, v. 14, p.14-31, set./dez. 2007. Disponível em: <<http://periodicos.est.edu.br/index.php/nepp/article/view/2068/1980>>. Acesso em: 20 set. 2017.

histórias de super-heróis. Elas existem desde a emergência da superaventura como gênero narrativo. Já em 1941, por exemplo, cerca de três anos após a estreia de Superman em *Action Comics #1*, e cerca de pouco mais de um ano após a estreia de Capitão Marvel/Shazam na *Whiz Comics #2*, as salas de cinema projetaram a primeira animação do Homem de Aço, dirigida por David Fleischer e a cinessérie “As aventuras do Capitão Marvel”, estrelada por Tom Tyler, Frank Coghlan Jr. e William Benedict. Com o surgimento e a popularização da televisão, outras adaptações foram surgindo e ganhando espaço: Há quem se lembre do sucesso do seriado *Batman*, estrelado por Adam West e Burt Ward, o qual, aliado a uma boa campanha de marketing criou uma verdadeira *Batmania*, inclusive, instaurando movimentos de dança; a Mulher-Maravilha de Lynda Carter; o seriado *Shazam*, no qual Billy Batson percorria o interior dos Estados Unidos com seu mentor num *motor home*; e outras produções como *O Incrível Hulk*, de Lou Ferrigno e Bill Bixby ou *O Espetacular Homem-Aranha*, de Nicholas Hammond, ambos da década de 1970, para citar mais algumas. Na mesma época desses seriados, estreou *Superman – O Filme*, com Christopher Reeve no papel do icônico personagem, que teve três continuações. Em cada década é possível encontrar um exercício contínuo de adaptação das histórias de super-heróis para outras mídias: desenhos animados, seriados de TV ou filmes, algumas com mais sucesso, outras, menos.

Entre produções de grande e baixo orçamento, elogiados e criticados pela audiência, há aquelas adaptações que foram consideradas fracassos de público e de crítica: como os filmes do Batman estrelados por Val Kilmer (1995) e George Clooney (1997); *Demolidor*, estrelado por Ben Affleck (2003); a *Elektra*, de Jennifer Gardner (2005); a *Mulher-Gato*, de Halle Berry (2004); o *Lanterna Verde* de Ryan Reynolds (2011), entre outros, ou há ainda outros casos em que há um sucesso em termos de público, mas ambíguo em termos de crítica, para não dizer fracasso, como o controverso *Batman versus Superman: a origem da justiça* (2016), por exemplo. Nessa direção, podemos

perguntar, afinal de contas, o que faz um filme de super-heróis ter sucesso? O que faz um filme um bom filme de super-heróis? Quais seriam os elementos indelévels para uma adaptação ser considerada sucesso ou boa? A estética? A atuação? O enredo? O roteiro? Os efeitos visuais? As cenas de ação? A trilha sonora? A bilheteria? A avaliação de críticos? A quantidade de licenciamentos? A avaliação do fã? O “conjunto da obra”? Não há dúvidas que gostos possam variar e que há filmes que acabam surpreendendo apesar de pessimismos precoces que são veiculados por diferentes mídias, ou apesar do silêncio ou desconhecimento que possa haver sobre determinada produção, como são os casos de *Guardiões da Galáxia* (2014), *Mulher-Maravilha* (2017) e o filme da *Liga da Justiça* (2017). E é aqui que quero destacar uma característica cada vez mais pertinente em relação à pessoa fã de cultura pop e que se refere ao processo de enculturação que as pessoas passam ao estarem imersas na cultura pop: o perfil da pessoa fã.

Como proveniente da área de Ciências da Religião e Teologia, é muito curioso perceber certos fenômenos comportamentais comumente identificados ou associados à experiência religiosa acontecendo em outras dimensões da cultura. Christopher Knowles já sugeriu que o movimento de *fandoms*, refletido na paixão ávida e reverencial por seus personagens queridos, na *performance* ritualística em movimentos *cosplay*, na participação de convenções, pode ser compreendido como uma espécie de “nova religião”, com semelhanças às religiões politeístas da Antiguidade Clássica.²⁹ Não quero discutir esse ponto aqui, mas sugerir ou introduzir aqui dois conceitos próprios (mas não exclusivos) dos estudos da religião: o **pietismo** e o **fundamentalismo**, para falar de dois comportamentos cada vez mais evidentes entre os fãs. Para fins de conceituação, o pietismo é um movimento que remete à

²⁹ KNOWLES, Christopher. **Nossos Deuses são Super-heróis**: a história secreta dos super-heróis das histórias em quadrinhos. São Paulo: Cultrix, 2008. p. 35ss.

experiência do crente, tem a ver com “[...] uma nova espiritualidade, caracterizada pela interiorização e individualização da fé”;³⁰ isto é, possui uma característica devocional, idealista, tem a ver com a moral e uma perspectiva acrítica em relação a essa fé interior e individual, considerando o grau de subjetividade da experiência religiosa. Nas palavras de Rubem Alves,

Um pietista é um ser manso e ingênuo, preocupado sobretudo com a intensidade das emoções. [...] Não se interessa muito pela ortodoxia, e afirma que a presença de Deus em uma pessoa não se manifesta nas ideias que ela tenha em sua cabeça mas antes na qualidade da vida pessoal, expressa em emoções de arrependimento pelos pecados cometidos, o desejo de viver uma vida santa, e a paz interior.³¹

Já o fundamentalismo é um movimento de retorno às origens, de buscar a essência da fé, sob a convicção da imutabilidade de suas ideias e percepções de mundo, ao ponto de defender suas crenças com veemência.³² Nas palavras de Rubem Alves, de maneira um tanto caricata,

Nas suas fantasias ele acredita que o destino eterno das pessoas depende de elas pensarem como ele pensa, e por isto mesmo considera como hereges e perdidos os outros que pensam de forma diferente. O seu ideal é um mundo de ecos, em que ele fala suas coisas e todos os outros as repetem. Ele possui ideias definitivas sobre a anatomia e a fisiologia divinas; afirma a inerrância da Bíblia em todos os

³⁰ TESSMANN, Mário Francisco. Pietismo. In: BORTOLLETO FILHO, Fernando (Org.). **Dicionário Brasileiro de Teologia**. São Paulo: ASTE, 2008. p. 787.

³¹ ALVES, Rubem. O Deus do furacão. In: _____ (Org.). **De Dentro do Furação**: Richard Shaull e os primórdios da Teologia da Libertação. São Paulo: Sagarana; CEDJ; CLAI; Programa Ecumênico de Pós-Graduação em Ciências da Religião, 1985. p. 21.

³² DREHER, Martin N. Fundamentalismo. In: BORTOLLETO FILHO, Fernando (Org.). **Dicionário Brasileiro de Teologia**. São Paulo: ASTE, 2008. p. 452-456.

assuntos e também a inerrância das suas interpretações, o que o torna praticamente infalível.³³

Podemos encontrar esses dois movimentos no *fandom*, isto é, dois perfis determinantes (não únicos, não exclusivos) entre fãs: o fã pietista e o fã fundamentalista. O **fã pietista** é aquela pessoa apaixonada pelos seus personagens, por sagas ou arcos específicos, de modo quase reverencial, ao ponto de não conseguir criticar com propriedade. Posso confessar que já tive um quê de fã pietista e o grande desafio se instalou quando, durante a investigação para a tese de doutorado, percebi que eu estava muito próximo de meu objeto de estudo que não conseguia enxergá-lo com objetividade, ao ponto de realizar uma crítica ponderada às nuances que envolvem a produção dessas narrativas. Claro que o extremo oposto também é, no fundo, acrítico, isto é, o e a fã que percebe defeito em tudo e que nada está suficientemente bom. Há um quê de fundamentalismo aí, pois, apesar de ser uma pessoa contestadora em quase tudo, permanece um núcleo (às vezes bem delimitado) do que é considerado de “boa qualidade”. Assim, o **fã fundamentalista** é aquela pessoa que estabelece certas histórias como sagradas ou integrantes de um cânone, por vezes até mais estreito que aquele determinado pelas próprias empresas detentoras dos direitos dos personagens, e constrói um discurso de necessidade de “voltar às fontes”, de que adaptações ou outras narrativas em diferentes mídias precisam ser “retrato fiel” do personagem ou de determinadas histórias. É aquela pessoa que critica (não no sentido de avaliar, mas no sentido de depreciar) a maioria das publicações, vê defeitos em roteiros, desenhos, argumentos, etc. E aí é curioso porque esse perfil comportamental se julga ou se compreende no controle de algo que efetivamente lhe escapa ao controle, visto que os donos do *copyright* podem, se quiserem, alterar todo o cânone sagrado de seus produtos.

³³ ALVES, 1985, p. 20.

Em todo o caso, destacar esses perfis de fã é importante porque, cada vez mais, percebemos a interação de fãs em espaços de discussão, emitindo opinião sobre diferentes adaptações cinematográficas de histórias em quadrinhos. É capaz de restringir um momento na trajetória de um personagem de mais de 70 anos de história, que teve diferentes fases, como o momento sagrado (como acontece em Batman, por exemplo, que possui diversas fases, mas a fase mais sombria do personagem, sobretudo, a partir de *O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller, é tida como a definidora do personagem — Só um pequeno excursão dentro deste exemplo: um fã fundamentalista já estaria tentado a me corrigir por utilizar o Batman como exemplo e referir-se ao personagem como septuagenário, visto que ele logo será octogenário).

Por um lado, há aquela pessoa (fundamentalista) que critica a etnia ou a aparência de atores e atrizes que interpretam determinado personagem (o caso mais recente foi sobre a magreza da atriz Gal Gadot) ou o corte de cabelo, que deprecia a mistura de enredos dos quadrinhos, ao contar uma história no cinema, ou as mudanças na história (a mudança de teia sintética para teia orgânica na adaptação de Sam Raimi para o *Homem-Aranha*). Por outro lado, há aquela pessoa (pietista) que, posto de maneira caricata, o fato de ser produzido um filme sobre determinada história já é, em si, motivo de tal produção ser ovacionada. Por vezes, a discussão é tão intensa que pode condenar um filme antes mesmo da sua estreia, ou mesmo gerar expectativas que depois se tornam frustradas. Daí há aquelas pessoas (que podem ser tanto pietistas quanto fundamentalistas) que aguardam todos os *Easter Eggs* e *fan services* possíveis na história; isto é, aquelas referências escondidas ou implícitas que só quem conhece a fundo as narrativas é capaz de identificar (e que se regozija quando o faz).

A observação dessas questões aqui é pertinente para destacar o óbvio de que, apesar dos pontos de convergência, cinema não é quadrinho e quadrinho não é cinema! E, claro, nem todas as adaptações são obras-primas. Há aquelas que erram ao buscar

impressionar antes de contar uma boa história, há aquelas que erram por exagerarem em referências; há aquelas que erram ao se submeterem à lógica do *blockbuster* e do consumo.

À pessoa fã, é necessário uma postura hermenêutica. Há diferentes modelos de construção de narrativas e aí se revelam alguns desafios no ato de contar histórias, a saber de buscar os elementos gerais da identidade de determinados personagens, de buscar quais elementos atravessam o tempo e a necessidade de uma tensão independente entre quadrinhos e cinema. Isto é, ambas as produções precisam ter autonomia, apesar da influência mútua que possam gerar. Em outras palavras, uma história precisa dar conta de si mesma, ser autossuficiente. O que nos leva a uma questão e, em consequência, à última tese: Um filme baseado em quadrinhos teria que ter, ao final das contas, compromisso com o quê?

10ª Tese: Um bom filme inspirado ou baseado em histórias em quadrinhos não é aquele que possui o melhor orçamento, o ator ou diretor mais famoso, os melhores efeitos especiais, a melhor fotografia, a melhor trilha sonora ou a melhor bilheteria, mas aquele que sabe contar uma boa história, que se compromete com a história e, desse modo, é capaz de surpreender a audiência, provocar uma catarse. De igual forma, um bom quadrinho não é aquele que tem o melhor desenhista, o melhor roteirista ou arte-finalista, mas aquele que sabe contar uma boa história.

Para fins de conclusão, esta 10ª tese reitera o que é essencial, a meu ver, numa adaptação cinematográfica de uma história em quadrinhos: ter o compromisso de contar uma boa história. Não se prender a arcos, verificar o que são os elementos indelévels de um personagem e ter a liberdade de criar. A história a ser contada precisa *funcionar* como história. Claro que nem sempre uma boa história garante uma boa produção. No entanto, definitivamente, uma boa produção não pode ser

realizada sem uma boa história. Nessa direção, em síntese, podemos, para fins de conclusão, sem ignorar toda a discussão até aqui, simplificar o argumento final numa paráfrase do verso bíblico do livro de Mateus, capítulo 6, verso 33, com o qual encerro minha exposição: “Busque primeiro uma boa história, e faça jus a ela, e todas as outras coisas lhe serão acrescentadas”.

REFERÊNCIAS

ALVES, Rubem. O Deus do furacão. In: _____ (Org.). **De Dentro do Furacão: Richard Shaull e os primórdios da Teologia da Libertação**. São Paulo: Sagarana; CEDI; CLAI; Programa Ecumênico de Pós-Graduação em Ciências da Religião, 1985. p.19-24.

CHINEN, Nobu. **Linguagem HQ: Conceitos básicos**. São Paulo: Criativo, 2011.

DREHER, Martin N. Fundamentalismo. In: BORTOLLETO FILHO, Fernando (Org.). **Dicionário Brasileiro de Teologia**. São Paulo: ASTE, 2008. p. 452-456.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Devir, 2008.

_____. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

JANOTTI JÚNIOR, Jeder. Cultura pop: entre o popular e a distinção. In: SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO, Rodrigo; FERRARAZ, Rogério (Orgs.). **Cultura Pop**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015. p.45-56.

JANSON, H. W. & JANSON, Anthony F. **Iniciação à História da Arte**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

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

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**: Estudos Culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: EDUSC, 2001.

KNOWLES, Christopher. **Nossos Deuses são Super-heróis**: a história secreta dos super-heróis das histórias em quadrinhos. São Paulo: Cultrix, 2008.

MARTEL, Frédéric. **Mainstream**: a guerra global das mídias e as culturas. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**: história, criação, desenho, animação, roteiro. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

REBLIN, Iuri Andréas. **O alienígena e o menino**. Jundiaí: Paco Editorial, 2015.

_____. **Para o alto e avante**: uma análise do universo criativo dos super-heróis. Porto Alegre: Asterisco, 2008.

_____. Poder & Intrigas, uma novela teológica: considerações acerca das disputas de poder no campo religioso à luz do pensamento de Pierre Bourdieu e de Rubem Alves.

Protestantismo em Revista, São Leopoldo, v. 14, p.14-31, set./dez. 2007. Disponível em:

<<http://periodicos.est.edu.br/index.php/nepp/article/view/2068/1980>>. Acesso em: 20 set. 2017.

SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO, Rodrigo; FERRARAZ, Rogério (Orgs.). **Cultura Pop**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015.

SOARES, Thiago. Percursos para estudos sobre música pop. In: SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO, Rodrigo; FERRARAZ, Rogério

(Orgs.). **Cultura Pop**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015. p. 19-33.

TESSMANN, Mário Francisco. Pietismo. In: BORTOLLETO FILHO, Fernando (Org.). **Dicionário Brasileiro de Teologia**. São Paulo: ASTE, 2008. p. 785-790.

WELDON, Glen. **Superman**: uma biografia não autorizada. São Paulo: Leya, 2016. p. 71ss.



HERÓI OU ANTI-HERÓI? A INTERAÇÃO DOS FÃS (E ANTIFÃS) DE DEADPOOL NO FACEBOOK

Larissa Tamborindenguy Becko^{*}
Carina Dalsoto^{**}

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Das histórias em quadrinhos para o cinema, o Deadpool, personagem criado pela Marvel, teve seu filme lançado em fevereiro de 2016, arrecadando mais de US\$ 754 milhões em bilheteria.¹ A estreia do longa-metragem teve impacto nas redes sociais, principalmente nas páginas e contas de blogs e sites de conteúdo *nerd*.

As novas ferramentas e tecnologias não são o único fator contribuinte para o que Henry Jenkins² chamou de cultura participativa, mas constituem um dos pilares que propiciou esse cenário. Sobre o consumo, o autor defende que não se trata de

^{*} Graduada em Comunicação Social – Hab. Relações Públicas pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). E-mail: larissabecko@gmail.com.

^{**} Graduada em Comunicação Social – Hab. Relações Públicas pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e estudante do curso de graduação em Comunicação Social – Hab. Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). E-mail: dalsoto.carina@gmail.com.

¹ DEADPOOL (2016). **Imdb**. Box office/business. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt1431045/business?ref_=tt_ql_dt_4>. Acesso em: 06 mar. 2017.

² JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

um processo individual, e as redes sociais digitais denotam essa coletividade.

Jenkins, acerca da convergência, utiliza o conceito de inteligência coletiva de Pierre Levy, no qual é abordada a questão da “desterritorialização” do conhecimento, provocada pela capacidade da rede e da web para facilitar a rápida comunicação. Para o autor, isso pode permitir maior participação na tomada de decisões, novos modos de cidadania e de comunidade e recíproco intercâmbio de informações.

Jenkins aponta que os fãs exploram a convergência para criar seus próprios pontos de contato. Segundo o autor, eles buscam formas de prolongar seu envolvimento com o produto de que gostam e são levados à produção e à avaliação cooperativas de conhecimento.

Por se tratar de um personagem polêmico, Deadpool conquistou fãs e antifãs, tanto nos quadrinhos quanto no cinema. Dentro dos estudos que compõem a cultura do fã, Jonathan Gray³ criou três categorias baseadas na relação dos indivíduos pesquisados com determinados produtos culturais: fãs, não fãs e antifãs. Para o autor, fã é o sujeito que consome o conteúdo e age de forma engajada, sendo produtor de conteúdo sobre o produto. Já o não fã é consumidor, mas não é engajado. Por fim, o antifã é o consumidor engajado na produção de conteúdos negativos sobre o produto.

Adriana Amaral,⁴ partindo do conceito de performance de gosto, do sociólogo francês Antoine Hennion, desenvolveu uma pesquisa para tentar entender os fenômenos referentes ao gosto na cibercultura. Nessa mesma perspectiva, o objetivo deste

³ GRAY, Jonathan. New Audiences, New Textualities: Anti-Fans and Non-Fans. **International Journal of Cultural Studies**, Perth, v. 6, n. 1, p. 64-81, 2003.

⁴ AMARAL, Adriana. Manifestações da performatização do gosto nos sites de redes sociais: uma proposta pelo olhar da cultura pop. **Revista EcoPós**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 3, 1-12, 2014. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/1769/pdf_51>. Acesso em: 27 abr. 2016.

trabalho é analisar as performances de gosto a partir da interação entre fãs e antifãs de Deadpool em comentários e respostas de postagens relacionados a esse personagem feitos na *fanpage* **Legião dos Heróis**.

PERFORMANCE DE GOSTO

Matt Hills⁵ afirma que, mesmo que se aceite a noção generalizada da concepção principal de *fandom*, termo que se refere a uma subcultura composta por fãs de determinado produto, o *fandom* é ainda performativo. Para o autor, “[...] o *fandom* relaciona-se a representar uma identidade, é sobre um sentido para o eu, sobre afeto, em termos de atuar num nível emocional, subjetivo”.⁶

Diversos autores abordam a questão da performance de fã. As discussões em torno de *fanfics*, *fanarts* e *cosplay* são alguns exemplos. No entanto, neste trabalho, defende-se a ideia de que os indivíduos também são performáticos em casos que necessitam um engajamento/esforço menor. Mesmo quando faz apenas um comentário em uma postagem do **Facebook**, o indivíduo utiliza-se de alguns elementos para criar sua performance. E isso pode ser percebido tanto em fãs quanto em não fãs e antifãs.

Para Marvin Carlson,⁷ o termo *performance* refere-se ao comportamento que implica desempenhar um papel diante de observadores, estimulados também a integrarem e fazerem parte dessa performance. A performance é constituída pelas

⁵ HILLS, Matt. *O fandom como objeto e os objetos do fandom*. São Paulo, 2015. **MATRIZES**, São Paulo, v. 9, n. 1, p. 147-163, jan./jun. 2015. Entrevista concedida a Clarice Greco. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/100678/99411>>. Acesso em: 27 abr. 2016.

⁶ HILLS, 2015, p. 150.

⁷ CARLSON, Marvin. **Performance**: uma introdução crítica. Belo Horizonte: UFMG, 2010.

formas e estratégias que os indivíduos utilizam para se mostrarem/exibirem para uma audiência.

Amaral explica que foi durante o processo de tentar entender os fenômenos referentes ao gosto na cibercultura que o conceito de performance de gosto ganhou espaço.⁸ Segundo a autora, para Hennion, “[...] o gosto não pode ser desvinculado das materialidades e suportes pelos quais eles circulam e aos modos pelos quais esses objetos nos afetam”⁹. O gosto é visto pelo autor como uma atividade reflexiva e coletiva.

Gostar não significa aprovar a identidade social de alguém, rotulando alguém para caber em um único papel, observar um rito ou passivamente ler as propriedades “contidas” em um produto como as melhores. O gosto é uma performance: ele atua, engaja, transforma e é sentido” [sic] [...].¹⁰

Conforme Schechner¹¹, todas as experiências humanas podem ser performáticas. O autor afirma que as novas tecnologias e a internet colaboraram ainda mais para a produção e reprodução de situações sociais, criando mais um espaço para performances. Sendo assim, pode-se afirmar que, ao exporem suas opiniões, seus afetos ou suas discordâncias sobre determinado produto, os indivíduos agem de maneira performática, o que pode acontecer em ambientes on-line ou off-line.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS E ANÁLISE

Para a análise da interação entre fãs e antifãs de Deadpool, foram selecionadas três postagens da *fanpage Legião*

⁸ AMARAL, 2014, p. 3.

⁹ AMARAL, 2014, p. 3.

¹⁰ HENNION, 2005 apud AMARAL, 2014, p. 3.

¹¹ SCHECHNER, Richard. **Performance Theory**. London; New York: Routledge, 2003.

dos Heróis. A escolha da página foi feita a partir da determinação de dois fatores: 1) o número expressivo de usuários envolvidos, já que a página possui mais de 4.700.000 curtidas, e 2) a *fanpage* ser voltada estritamente ao universo dos super-heróis.

As postagens são relacionadas ao personagem Deadpool, tendo sido feitas em períodos diferentes: a primeira data de junho de 2015; a segunda, de fevereiro de 2016 e a terceira, de março do mesmo ano. Dessa forma, foi possível analisar as interações dos usuários antes, durante e depois da exibição do filme nos cinemas. Na Tabela 1, encontram-se os dados descritivos de cada postagem. As capturas de tela correspondentes a cada postagem podem ser conferidas abaixo.

Tabela 1: Características das postagens selecionadas.

CARACTERÍSTICAS	POSTAGEM 1	POSTAGEM 2	POSTAGEM 3
Relação com o filme	X	X	X
Cita o nome do personagem	X		
Curtidas	47.000	81.000	62.000
Compartilhamentos	5.953	8.531	7.263
Comentários	463	610	602
Comentários aparentes	403	591	584



Figura 1: Postagem 1.

Fonte: Página Legião dos Heróis no Facebook.¹²

¹² LEGIÃO dos Heróis. Facebook, 22 jun. 2015. Disponível em: <<https://www.facebook.com/LegioDosHeróis/photos/a.130847770389672.23752.130835497057566/576059339201844/?type=3>>. Acesso em: 27 abr. 2016.

 **Legião dos Heróis**
15 de fevereiro

Sabemos reclamar, mas temos que saber agradecer tbm. 😊
Siga -> [instagram.com/legiaodosherois](https://www.instagram.com/legiaodosherois)



**NUNCA ACHEI QUE FALARIA
ISSO NA MINHA VIDA INTEIRA...**

OBRIGADO FOX!

👍 Curtir 💬 Comentar ➦ Compartilhar

👍 🤔 📢 81 mil Principais comentários (sem filtro) *

8.529 compartilhamentos

Figura 2: Postagem 2.
Fonte: Página Legião dos Heróis no Facebook.¹³

¹³ LEGIÃO dos Heróis. **Facebook**, 15 fev. 2016. Disponível em: <<https://www.facebook.com/LegioDosHerois/photos/a.130847770389672.23752.130835497057566/693161734158270/?type=3&theater>>. Acesso em: 27 abr. 2016.



Figura 3: Postagem 3.

Fonte: Página Legião dos Heróis no Facebook.¹⁴

¹⁴ LEGIÃO dos Heróis. Facebook, 29 mar. 2016. Disponível em: <<https://www.facebook.com/LegioDosHeróis/photos/a.130847770389672.23752.130835497057566/720628528078257/?type=3&theater>>. Acesso em: 27 abr. 2016.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A análise foi dividida em dois momentos: o primeiro, de caráter quantitativo e o segundo, de caráter qualitativo. Ambos seguiram as técnicas metodológicas propostas por Laurence Bardin, para quem a análise de conteúdo é

Um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos, [sic] sistemáticos e objectivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens.¹⁵

Primeiramente, foi feita a análise dos comentários das três postagens selecionadas, a fim de pontuar, quantitativamente, alguns fatores como número de curtidas e de respostas, uso de *emoticons* e *hashtags*, marcações de outros usuários ou páginas, etc. Para isso, foi realizada uma leitura flutuante do material eleito, a qual “[...] consiste em estabelecer contacto com os documentos a analisar e em conhecer o texto deixando-se invadir por impressões e orientações”.¹⁶

De acordo com Bardin, é necessário criar um jogo de operações analíticas que deverão ser adaptadas à questão que se procura responder, em relação à qual se consideram o emissor e o contexto a fim de efetuar deduções lógicas sobre a origem da mensagem. A partir dessa pré-análise, é possível organizar todo o material selecionado e dividir o texto por categorias de análise. Essa técnica é chamada de Análise Categorial, a qual, para discursos simples e diretos, pode ser realizada segundo temas. Esse foi o segundo momento da pesquisa.

¹⁵ BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977. p. 42.

¹⁶ BARDIN, 1977, p. 96.

Visando a identificar quais são as estratégias que fãs e antifãs utilizam em suas performances de gosto, foi possível escolher as unidades de registro que guiaram a análise, levando-se em consideração a posição do locutor frente ao personagem Deadpool. Desse modo, dividiram-se os comentários em quatro categorias: (1) favorável, (2) desfavorável, (3) neutra e (4) não identificada (NI). Para cada uma das categorias escolhidas, determinaram-se indicadores que pudessem classificar cada interação, os quais são:

- **Favorável:** adjetivos positivos; expressões de agrado; utilização de citações/falas do personagem; utilização de *hashtag* referente ao filme e/ou ao personagem; utilização de *emoticon* positivo.
- **Desfavorável:** adjetivos negativos; expressões de desagrado; utilização de *emoticon* negativo.
- **Neutro:** faz algum comentário sem relação com o personagem; não usa adjetivo ou expressão que esboce sentimentos; marca outros usuários para que vejam a postagem.
- **Não identificada:** não foi possível encaixar o comentário em nenhuma das categorias acima.

Tendo em mãos os levantamentos feitos e considerando o aporte teórico apresentado anteriormente – situações de interação entre fãs e antifãs –, procurou-se identificar as estratégias de performance de gosto, conforme veremos a seguir.

ANÁLISE

Os procedimentos indicados por Bardin¹⁷ foram seguidos e, considerando-se o objetivo da pesquisa, foi possível encontrar alguns resultados, os quais poderemos apresentar e analisar a

¹⁷ BARDIN, 1977.

partir do que foi pesquisado. Contabilizaram-se os números de curtidas e de respostas de cada comentário (Tabela 2). O número de comentários que tiveram utilização de *emoticons*, *hashtags*, figuras e marcações pode ser verificado na Tabela 3.

Tabela 2: Caráter dos comentários em relação ao personagem.

	FAVORÁVEL	DESFAVORÁVEL	NEUTRO	NI
POSTAGEM 1	123	7	273	0
POSTAGEM 2	319	10	248	14
POSTAGEM 3	84	84	414	4

Tabela 3: Números de curtidas, respostas, marcações, *emoticons*, *hashtags* e figuras nos comentários.

	POSTAGEM 1	POSTAGEM 2	POSTAGEM 3
CURTIDAS¹⁸	4.787	4.012	1.525
RESPOSTAS¹⁹	322	304	426
MARCAÇÕES	196	154	181
EMOTICONS	23	71	80
HASHTAGS	4	17	2
FIGURAS	11	21	1

Na primeira postagem, selecionamos um comentário de um antifã do personagem, como é possível ver na Figura 4. O comentário, de caráter bastante irônico, teve 31 curtidas e 37 respostas. Outro usuário, fã do personagem, responde ao comentário e atinge 98 curtidas. Note-se que, em sua resposta, ele segue a linha irônica do primeiro usuário.

¹⁸ Considera a soma total de curtidas em todos os comentários.

¹⁹ Considera a soma total de respostas em todos os comentários.



Figura 4: Comentário na postagem 1.
Fonte: Página Legião dos Heróis no Facebook.²⁰

Essa resposta, no entanto, não faz nenhuma referência ao personagem, mas somente ao usuário que fez o comentário. As demais respostas são quase sempre voltadas para reafirmação do gosto pessoal referente ao personagem em si. O próprio usuário que fez o comentário original aponta para isso a fim de defender seu ponto de vista. Os dois usuários citados entram em uma discussão sobre o personagem, apontando atributos pró e contra para sustentar suas opiniões.

A questão que, nesse caso, fica muito clara é que o fato de gostar ou não gostar do Deadpool não se relaciona somente à preferência pessoal, mas, sim, é discutida com base em argumentos para provar se o personagem tem

²⁰ LEGIÃO dos Heróis. **Facebook**, 22 jun. 2015. Disponível em: <<https://www.facebook.com/LegioDosHeróis/photos/a.130847770389672.23752.130835497057566/576059339201844/?type=3>>. Acesso em: 27 abr. 2016.

qualidade/relevância ou não (Figura 5). A estratégia de performance do usuário que responde é construída a partir da performance do primeiro, como se um copiasse o “tom” utilizado pelo outro.

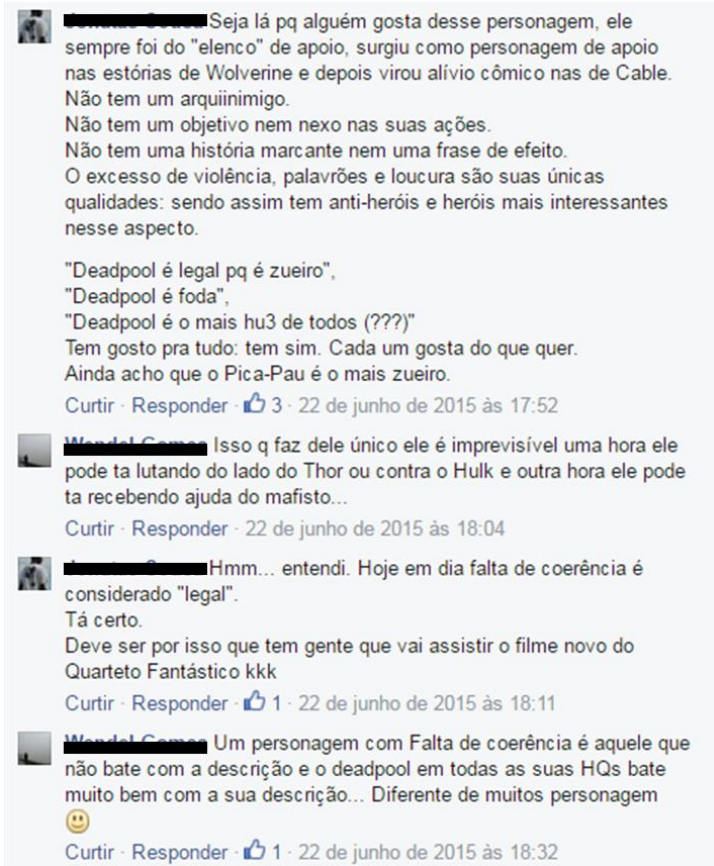


Figura 5: Respostas em comentário na postagem 1.

Fonte: Página Legião dos Heróis no Facebook.²¹

²¹ LEGIÃO dos Heróis. Facebook, 22 jun. 2015. Disponível em: <<https://www.facebook.com/LegiaoDosHeróis/photos/a.130847770389672.23752.130835497057566/576059339201844/?type=3>>. Acesso em: 27 abr. 2016.

Outros usuários participam da discussão (Figura 6), em alguns casos trazendo informações técnicas sobre o personagem, mais precisamente opiniões sobre o roteirista e desenhista que criou Deadpool. Em outros casos, os usuários apenas expõem suas opiniões relacionadas ao gosto pessoal.



The image shows a screenshot of a Facebook post with six comments. Each comment includes a profile picture, the user's name (partially obscured by a black box), the text of the comment, and interaction options like 'Curtir' (Like) and 'Responder' (Reply). The comments are as follows:

- Comment 1:** User: [Redacted]. Text: "O deadpool é uma criação do Rob liefeld(considerado um dos piores artistas de quadrinhos) não dava pra esperar grande coisa mesmo." Interaction: "Curtir · Responder · 1 · 22 de junho de 2015 às 18:33"
- Comment 2:** User: [Redacted]. Text: "Mas você poderia dizer que não gosta de tal personagem... Pra evitar colocar defeito aonde não existe." Interaction: "Curtir · Responder · 22 de junho de 2015 às 18:34"
- Comment 3:** User: [Redacted]. Text: "Incrível como o Rob consegui acertar depois de muito tempo... Mas o roteiro muitas vez nem foi dele. Criar um personagem como características e modos de agir não tem nada a ver com a arte que ele usa e nisso o Rob foi elogiado por muitos." Interaction: "Curtir · Responder · 22 de junho de 2015 às 18:39 · Editado"
- Comment 4:** User: [Redacted]. Text: "Agora porque tem mais gente curtindo o personagem ele deixa de ser bom" Interaction: "Curtir · Responder · 22 de junho de 2015 às 18:54"
- Comment 5:** User: [Redacted]. Text: "Eu não disse que você não pode ter a sua opinião... Só corriji na parte que você diz que: pq o Rob é considerado um dos piores artistas (por pegar inspiração de locais absurdo) o Deadpool seria ruim tambem, sendo que arte não tem "nada" a ver com o roteiro... Mas todo mundo tem o seu gosto assim como eu disse lá em cima. 😊" Interaction: "Curtir · Responder · 2 · 23 de junho de 2015 às 09:14 · Editado"
- Comment 6:** User: [Redacted]. Text: "Pelo menos ele n tem uma estoria clichê como de muitos personagena por ai afora" Interaction: "Curtir · Responder · 22 de junho de 2015 às 19:57"

Figura 6: Respostas em comentário na postagem 1.

Fonte: Página Legião dos Heróis no Facebook.²²

²² LEGIÃO dos Heróis. **Facebook**, 22 jun. 2015. Disponível em: <<https://www.facebook.com/LegiaoDosHeróis/photos/a.130847770389672.23752.130835497057566/576059339201844/?type=3>>. Acesso em: 27 abr. 2016.

Na segunda postagem, selecionamos um comentário (Figura 7) em que o usuário, apesar de discordar do conteúdo da imagem postada, apresenta-se como fã do personagem, compartilhando uma informação relacionada ao filme. Seis respostas de um total de 35 são do usuário que fez o comentário.



Figura 7: Comentário na postagem 2.
Fonte: Página Legião dos Heróis no Facebook.²³

Ele interage com outros fãs respondendo e curtindo as respostas.

Outro usuário pergunta se alguém possui o link do teaser a que o comentário faz referência. O próprio fã que fez o comentário responde-lhe fornecendo o link solicitado (Figura 8).

O fã compartilha seu conhecimento sobre um fato relacionado ao filme do Deadpool, criando uma verdadeira rede de interação entre os usuários a partir do seu comentário.

²³ LEGIÃO dos Heróis. **Facebook**, 15 fev. 2016. Disponível em: <<https://www.facebook.com/LegiaoDosHeróis/photos/a.130847770389672.23752.130835497057566/693161734158270/?type=3&theater>>. Acesso em: 27 abr. 2016.



Figura 8: Respostas em comentário na postagem 2.
Fonte: Página Legião dos Heróis no Facebook.²⁴

Ainda no mesmo comentário, outro usuário responde discordando em tom bastante sarcástico (Figura 9). O usuário que fez o comentário responde-lhe também, defendendo o próprio ponto de vista. É interessante que ele usa a definição de *hater* para se referir ao usuário que expressou discordância. Enquanto este se mostra mais agressivo, aquele responde num tom mais cortês.

²⁴ LEGIÃO dos Heróis. Facebook, 15 fev. 2016. Disponível em: <<https://www.facebook.com/LegioDosHeróis/photos/a.130847770389672.23752.130835497057566/693161734158270/?type=3&theater>>. Acesso em: 27 abr. 2016.

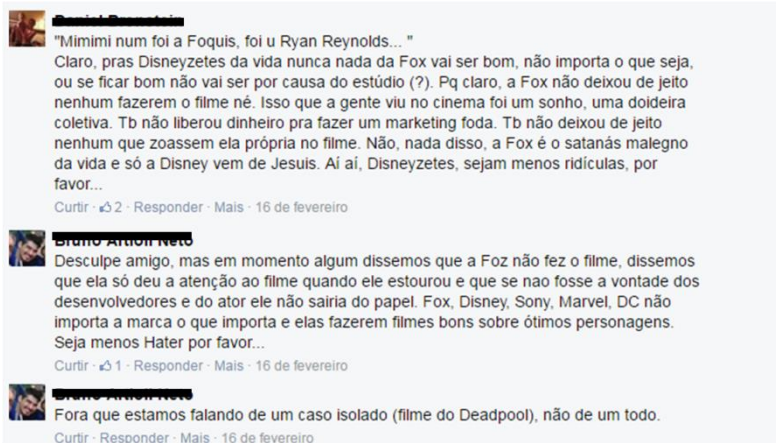


Figura 9: Respostas em comentário na postagem 2.
 Fonte: Página Legião dos Heróis no Facebook.²⁵

Em outro comentário (Figura 10), um usuário desqualifica o filme, apesar de não ter criticado o personagem em si. Outro usuário responde, discordando do ponto de vista do primeiro, alegando que este não apresenta críticas fundamentadas. O primeiro utiliza um tom educado, porém o segundo responde de forma mais debochada.

²⁵ LEGIÃO dos Heróis. **Facebook**, 15 fev. 2016. Disponível em: <<https://www.facebook.com/LegiaoDosHeróis/photos/a.130847770389672.23752.130835497057566/693161734158270/?type=3&theater>>. Acesso em: 27 abr. 2016.

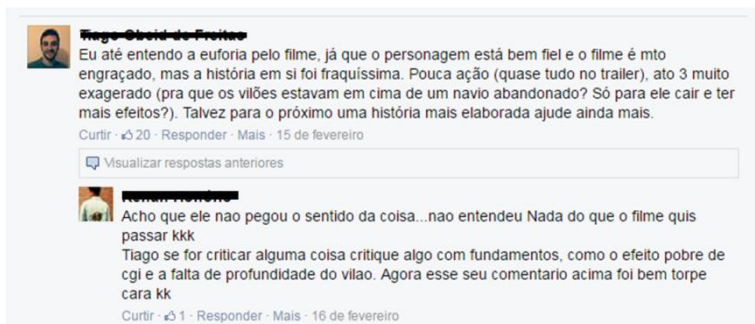


Figura 10: Comentário na postagem 2.
Fonte: Página Legião dos Heróis no Facebook.²⁶

A discussão segue e, pelas respostas que trocam entre si (Figura 11), pode-se dizer que ambos os usuários conhecem e gostam do personagem. O diálogo envolve apenas uma crítica pontual ao roteiro do filme, demonstrando que, mesmo entre fãs, existem diferentes pontos de vista.

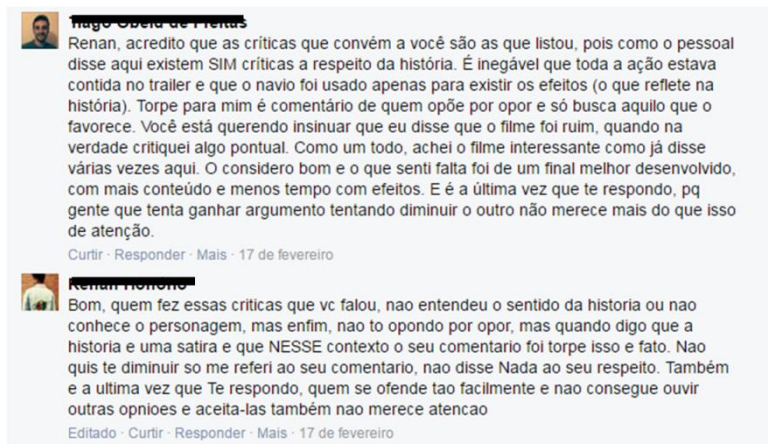


Figura 11: Respostas em comentário na postagem 2.
Fonte: Página Legião dos Heróis no Facebook.²⁷

²⁶ LEGIÃO dos Heróis. Facebook, 15 fev. 2016. Disponível em: <<https://www.facebook.com/LegioDosHeróis/photos/a.130847770389672.23752.130835497057566/693161734158270/?type=3&theater>>. Acesso em: 27 abr. 2016.

A terceira postagem coloca o Deadpool em destaque em relação a outros personagens considerados anti-heróis. Em muitos casos, mesmo aqueles usuários que gostam do personagem manifestam-se para indicar seu favoritismo em relação aos demais que aparecem na imagem postada. Um dos comentários (Figura 12) desqualifica completamente o Deadpool, tendo 47 respostas com diferentes opiniões. Como o usuário também menciona a questão de o personagem ser designado como um anti-herói, várias respostas referem-se a esse ponto especificamente.

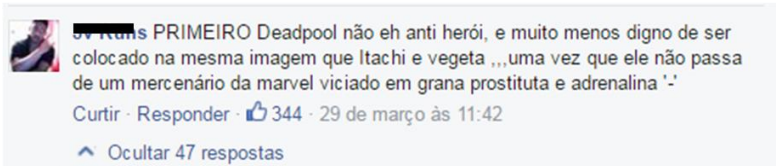


Figura 12: Comentário na postagem 3.

Fonte: Página Legião dos Heróis no Facebook.²⁸

É possível perceber que alguns usuários procuram embasar suas respostas em argumentos mais sólidos. Eles compartilham conhecimento para a comunidade em geral, não somente para os fãs ou os artifãs.

²⁷ LEGIÃO dos Heróis. **Facebook**, 15 fev. 2016. Disponível em: <<https://www.facebook.com/LegioDosHerois/photos/a.130847770389672.23752.130835497057566/693161734158270/?type=3&theater>>. Acesso em: 27 abr. 2016.

²⁸ LEGIÃO dos Heróis. **Facebook**, 29 mar. 2016. Disponível em: <<https://www.facebook.com/LegioDosHerois/photos/a.130847770389672.23752.130835497057566/720628528078257/?type=3&theater>>. Acesso em: 27 abr. 2016.

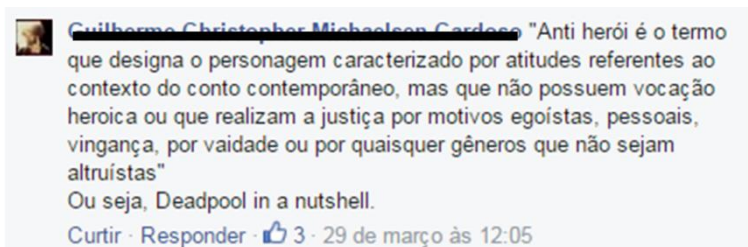


Figura 13: Respostas em comentário na postagem 3.
Fonte: Página Legião dos Heróis no Facebook.²⁹

O que se percebe, no entanto, é que, muitas vezes, esse compartilhamento de conteúdo é feito num tom mais agressivo, irônico, exagerado (Figura 14).



Figura 14: Respostas em comentário na postagem 3.
Fonte: Página Legião dos Heróis no Facebook.³⁰

²⁹ LEGIÃO dos Heróis. **Facebook**, 29 mar. 2016. Disponível em: <<https://www.facebook.com/LegiaoDosHeróis/photos/a.130847770389672.23752.130835497057566/720628528078257/?type=3&theater>>. Acesso em: 27 abr. 2016.

HIPÓTESES

As postagens 1 e 2 tiveram um número de curtidas bem maior nos comentários que a postagem 3. Todavia, o número de respostas nos comentários da postagem 3 foi maior que nas outras postagens. Acreditamos que esse fato tenha acontecido em função de que o Deadpool foi colocado em comparação com outros personagens, o que provocou maior discussão entre os usuários.

Apesar de, muitas vezes, os comentários basearem-se em gosto pessoal, os usuários procuram argumentos para justificar sua opinião. Compartilhamento de links, por exemplo, serve como suporte para sustentar um conhecimento ou um ponto de vista. O que é interessante observar é o tom das discussões que acontecem a partir de comentários. Ao que parece, o tom do comentário é um determinante para o tom das respostas que têm como objetivo a discussão. Há casos em que as respostas são apenas para pontuar a opinião pessoal e não mostram argumentos ou questões a serem debatidas.

Tratando-se de fãs e antifãs, pode-se dizer que a performance de gosto não implica a utilização de *emoticons*, figuras ou *hashtags*, já que somente 19,8% dos comentários analisados utilizaram esses recursos. Já as marcações foram utilizadas em 33,6% dos comentários. A maior parte dos comentários que utilizam esse recurso não apresenta nenhuma opinião ou afeto em relação ao personagem. Concluímos que isso pode ser uma performance de não fãs, uma vez que eles provavelmente entenderam o conteúdo, mas, em vez de expressarem suas opiniões, apenas marcaram outros usuários para que vissem a postagem.

³⁰ LEGIÃO dos Heróis. **Facebook**, 29 mar. 2016. Disponível em: <<https://www.facebook.com/LegiaoDosHerois/photos/a.130847770389672.23752.130835497057566/720628528078257/?type=3&theater>>. Acesso em: 27 abr. 2016.

Com base nas análises qualitativas, acreditamos que fãs e antifãs não se veem como iguais. Mesmo tendo em comum o fato de gostar ou não do personagem, eles possuem opiniões diferentes e discutem suas perspectivas. Contudo, ao que parece, as discussões acontecem na intenção de tornar o *fandom* (ou o *antifandom*) ainda mais forte, mais engajado e mais participativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de “desterritorialização” do conhecimento, conforme citado anteriormente, fica bastante claro a partir das análises realizadas, em que é possível perceber que os usuários trocam informações, argumentos e pontos de vista a fim de defenderem seu gosto pessoal. A maneira como os indivíduos compartilham esses conteúdos envolve uma performance, que buscamos analisar por meio dos comentários selecionados.

Deadpool, por ser um personagem bastante polêmico, trouxe-nos possibilidades de analisar a interação dos fãs e antifãs de forma a verificar que as performances de gosto são construídas a partir de outras performances, como quando um usuário fala de modo irônico e outros usuários respondem seguindo a mesma linha. Apesar de se tratar de um recorte muito pontual, as análises permitiram ilustrar que as atuações dos usuários são performáticas, reflexivas e coletivas.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Adriana. Manifestações da performatização do gosto nos sites de redes sociais: uma proposta pelo olhar da cultura pop. **Revista EcoPós**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 3, 1-12, 2014. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/1769/pdf_51>. Acesso em: 27 abr. 2016.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.

CARLSON, Marvin. **Performance: uma introdução crítica**. Belo Horizonte: UFMG, 2010.

DEADPOOL (2016). **Imdb**. Box office/business. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt1431045/business?ref_=tt_ql_dt_4>. Acesso em: 06 mar. 2017.

GRAY, Jonathan. New Audiences, New Textualities: Anti-Fans and Non-Fans. **International Journal of Cultural Studies**, Perth, v. 6, n. 1, p. 64-81, 2003.

HILLS, Matt. O *fandom* como objeto e os objetos do *fandom*. São Paulo, 2015. **MATRIZES**, São Paulo, v. 9, n. 1, p. 147-163, jan./jun. 2015. Entrevista concedida a Clarice Greco. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/matriz/es/article/view/100678/99411>>. Acesso em: 27 abr. 2016.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

LEGIÃO dos Heróis. **Facebook**, 22 jun. 2015. Disponível em: <<https://www.facebook.com/LegiaoDosHerois/photos/a.130847770389672.23752.130835497057566/576059339201844/?type=3>>. Acesso em: 27 de abril de 2016.

_____. **Facebook**, 15 fev. 2016. Disponível em: <<https://www.facebook.com/LegiaoDosHerois/photos/a.130847770389672.23752.130835497057566/693161734158270/?type=3&theater>>. Acesso em: 27 de abril de 2016.

_____. **Facebook**, 29 mar. 2016. Disponível em: <<https://www.facebook.com/LegiaoDosHerois/photos/a.130847770389672.23752.130835497057566/720628528078257/?type=3&theater>>. Acesso em: 27 de abril de 2016.

SCHECHNER, Richard. **Performance Theory**. London; New York: Routledge, 2003.



“AS PESSOAS BOAS DEVEM AMAR SEUS INIMIGOS!” O CRISTIANISMO SEM QUERER QUERENDO DA SÉRIE CHAVES

Ruben Marcelino Bento da Silva*

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

É, tinha que ser o Chaves! Acredito que nenhum outro personagem da cultura pop tenha me acompanhado (e a milhares de brasileiros) durante tanto tempo. Afinal, **Chaves** já é exibido no Brasil desde 1984!¹ Por essa razão, é uma honra para mim escrever sobre esse ícone da televisão latino-americana que, há mais de 40 anos, vem encantando e divertindo tantas gerações mundo afora.

Minha abordagem aqui procura relacionar **Chaves** e o Cristianismo. De início, é preciso esclarecer que não se trata de comentar o ambiente religioso da produção, visto que este é

* Doutor em Teologia (Estudos de Texto e Contexto Bíblicos) pela Faculdade EST, São Leopoldo, RS. Licenciado em Letras (Língua Portuguesa e Literaturas de Língua Portuguesa) pela Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, RJ. Professor de Teologia na Universidade La Salle, Canoas, RS. Currículo Lattes: <<http://lattes.cnpq.br/9593405992540974>>. E-mail: ruben.rmbs@gmail.com.

¹ SANTOS, Renan. “Lembra dessa?” “Chaves” estreia no SBT [em] 1984 – A princípio Silvio Santos não queria o seriado. **TV Foco**. 21 jun. 2014. Disponível em: <<http://www.otvfoco.com.br/lembra-dessa-chaves-estreia-no-sbt-1984-a-principio-silvio-santos-nao-queria-o-seriado/>>. Acesso em: 19 mai. 2017.

refletido explicitamente nos episódios. Fica bastante nítido, ao assistir a **Chaves**, que a cultura religiosa predominante é a cristã. Afinal, o Cristianismo Católico é hegemônico no México, país de origem da série.² Durante as inúmeras aventuras de Chaves e sua turma, veem-se crucifixos nas paredes das casas,³ os personagens fazem o sinal da cruz,⁴ vão à missa⁵ e fazem rezas.⁶

² DOMÍNGUEZ, Alejandro Díaz. Religión y política en México. **Este País**. 01 abr. 2012. Disponível em: <<http://archivo.estepais.com/site/2012/religion-y-politica-en-mexico/>>. Acesso em: 19 abr. 2017.

³ No episódio **El pollo de doña Clotilde**, de 1976, aparece um crucifixo na parede do quarto da Chiquinha, pendurado acima da cama. A menina está deitada, com febre alta, porque sozinha comera um frango que a Dona Clotilde havia assado para o Seu Madruga. Salvo indicações em contrário, os títulos em espanhol e as datas dos episódios foram consultados na página VECINDAD CH. Disponível em: <<https://www.vecindadch.com/>>. Acesso em: 01 out. 2017.

⁴ No episódio **Jugando a la orquesta**, de 1973 (regravado em 1976 [**La orquesta**] e 1977 [**¡Que bonita Vecindad!**]), o Seu Madruga, assustado por pensar que a Chiquinha ficara muda, faz o sinal-da-cruz. É que ele havia colocado miolos de pão nos ouvidos por causa do barulho feito pelas crianças, que brincavam de orquestra, razão pela qual não conseguia ouvir a filha, que viera aos berros reclamar do Chaves e do Quico. Já no episódio **El Chavo mata al Señor Barriga**, de 1977, sentado na escada próxima ao portão de entrada da *vecindad*, à noite, Chaves reza, faz o sinal-da-cruz e, antes de terminar, pede a Deus que explique ao Sr. Barriga — então supostamente morto —, que o menino o mandara para o céu “sem querer querendo”. Após isso, Chaves faz o sinal-da-cruz mais três vezes e vai dormir, dirigindo-se provavelmente à misteriosa casa número 8. Por falar em mistério, no episódio **La casa de la bruja del 71**, de 1975, as crianças estão prestes a entrar na casa da Dona Clotilde para devolver um jornal, quando começam a fantasiar, imaginando o interior do apartamento 71 como um lugar medonho. Chaves vê ali por perto um bolo, mas, ao tentar pegá-lo, o quitute desaparece. É quando o menino começa a fazer o sinal-da-cruz repetidamente, aumentando a intensidade do gesto conforme vê e ouve outras coisas horripilantes que sua imaginação vai criando.

⁵ No episódio **Don Ramón Pintor**, de 1976, Chaves golpeia o Sr. Barriga com uma vassoura. O dono da *vecindad*, irritadíssimo, pergunta ao menino quando é que poderá chegar ao local sem ser recebido com uma pancada. Chaves responde: — No domingo, quando eu tô na missa. De acordo com a página **Chespiritopedia**, a primeira parte desse episódio em espanhol encontra-se atualmente perdida, sendo exibida apenas no Brasil. DOM Ramón pintor (1976). **Chespiritopedia**. Sagas de El Chavo del Ocho.

Até o cãozinho da Dona Clotilde, a Bruxa do 71, toma o seu nome de sujeito bastante conhecido dos adeptos da fé cristã: Satanás!⁷ Além disso, no final da última parte do episódio **Fiesta de La Vecindad**, de 1976, a música **Óyelo, Escúchalo**, uma das que, uma vez por outra, os personagens cantam, numa das estrofes, diz o seguinte:

Oye amigo, oye bien lo que te digo
 Busca la dicha, busca a Jesús
 El compañero, que será siempre sincero
 Fiel cual ninguno, sólo Jesús⁸

O propósito deste artigo é discutir brevemente a reelaboração criativa da cultura cristã, especialmente a sua moral, no enredo de *Chaves*. Para isso, comentarei somente um episódio do programa, a saber, **Don Ramón Jardiner**, de 1978.

AÍ VEM O CHAVES

Para começar, é preciso caracterizar o personagem principal. *Chaves* começou em 1971 como um esquete dentro do programa *Chespirito*, transmitido pelo canal 8 da Televisión

Disponível em:
 <[http://es.chespirito.wikia.com/wiki/Don_Ram%C3%B3n_pintor_\(1976\)](http://es.chespirito.wikia.com/wiki/Don_Ram%C3%B3n_pintor_(1976))>.
 Acesso em: 01 out. 2017.

⁶ Cf. nota 5.

⁷ No episódio **Satanás**, de 1973 (regravado em 1976 e 1979 [**El perro de doña Clotilde**]), toda vez que perde seu cãozinho, a Dona Clotilde sai chamando por ele: — Satanás! Porém, no episódio **La casa de la bruja del 71**, de 1975, como parte da fantasia do Chaves, da Chiquinha e do Quico, aparece um gato branco voador no interior da casa da Dona Clotilde. Trajada com uma indumentária típica da bruxa da imaginação popular, ela chama o bichano de Satanás.

⁸ “Ouça, amigo, ouça bem o que te digo / Busca a felicidade, busca Jesus / O companheiro que será sempre sincero / Fiel como ninguém, somente Jesus”. (Tradução nossa). **ÓYELO, Escúchalo. Letras**. Disponível em: <<https://www.letras.com/chaves/898722/>>. Acesso em: 01 out. 2017.

Independiente de México, escrito e encenado por Roberto Gómez Bolaños (o Chaves) e outros atores e atrizes, entre os quais aqueles e aquelas que ficaram bastante conhecidos na série.⁹ O nome do programa que viria depois originalmente é *El Chavo del Ocho* (literalmente “o moleque do oito”). Chaves (assim batizado aqui no Brasil) é um menino de 8 anos, pobre e órfão, cujo verdadeiro nome permanece desconhecido, pois, toda vez que o garoto vai dizê-lo, interrompem-no.

Ele mora na casa de número 8 de uma *vecindad*, uma estrutura habitacional mexicana típica, em que os pátios e corredores ligam as casas à rua.¹⁰ Ali moram também o Seu Madruga e sua filha, a Chiquinha, na casa de número 72;¹¹ a Dona Florinda e seu filho, o Quico (seu nome de batismo é Frederico, o mesmo do pai, já falecido), na casa de número 14;¹² e a Dona Clotilde, na casa de número 71. O local recebe a visita ocasional de outros personagens como o Sr. Barriga, dono das casas, e o seu filho, o Nhonho, o Professor Girafales, a Dona Neves (avó do Seu Madruga e bisavó da Chiquinha), o carteiro Jaiminho, a Pópis, o Godinez, entre outros.¹³ Até mesmo o

⁹ CHAVES: a história oficial ilustrada. São Paulo: Universo dos Livros, 2012. p. 87-89.

¹⁰ CARDOSO, Ludmila Stival. **A saga do herói mendigo**: o riso e a neopicaresca no programa Chaves. 2008. 265 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Faculdade de Comunicação e Biblioteconomia, Universidade Federal de Goiás, 2008. f. 144. Disponível em:

<<https://repositorio.bc.ufg.br/tede/bitstream/tede/1409/1/dissertcao%20ludmila%20stival.pdf>>. Acesso em: 19 abr. 2017.

¹¹ No episódio **El Ropavejero**, de 1973, Seu Madruga e Chiquinha moram na casa de número 14, que virá a ser, mais tarde, a da Dona Florinda e do Quico.

¹² No episódio **El callo del Señor Barriga**, de 1974, o número da casa da Dona Florinda é 81.

¹³ As atrizes e os atores que interpretam esses personagens são: María Antonieta de Las Nieves – Chiquinha (no original, La Chilindrina) e Dona Neves; Ramón Valdés – Seu Madruga (no original, Don Ramón); Florinda Meza – Dona Florinda e Pópis; Carlos Villagrán – Quico; Angelines Fernández – Dona Clotilde, a Bruxa do 71; Sr. Barriga e Nhonho – Édgar

Chapolin Colorado já apareceu por lá!¹⁴ O telespectador nunca vê a casa onde o Chaves mora, visto que o garoto constantemente vai refugiar-se num barril.

AS PESSOAS BOAS DEVEM AMAR SEUS INIMIGOS

No episódio que interessa a esta análise, após levar um cascudo do Seu Madruga, a quem antes incomodara quando o homem tentava cuidar algumas plantas, Chaves entra chorando no barril. Em seguida, a Chiquinha vai chamá-lo e, diante da reclamação do menino de que sempre apanha, procura consolá-lo com a frase “As pessoas boas devem amar seus inimigos”.¹⁵ Para quem está familiarizado com a literatura do Novo Testamento, logo vem à mente um dito atribuído a Jesus no Evangelho de Lucas 6,27: Porém, digo-vos, a vós que me ouvis: Amai os vossos inimigos, fazei o bem aos que vos odeiam [...].¹⁶

Vivar; Rubén Aguirre – Professor Girafales; Raúl Padilla – o carteiro Jaiminho; Horacio Gómez – Godinez; Roberto Gómez Bolaños – Chapolin Colorado.

¹⁴ Episódio **Todo queda en familia**, de 1976, do programa Chapulín Colorado.

¹⁵ No original espanhol: *La gente buena debe amar a sus enemigos*.

¹⁶ Ἀλλὰ ὑμῖν λέγω τοῖς ἀκούουσιν· ἀγαπᾶτε τοὺς ἐχθροὺς ὑμῶν, καλῶς ποιεῖτε τοῖς μισοῦσιν ὑμᾶς (*Alla humin lego tois akouousin, agapate tous echthrous humōn, kalōs poieite tois misousin humas*). Há uma passagem paralela no Evangelho de Mateus: ἐγὼ δὲ λέγω ὑμῖν· ἀγαπᾶτε τοὺς ἐχθροὺς ὑμῶν καὶ προσεύχεσθε ὑπὲρ τῶν διωκόντων ὑμᾶς (*egō de legō humin, agapate tous echthrous humōn kai proseuchesthe huper tōn diōkontōn humas*: Eu, porém, vos digo: amai os vossos inimigos e orai em favor dos que vos perseguem [tradução nossa]). Na Carta de Paulo aos Romanos, encontramos uma variação dessa fórmula: εὐλογεῖτε τοὺς διώκοντας ὑμᾶς, εὐλογεῖτε καὶ μὴ καταράσθε (*eulogete tous diōkontas humas, eulogete kai mē katarasthe*: Abençoi os que vos perseguem, abençoi e não amaldiçoeis [tradução nossa]). Os textos do Novo Testamento Grego citados neste artigo provêm de NESTLE, Eberhard; NESTLE, Erwin; ALAND, Kurt; ALAND, Barbara. **Novum Testamentum Graece**. 27. ed. rev. Stuttgart: Deutsche Bibelgesellschaft, 1993. O sistema de transliteração das palavras gregas foi extraído de

(tradução nossa). Chaves vai repetir esse pensamento várias vezes durante todo o episódio, seja para escapar das pancadas do Seu Madruga, seja para desculpar-se de alguma trapalhada.



Figura 1: Chiquinha consola Chaves.

Fonte: Captura de tela do episódio *Don Ramón Jardinero*. Legendas acrescentadas por mim.

© Televisa S.A. Todos os direitos reservados.

Chaves já foi qualificado como personagem de tipo *picaresco*.¹⁷

Tal personagem caracteriza-se por ser homem sem ofício determinado que vive de forma irregular e vagabunda, com a preocupação única de sobreviver ao cotidiano miserável. É considerado anti-herói, principalmente porque se deixa levar pelos impulsos primários sem perseguir um ideal ou buscar satisfações espirituais. [...] O relato picaresco, em geral, não se faz contra-ideológico, isto é, não rompe com a

SCHALKWIJK, Francisco Leonardo. **Coinê**: pequena gramática do grego neotestamentário. 8. ed. Patrocínio: CEIBEL, 1998. p. 6-7.

¹⁷ CARDOSO, 2008, p. 153.

visão fornecida pelo Poder, pois aceita a ordem estabelecida e apenas aponta as causas de suas falhas: a desonestidade dos grandes, a mentira das instituições, a burla das leis.¹⁸

De fato, quem acompanha a série sabe muito bem que a principal preocupação do garoto relaciona-se à sobrevivência. Ele vive a suspirar pelo tão desejado “sanduíche de presunto”. Inclusive, perante o debate de assuntos considerados sérios, por exemplo, a iminente venda da *vecindad* pelo Sr. Barriga, Chaves é capaz de contestar seus vizinhos, visando a ressaltar aquilo que, em sua concepção, realmente teria valor mais imediato: — [Isso é] mais importante que comer?!¹⁹

Em geral, os personagens, apesar de, às vezes, expressarem sua insatisfação com situações pontuais, não questionam diretamente os problemas que se evidenciam na dinâmica das relações entre eles: os conflitos envolvendo violência, a naturalização da pobreza, a discriminação social, a discrepância entre discurso e práxis em relação à moral, etc. Porém, as situações cômicas funcionam como crítica a tais circunstâncias.²⁰

Nesse sentido, pode-se dizer também que Chaves e os personagens que interagem com ele no desenrolar do enredo de

¹⁸ WALTY, Ivete Lara Camargos. O pícaro: um títere do retábulo social. **Cadernos de Linguística e Teoria da Literatura**, Belo Horizonte, n. 4, 1979, p. 19, 20.

Disponível em:

<<http://periodicos.letras.ufmg.br/index.php/ctl/article/view/8571/9120>>.

Acesso em: 19 abr. 2017.

¹⁹ Episódio **La vecindad en venta** (parte 1), de 1976.

²⁰ Ressalte-se aqui o interessante episódio **Huelga en el restaurant**, de 1979, em que a Dona Neves assume a defesa “sindical” do Chaves, a fim de que o menino tenha seus direitos trabalhistas (salário mínimo, gorjetas, horas extras remuneradas, etc.) assegurados enquanto exerce a profissão de garçom no restaurante da Dona Florinda. O título em espanhol e a data desse episódio foram consultados em CHESPIRITO.ORG. Disponível em: <http://www.chespirito.org/guia_chavo_1979.htm>. Acesso em: 05 out. 2017.

Don Ramón Jardínero, no tocante à religião cristã, acatam os valores desta, até mesmo reafirmam-nos. Porém, por meio dos atos do menino da casa 8 e dos demais moradores da *vecindad* que enunciam a frase “As pessoas boas devem amar seus inimigos”, o dito de Jesus ao qual esta remete, em termos de sua aplicabilidade, é interpretado do mesmo modo que Chaves faz em relação a várias de suas ações peraltas: “sem querer querendo”. Em outras palavras, o cristianismo “chaveano” é mais de ocasião e contexto do que de compromisso fideísta. É justamente assim, pois, que enfrenta determinadas circunstâncias sociais desfavoráveis a alguns protagonistas da série, as quais poderiam passar em branco caso apenas fossem encaradas com resignação pessoal sob o pretexto de obediência irrestrita ao mandamento cristão.

Isso pode ser visto, por exemplo, em dois momentos. Vejamos o primeiro: Quico chega com uma limonada e, aproximando-se do barril, chama por Chaves. Este pergunta “Quem?” e, quando Quico identifica-se, Chaves responde “Não estou!”. Quico diz, então, que ele trouxera uma limonada e estava disposto a reparti-la com o Chaves. O menino logo sai do barril, dizendo prontamente “Sim, estou!”. Entretanto, Quico recusa dar a limonada, acusando Chaves de ser mentiroso. O garoto replica que não se importa e que só não vai bater no vizinho porque as pessoas boas devem amar seus inimigos. Isso provoca estranheza em Quico, que pergunta quem dissera que deveria ser assim. Chaves responde que o ouvira de várias pessoas: Chiquinha, Seu Madruga e Sr. Barriga. E agora era ele mesmo quem o afirmava. O desfecho da sequência dá-se a partir das cenas reproduzida nas figuras 2 e 3.



Figura 2: Chaves prestes a responder à amizade do Quico.

Fonte: Captura de tela do episódio *Don Ramón Jardínero*.

© Televisa S.A. Todos os direitos reservados.



Figura 3: Chaves dá três sopapos no Quico.

Fonte: Captura de tela do episódio *Don Ramón Jardínero*.

© Televisa S.A. Todos os direitos reservados.

Tomando a lógica da frase ao pé da letra, Chaves conclui que, se Quico é seu amigo, está livre “moralmente” para bater nele por causa da limonada que o garoto não quis lhe dar. Mesmo que usada de forma caricata, contudo, a declaração, de forma secundária, acaba expondo uma característica muito pouco louvável que, não raro, o personagem Quico manifesta: o egoísmo. Isso faz lembrar, igualmente no Evangelho de Lucas (3,11), um trecho da pregação atribuída àquele que teria sido mestre de Jesus, João Batista: “Aquele que tem duas túnicas reparta com aquele que não tem, e aquele que tem comida faça igual”²¹ (tradução nossa). Não custaria nada ao Quico repartir

²¹ Ὁ ἔχων δύο χιτῶνας μεταδότη τῷ μὴ ἔχοντι, καὶ ὁ ἔχων βρώματα ὁμοίως ποιεῖτω (Ho echōn duo chitōnas metadotō tō mē echonti, kai ho echōn brōmata homoiōs poieitō).

sua limonada, não só por causa da pobreza do Chaves, mas também porque a Dona Florinda não hesitaria em dar ao seu “tesouro” tudo o que ele pedisse. Não lhe faltariam, portanto, limonadas até enjoar! No entanto, de maneira bem sagaz, aparentemente “distorcendo” a aplicação correta de um austero adágio moral, o enredo do episódio acaba reforçando uma lição bastante corrente: a má atitude, além de prejudicar outras pessoas, sempre gera consequências desfavoráveis para seu praticante. Quico foi malicioso e egoísta. Resultado: tomou três sopapos do Chaves.

O segundo momento que desejo comentar envolve o Seu Madruga (outro personagem picaresco). O Sr. Barriga, após ver o pai da Chiquinha levar outra cacetada da Dona Florinda, diz-lhe que ele é um homem bom, uma vez que suporta “estoicamente” muitas injustiças. Isso, de acordo com o dono da *vecindad*, explicaria o fato de a Chiquinha ter dito a frase “As pessoas boas devem amar seus inimigos”, pois, sem dúvida, Seu Madruga é quem lhe teria ensinado. O inquilino, é claro, assume malandramente essa afirmação como verdadeira. É preciso que se diga, no entanto, que o episódio não diz com quem Chiquinha teria aprendido a declaração, o que não é a mesma coisa que afirmar que Seu Madruga não lhe transmitira o ensinamento. Não é novidade para os fãs do programa que Seu Madruga, embora muito temperamental, além de matreiro, é capaz dos maiores gestos de generosidade, desprendimento e boa educação. Não é raro vê-lo sendo solícito para com a Dona Clotilde, o Sr. Barriga e outros. Foi ele, por exemplo, que, quando Chaves chegou à *vecindad*, presenteou o menino com o par de sapatos que usa.²² Portanto, não seria tão improvável que Seu Madruga tivesse legado à filha valores como aquele contido na frase dita por ela ao Chaves. Não se deve esquecer que o próprio Seu Madruga já repreendera a Chiquinha com uma declaração de teor bem próximo: “Olha, Chiquinha, você não sabe que apenas as pessoas ruins sentem prazer com o sofrimento

²² Episódio **Don Ramón se va de la vecindad** (parte 2), de 1977.

alheio”?²³ E como esquecer uma de suas frases mais famosas: “A vingança nunca é plena, mata a alma e a envenena”?²⁴

De qualquer modo, no contexto em questão, o Sr. Barriga vê na resignação de Seu Madruga uma evidência da bondade em seu caráter e conclui que a frase pronunciada pela Chiquinha só poderia ter vindo da educação moral recebida de seu pai, o qual, como já foi dito, resolve acolher esse mérito. Seu Madruga passa, então, a “esclarecer” para o Sr. Barriga as implicações da importante declaração: “Devemos perdoar as ofensas; devemos perdoar as afrontas; devemos perdoar os alugueis atrasados”.



Figura 4: A ética do Seu Madruga.

Fonte: Captura de tela do episódio *Don Ramón Jardineru*.

© Televisa S.A. Todos os direitos reservados.

Valendo-se do elogio do Sr. Barriga ao seu “estoicismo”, que explica o ensinamento que teria transmitido às crianças, o Seu Madruga tenta levar o senhorio na conversa, a fim de que ele lhe perdoe os 14 meses de aluguel atrasado. Aqui novamente a “moral” cristã é comicamente invertida, tendo em vista o surgimento de uma oportunidade de levar vantagem.

²³ Episódio *Jugando a los pênaltis*, de 1975.

²⁴ No original espanhol: *La venganza nunca es buena, mata el alma y la envenena*. Episódio *Don Ramón Zapatero* (parte 1), de 1973, regravado em 1978.

Antes que se julgue a esperteza do Seu Madruga, considere-se que se trata de um homem de pouca instrução, porém bastante empenhado nas várias atividades que já empreendeu para tentar sobreviver. Sua fama de preguiçoso (uma de suas características fabulosas, responsável por tiradas engraçadíssimas na série), apesar de confirmar-se em várias ocasiões, revela-se completamente infundada quando o vemos, de fato, trabalhando. Porém, ao que parece, as oportunidades de emprego formal mostram-se bastante escassas, de maneira que ele precisa recorrer a ocupações que ou não lhe rendem o necessário para sua subsistência ou ele perde por inabilidade e, não poucas vezes, trapalhadas das crianças. Seu uso da frase “As pessoas boas devem amar seus inimigos” para tentar ludibriar o Sr. Barriga — reconhecendo, evidentemente, a intenção de divertir o espectador — deveria ser acolhido a partir de uma perspectiva mais ampla do que a simples qualificação de falha moral: tratar-se-ia de uma resposta proporcional ao desespero provocado por um contexto de pobreza e desprezo social. Se, por um lado, a cobrança feita pelo Sr. Barriga é justa, por outro lado, ao devolver para o senhorio a máxima da qual este fizera um elogio, Seu Madruga acaba confrontando-o com exigências mais difíceis do que o mero louvor a um ensinamento moral. Em outras palavras, o que amar, em termos práticos, significa no que tange à situação de carestia e indignidade em que se encontra um grupo mais amplo de pessoas, ainda que isso cause, de certa maneira, algum prejuízo para os que se encontram em circunstâncias privilegiadas?

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Há vários outros momentos da narrativa que poderia comentar, porém creio que os expostos são suficientes para o pretendido. O cristianismo “sem querer querendo” de *Chaves* é uma forma divertida de leitura das virtudes religiosas, sugerindo, talvez, que estas realmente tornam-se eficazes quando libertam

e amparam as pessoas em seus problemas, dores e sofrimentos. Conforme dizem Chaves e seus amigos em diversas ocasiões ao longo da série: trata-se de ser honesto, mas não fanático! Muito obrigado!

REFERÊNCIAS

CARDOSO, Ludmila Stival. **A saga do herói mendigo: o riso e a neopicaresca no programa Chaves**. 2008. 265 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Faculdade de Comunicação e Biblioteconomia, Universidade Federal de Goiás, 2008. Disponível em: <<https://repositorio.bc.ufg.br/tede/bitstream/tde/1409/1/dissertacao%20ludmila%20stival.pdf>>. Acesso em: 19 abr. 2017.

CHAVES: a história oficial ilustrada. São Paulo: Universo dos Livros, 2012.

CHESPIRITO.ORG. Disponível em: <http://www.chespirito.org/guia_chavo_1979.htm>. Acesso em: 05 out. 2017.

DOMÍNGUEZ, Alejandro Díaz. **Religión y política en México. Este País**. 01 abr. 2012. Disponível em: <<http://archivo.estepais.com/site/2012/religion-y-politica-en-mexico/>>. Acesso em: 19 abr. 2017.

DOM Ramón pintor (1976). **Chespiritopedia**. Sagas de El Chavo del Ocho. Disponível em: <[http://es.chespirito.wikia.com/wiki/Don_Ram%C3%B3n_pintor_\(1976\)](http://es.chespirito.wikia.com/wiki/Don_Ram%C3%B3n_pintor_(1976))>. Acesso em: 01 out. 2017.

NESTLE, Eberhard; NESTLE, Erwin; ALAND, Kurt; ALAND, Barbara. **Novum Testamentum Graece**. 27. ed. rev. Stuttgart: Deutsche Bibelgesellschaft, 1993.

ÓYELO, Escúchalo. **Letras**. Disponível em: <<https://www.lettras.com/chaves/898722/>>. Acesso em: 01 out. 2017.

SANTOS, Renan. “Lembra dessa?” “Chaves” estreia no SBT [em] 1984 – A princípio Silvio Santos não queria o seriado. **TV Foco**. 21 jun. 2014. Disponível em: <<http://www.otvfoco.com.br/lembra-dessa-chaves-estreia-no-sbt-1984-a-principio-silvio-santos-nao-queria-o-seriado/>>. Acesso em: 19 mai. 2017.

SCHALKWIJK, Francisco Leonardo. **Coinê**: pequena gramática do grego neotestamentário. 8. ed. Patrocínio: CEIBEL, 1998.

VECINDAD CH. Disponível em: <<https://www.vecindadch.com/>>. Acesso em: 01 out. 2017.

WALTY, Ivete Lara Camargos. O pícaro: um títere do retábulo social. **Cadernos de Linguística e Teoria da Literatura**, Belo Horizonte, n. 4, p. 19-26, 1979. Disponível em: <<http://periodicos.lettras.ufmg.br/index.php/cttl/article/view/8571/9120>>. Acesso em: 19 abr. 2017.



JORNADA NAS ESTRELAS E OS MOVIMENTOS ATIVISTAS PELOS DIREITOS CIVIS: ONDE NENHUMA SÉRIE JAMAIS ESTEVE

Yuan Veiga Pereira *

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

É possível afirmar que um dos períodos mais marcantes e repletos de acontecimentos significativos da história contemporânea deu-se durante e principalmente no fim da década de 1960, devido a questões como a Guerra Fria, a corrida armamentista e espacial, as intervenções norte-americanas em estados considerados comunistas, a instauração de regimes militares em países da América do Sul e os levantes ativistas pelos direitos civis, que traziam em seu seio de problemáticas uma incansável e necessária busca pela igualdade para negros, mulheres e jovens que ansiavam pela paz após tantos conflitos.

Foi durante esse período, mais precisamente de 1966 a 1969, que uma série de ficção científica, intitulada **Jornada nas Estrelas**, trazia consigo inovações, não somente no que diz respeito à forma de se produzir esse gênero, mas também quanto a uma nova maneira de se trabalharem questões morais e éticas dentro do meio audiovisual. A série ousava buscar tratar de temas que ultrapassavam a tecnologia como assunto central,

* Graduando em História pela Universidade La Salle, Canoas. Currículo Lattes: <<http://lattes.cnpq.br/6865038680104375>>. E-mail: yuanpereira2013@gmail.com.

variando entre autoritarismo, guerra, paz, direitos humanos, racismo e feminismo. Questões que ainda hoje nos são caras em discussões e políticas, pois se fazem necessárias e permanecem em voga devido a sua importância.

A série, criada nos Estados Unidos pelo produtor e roteirista Gene Roddenberry e produzida junto à companhia *Desilu Productions*, mais tarde anexada à *Paramount Pictures*, era exibida naquele país pela NBC e abarcava em seus episódios uma junção de conto moral com aventura. Buscava, assim, mostrar uma visão otimista a respeito do futuro da humanidade, onde todas as diferenças teriam sido colocadas de lado para darem lugar a um mundo mais unificado e utópico, trabalhando dessa forma os problemas daquele período histórico a partir de uma sensibilidade subjetiva, muitas vezes imperceptível para os olhares menos atentos. A série possuía personagens que constantemente se viam diante de antagonistas que se revelavam muito mais que vilões, sendo, muitas vezes, encarnações de dilemas morais e sociais que colocavam o altruísmo de tais personagens à prova.

Embora tenham sido produzidas cinco séries e treze longas-metragens de Jornada nas Estrelas, deter-nos-emos aqui na série original por ter sido criada e exibida, ao longo de três temporadas, durante o nosso período de recorte temporal. Para tal, aqui faremos uma análise histórico-social, em que buscaremos examinar alguns dos movimentos ativistas que se deram no fim da década de 1960, a partir daquilo que podemos observar representado no seriado.

O estudo dá-se mediante o uso da série como uma fonte audiovisual, que pode ser tomada não só como uma fonte de registro histórico, a partir da possibilidade da utilização de fontes diversificadas oportunizada pela Nova História, mas também como um tipo variante de arte sequencial, uma vez que normalmente esse conceito é associado com mais frequência a histórias em quadrinhos. Sendo a arte sequencial uma forma de se contar histórias e narrativas a partir de cenas sucessivas,

podem também ser classificados dessa forma os meios cinematográfico, televisivo e da animação, como nos sugere Vergueiro:

As histórias em quadrinhos passaram a ser também mencionadas como Arte Sequencial, uma denominação pouco satisfatória, uma vez que, a rigor, poderia se referir não apenas às histórias em quadrinhos, mas também a outras artes com as mesmas características, como o cinema e a animação [...].¹

Enquanto fonte de caráter histórico, a mídia audiovisual tem a capacidade de registrar imagens passíveis de produzir reflexos da sociedade e período no qual foi produzida, pois, mesmo que de forma involuntária, tudo aquilo que é produzido e criado pelo ser humano deixa traços. Esses traços, a partir de pequenos fragmentos, dão pistas a respeito do indivíduo que os gerou e de sua forma de ver, interpretar e expressar aquilo que absorvera do mundo a sua volta partindo das sensibilidades, bem como do período histórico no qual o produto em questão foi criado. Aqui trabalharemos com o conceito de sensibilidades, tomando-o como aquele definido pela historiadora Sandra Jatahy Pesavento:

Sensibilidades se exprimem em atos, em ritos, em palavras e imagens, em objetos da vida material, em materialidades do espaço construído. Falam, por sua vez, do real e do não-real [sic], do sabido e do desconhecido, do intuído ou pressentido ou do inventado. Sensibilidades remetem ao mundo do imaginário, da cultura e seu conjunto de significações construído sobre o mundo. Mesmo que tais representações sensíveis se refiram a algo que não tenha existência real ou comprovada, o que se coloca na pauta de

¹ VERGUEIRO, Waldomiro. De marginais a integrados: o processo de legitimação intelectual dos quadrinhos. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA – ANPUH, 26., 2011, São Paulo. **Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH**. São Paulo: ANPUH, 2011. p. 9. Disponível em: <http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/14/1300921069_ARQUIVO_HistoriasemQuadrinhosANPUH2011.pdf>. Acesso em: 01 out. 2016.

análise é a realidade do sentimento, a experiência sensível de viver e enfrentar aquela representação.²

A partir disso, tomamos a consciência de que as sensibilidades encontram-se presentes em todas as experiências humanas, estando atreladas ao período histórico em que estão inseridos os indivíduos, a sociedade e meio cultural em que vivem. É dessa forma que se dão as interpretações humanas em relação ao mundo, expressas na forma de sentimentos, pois, mesmo que de maneira inconsciente, o ser humano absorve o mundo e o codifica para si, como afirma Pesavento: “As sensibilidades seriam, pois, as formas pelas quais indivíduos e grupos se dão a perceber, comparecendo como um reduto de representação da realidade por meio dos sentidos, das emoções, da esfera da vida afetiva”.³

Assim, o indivíduo expressa a maneira como vê a realidade em torno de si através daquilo que tomamos por representações de mundo. Esses rastros deixados pelo passado de maneira intrínseca naquilo que o ser humano produz podem ser acessados a partir de um olhar mais atento e apurado, tomado de análises de caráter histórico, social e antropológico.

Sendo os veículos midiáticos e audiovisuais formas de expressão por meio das quais não somente os roteiristas, mas também os atores e os produtores expõem suas visões de mundo e de sociedade, respectivamente, criando enredos, interpretando e produzindo filmes (sejam eles de longa ou curta duração, do meio cinematográfico ou televisivo), tais produções são capazes de tornar-se uma rica fonte de impressões, de interpretações sobre suas visões do mundo. Estas são carregadas de significados e valores que podem ser aplicados em seus atos, tanto de maneira intencional quanto involuntária, implícita ou explícita. As representações encontradas nos meios midiáticos

² PESAVENTO, Sandra Jatahy. **História & História Cultural**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. p. 58.

³ PESAVENTO, Sandra Jatahy. Sensibilidades no tempo, tempo nas sensibilidades. **Tempos Acadêmicos**, Criciúma, n. 3, 2005, p. 130.

trazem consigo valores que, muitas vezes, tendem a ser éticos e/ou morais, tencionando, em alguns momentos, tornarem-se objetos geradores de tendências para seus espectadores. Para tanto, buscamos entender o conceito de representações a partir daquilo que nos diz Pesavento:

Expressas por normas, instituições, discursos, imagens e ritos, tais representações formam como que uma realidade paralela à existência dos indivíduos, mas fazem os homens viverem por elas e nelas.

As representações construídas sobre o mundo não só se colocam no lugar deste mundo, como fazem com que os homens percebam a realidade e pautem a sua existência. São matrizes geradoras de condutas e práticas sociais, dotadas de força integradora e coesiva, bem como explicativa do real. Indivíduos e grupos dão sentido ao mundo por meio das representações que constroem sobre a realidade.⁴

Partindo dessa ideia a respeito do que, de fato, são representações, podemos defini-las, de forma mais simples e concisa, como construções que os grupos sociais criam sobre suas práticas enquanto seres humanos. Portanto, essas práticas somente podem existir enquanto representações, visto que não podem ser percebidas em seu todo.⁵ Tendo isso em mente, notamos que as representações não são cópias ou imagens daquilo que, para nós, é real, mas, sim, construções que nada mais são do que reflexos originados a partir do real. Ao expressarem visões de mundo, as representações também possuem a capacidade de imprimir ideias e conceitos relacionados a assuntos diversos e âmbitos distintos, de questões políticas a dilemas sociais, morais e éticos.

No meio audiovisual, as representações dão-se através da imagem, quando as tomamos como uma impressão a respeito

⁴ PESAVENTO, 2004, p. 39.

⁵ CHARTIER, Roger. **A História Cultural: entre práticas e representações.** Lisboa: DÍFEL, 1998. p. 13-28.

do mundo que se dá a partir de uma produção humana; a imagem, na condição de objeto criado pelo indivíduo, pode apresentar-se como um veículo de acesso ao passado, tendo em vista que “[...] as imagens são acontecimento, pois passam por um processo, por um trabalho, até surgirem em seu suporte (seja fotográfico/estático, seja num filme/em movimento”.⁶

Em relação às imagens em movimento do âmbito cinematográfico e/ou televisivo, podemos notar uma forma única de tratamento das imagens, decifrando-as, sendo elas, então, objetos de análise da passagem do homem através do tempo. Valendo-se da atmosfera em torno da produção na qual o produto audiovisual foi criado, o historiador torna-se capaz de compreender processos não somente históricos, mas também sociais do período em questão. Em vista disso, o filme não pode ser observado puramente na condição de objeto de entretenimento, mas deve ser analisado criteriosamente em seus diversos aspectos, tais como o cenário histórico-social, a formulação do roteiro, questões de produção, público e crítica, entre outros aspectos. Enquanto fonte histórica, a mídia deve ser tratada e observada a partir daquilo que nos traz o precursor da história do cinema, Marc Ferro:

Ele está sendo observado não como uma obra de arte, mas sim como um produto, uma imagem-objeto, cuja significações não são somente cinematográficas. Ele não vale somente por aquilo que testemunha, mas também pela abordagem sócio-histórica que autoriza. A análise não incide necessariamente sobre a obra em sua totalidade: ela pode se apoiar sobre extratos, pesquisar ‘séries’, compor conjuntos. E a crítica também não se limita ao filme, ela se integra ao mundo que o rodeia e com o qual se comunica, necessariamente.⁷

⁶ SANTOS, Nádya Maria Weber; MORAES, Ana Luiza Coiro. **TVs Públicas: Memórias de Arquivos Audiovisuais**. São Leopoldo: Oikos, 2016. p. 26.

⁷ FERRO, Marc. **Cinema e História**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992. p. 87.

Partindo desses meios de se analisar a mídia dentro de um caráter histórico, podemos perceber que nem tudo aquilo que se encontra presente na história propriamente dita, que envolve o enredo do filme ou série de TV, apresenta as verdadeiras intenções ou ideias de significância que a produção deseja transmitir. Muitas vezes, isso se dá de forma subjetiva, que pode ser percebida no porte dos atores, assim como em diálogos que, à primeira vista, podem não demonstrar a profundidade almejada. A via correta para se alcançar a verdadeira ideia essencial contida em um filme encontra-se na observação das escolhas dos temas tratados nos enredos, nos gostos expressados, nas necessidades de produção que se fazem ver e nos lapsos do criador.⁸ Portanto, é possível afirmar que a época retratada na produção não necessariamente traz a sua significância, mas, sim, o período histórico em torno dessa produção: mesmo a partir de uma ficção que mostra um futuro idealizado, torna-se possível assinalar elementos da realidade do período em que tal mídia foi produzida. Um desses casos apresenta-se na série de ficção científica Jornada nas Estrelas.

A SÉRIE E SEU CONTEXTO HISTÓRICO

É ao final da década de 1960 que é produzida Jornada nas Estrelas, a série original, que traz consigo assuntos que até hoje demonstram uma relevância significativa em diversos aspectos, sejam eles sociais, políticos ou éticos. Tendo como ponto de partida a apresentação de um mundo futuro onde a igualdade mostra-se presente, dando-se através de uma utopia, um universo que funciona para todos, no qual problemas e diferenças foram postos de lado, o seriado mostra a possibilidade de uma evolução social que caminha ao lado da tecnológica. É-nos possível identificar tais aspectos na ideia central da presença de uma Federação Unida dos Planetas, uma

⁸ FERRO, 1992, p. 117.

projeção para o futuro daquela que, para nós, é conhecida como Organização das Nações Unidas. Essa ideia é-nos apresentada com o intuito de mostrar o que poderia vir a tornar-se a sociedade em um futuro de nações unificadas, pois, no universo utópico da série, todas as divergências no planeta Terra foram resolvidas, sendo a Federação nada mais do que uma aliança de unificação entre a Terra e os demais planetas. A serviço da Federação encontra-se a Frota Estelar, uma força militar que tem por finalidade a missão de explorar novos quadrantes do espaço, descobrindo novos planetas e formas de vida distintas. Notamos aí uma forte mudança no que diz respeito à força militar empregada pela Frota, cuja ideia de paz é totalmente diferente daquela que conhecemos, isto é, que é alcançada através da guerra. A finalidade da Frota Estelar é, acima de tudo, estabelecer relações diplomáticas com os novos sistemas e planetas por ela descobertos.

Dentre alguns pequenos aspectos que enxergamos no seriado, encontra-se a lei máxima da Frota Estelar, a primeira diretriz, lei essa que prega a não interferência no desenvolvimento das civilizações conhecidas. Cabe aqui ressaltarmos que, por diversas vezes, essa conduta é quebrada, pois continuamente os protagonistas se veem diante de dilemas morais e éticos que se chocam com a primeira diretriz. Essa regra é um reflexo da desaprovação social em relação às interferências norte-americanas em Estados como, por exemplo, o Vietnã, fato que estava ocorrendo no momento de produção da série e gerando uma grande comoção nos Estados Unidos e no mundo.

O protagonismo presente no seriado era focado na *U.S.S. Enterprise*, uma nave estelar a serviço da Frota. Ali podemos destacar, com grande relevância, a notável diversidade étnica e cultural presente na ponte de comando, onde operavam o Capitão James T. Kirk (William Shatner), o comandante Spock (Leonard Nimoy), o primeiro médico, Dr. Leonard McCoy (DeForest Kelley), a oficial de comunicações Nyota Uhura (Nichelle Nichols), o piloto Hircu Sulu (George Takei), o navegador Pavel Chekov (Walter Koenig) e o engenheiro-chefe

Montgomery Scotty (James Doohan). Entre eles, contamos com um primeiro oficial alienígena, uma mulher negra como tenente de comunicações, um piloto asiático e um navegador russo, em pleno momento de ativismo pelos direitos civis da população negra, bem como no auge da guerra fria e durante a interferência norte-americana em territórios asiáticos. Destacamos o pioneirismo da série ao trazer tal representatividade à tona, haja vista o momento conturbado para tratar a respeito desses assuntos. Mesmo hoje tal representatividade é difícil de ser alcançada em produções cinematográficas e televisivas.

Embora vários aspectos sociais sejam tratados na série, deter-nos-emos aqui na questão étnica e cultural, tendo em vista a crescente luta pelos direitos civis dos negros e a busca pela igualdade que se consolidava a partir da década de 1950.



Figura 1: Oficiais da *U.S.S. Enterprise*.⁹

Mesmo com as leis de direitos civis promulgadas a partir de 1946, as quais dissolveram as antigas segregações e estabeleceram novos direitos para os negros, como, por exemplo, o direito ao voto, isso não se efetivou de uma forma plena, permanecendo ainda um grande preconceito, gerador de

⁹ STAR TREK 50th Anniversary Art Exhibit Debuting in July. **Treknews.net**, 22 mar. 2016. Disponível em: <<http://www.treknews.net/2016/03/22/star-trek-50-artists-50-years-art-exhibit-sdcc/>>. Acesso em: 01 out. 2016.

receios e temores. Impedia-se, portanto, o real exercício dos direitos conquistados tão arduamente, tornando-se evidente a distância entre as leis e a prática. Foi em meados de 1950 que tomaram volume os grupos ativistas negros que lutavam por uma ampliação e efetivação dos seus direitos, tendo como um de seus expoentes Martin Luther King Jr., um ministro da igreja batista que liderava sob a bandeira dos protestos pacíficos e explanava ideias como o direito à desobediência civil. Lutou contra a segregação em diversos estados do país, obtendo alguns resultados positivos, ao mesmo tempo em que trabalhava em campanhas para aliviar a pobreza de grupos desfavorecidos. Em contrapartida, alguns negros convertiam-se à fé muçulmana em contraponto ao cristianismo, considerado por muitos como a religião dos brancos racistas. Um dos líderes desse movimento foi Malcolm X, que inicialmente rejeitava a ideia de integração racial, colocando o orgulho negro acima de tudo. Destacavam-se também, nesse período, o movimento *black power* e o partido dos Panteras Negras, fundado em 1966, no estado da Califórnia, ao sul dos Estados Unidos. O partido incentivava a autodefesa dos negros devido ao tratamento brutal que estes sofriam, especialmente nas mãos dos membros da Ku Klux Klan e por parte da violência policial. Com o tempo, sua militância evoluiu até tornar-se um grupo revolucionário, que visava, entre outras coisas, à libertação dos negros do sistema prisional, à isenção do serviço militar obrigatório, ao pagamento de indenizações por maus-tratos e à ajuda a serviços sociais. Aos poucos, o partido foi perdendo membros, que eram mortos ou presos, tendo sua dissolução total em 1985.

Ao tratarmos de questões étnicas em torno da série original de *Jornada nas Estrelas*, não podemos deixar de dar atenção especial à representatividade negra e feminina exercida pela atriz Nichelle Nichols nos episódios. A isso somamos o peso e a relevância de seu papel de intérprete de uma das protagonistas da série, a saber, um oficial de alta patente presente na ponte de comando da *U.S.S. Enterprise*. Nichols foi durante muito tempo questionada, mesmo por fãs, a respeito de

sua permanência na série, tendo em vista sua pouca participação efetiva, normalmente surgindo na tela por curtos períodos de tempo, porém sempre presente. Esses fatores quase levaram a atriz a abandonar o elenco, não o fazendo devido ao forte incentivo de Martin Luther King Jr., que via em sua representatividade uma forma de empoderamento e resistência, bem como uma chance rara no tocante às oportunidades de protagonismo feminino e negro em veículos midiáticos de massa.

Questões a respeito de igualdade são tratadas em diversos episódios ao longo da série original. Observaremos aqui dois deles, que traziam o assunto de formas distintas para o espectador.

PLATO'S STEPCHILDREN¹⁰

Esse episódio tem início com um grupo composto pelo Capitão Kirk, Sr. Spock e Dr. McCoy, os quais se deslocam até a superfície do planeta Platonius após uma chamada de emergência proveniente dele. Na chegada, deparam-se com uma civilização de seres que vivem sob um sistema social e político semelhante ao da Grécia antiga. Ao descobrirem que o líder dessa sociedade, Parmen, encontra-se doente, o Dr. McCoy presta-lhe os cuidados médicos necessários. Os protagonistas percebem que os habitantes no planeta em questão possuem poderes telecinéticos, vivendo uma vida sem estratos sociais aparentes, exceto pelo fato de um indivíduo com nanismo, de nome Alexander, ser tratado como inferior e manipulado pela vontade e poder dos demais devido a sua condição, permanecendo como escravo.

Um dos pontos principais do episódio é o diálogo travado entre Kirk e Alexander. Kirk pergunta-lhe se ele é o único indivíduo diferente naquele planeta. Alexander pensa que o

¹⁰ Traduzido no Brasil como **Os Herdeiros de Platão**.

capitão da *Enterprise* refere-se ao seu tamanho, mas este explica-lhe que se refere à questão de possuir ou não poderes telecinéticos. Nessa explicação, Kirk diz que, de onde vem, as características físicas não fazem diferença.



Figura 2: Kirk fala sobre a igualdade na Terra.

Fonte: Captura de tela do episódio *Plato's Stepchildren*.¹¹

© 1968, Paramount Pictures, Inc. Todos os direitos reservados.

Nessa passagem, percebemos claramente a ideia de um planeta Terra utópico, imaginado pelos produtores e roteiristas da série. Um mundo que atingiria um *status* pacifista, que poderia ser alcançado a partir do estabelecimento da igualdade, mesmo com todas as diferenças e pluralidades presentes nas

¹¹ PLATO'S Stepchildren. **Star Trek: The Original Series**. Episódio 65 (Episódio 10 da 3ª Temporada). Escrito por Meyer Dolinsky. Dirigido por David Alexander. Produzido por Fred Freiberger. Intérpretes: William Shatner; Leonard Nimoy; DeForest Kelley; Nichelle Nicholls; George Takei; James Doohan; Walter Koenig; Michael Dunn; Liam Sullivan; Barbara Babcock; Ted Scott; Derek Partridge e William Blackburn. Los Angeles: Paramount Pictures, c1968 (o episódio foi ao ar em 22 nov. 1968). 1 DVD (50 min.), NTSC, color. Cap. 3.

sociedades. Tema extremamente caro naquele momento, se tivermos em vista os inúmeros conflitos que já haviam sido travados até ali, a exemplo das guerras mundiais, do intervencionismo militar, da discriminação racial, entre outras circunstâncias.

Em outro momento do episódio em questão, chama-nos atenção o questionamento realizado por Spock ao se dirigir a Parmen. Ele indaga a respeito da definição de igualdade utilizada pelo líder nativo, que considerava sua sociedade igualitária a partir de seus parâmetros. Em sua maioria, todos aqueles dotados de poderes possuíam uma relativa liberdade, livres de estratos sociais ou níveis hierárquicos, exceto os de rei e súditos.

Parmen: — Nós conseguimos viver em paz e harmonia.

Spock: — Harmonia de quem, sua?¹²

As palavras de Spock remetem aqui a Alexander, que não pode ser considerado como cidadão integrante da sociedade do planeta Platonius. Além de sua diferença física em relação aos demais, o fato de não possuir as mesmas habilidades deixa-o à margem daquela sociedade, pois os nativos tomam tais condições como justificativas para considerá-lo inferior. O questionamento de Spock refere-se a uma ideia deturpada do que, de fato, é o conceito de igualdade, pois uma sociedade onde mesmo um único indivíduo é tratado de forma diferenciada não pode ser considerada igualitária. Esse diálogo também pode ser tomado como uma crítica ao sistema exclusivo vigente no

¹² PLATO'S Stepchildren. **Star Trek: The Original Series**. Episódio 65 (Episódio 10 da 3ª Temporada). Escrito por Meyer Dolinsky. Dirigido por David Alexander. Produzido por Fred Freiberger. Intérpretes: William Shatner; Leonard Nimoy; DeForest Kelley; Nichelle Nicholls; George Takei; James Doohan; Walter Koenig; Michael Dunn; Liam Sullivan; Barbara Babcock; Ted Scott; Derek Partridge e William Blackburn. Los Angeles: Paramount Pictures, c1968 (o episódio foi ao ar em 22 nov. 1968). 1 DVD (50 min.), NTSC, color.

momento, que tinha como consequência a formação de classes marginalizadas.

Ainda nesse episódio, encontramos aquele que foi considerado o primeiro beijo inter-racial da televisão, dando-se, ao contrário do que já havia ocorrido em outros momentos no meio midiático, de forma roteirizada e não involuntária. Algo um tanto quanto desafiador para aquele período, tendo em vista que as lutas pelos direitos e conquistas da população negra ainda se mantinham tênues e fortemente necessárias. Inclusive, no ano de produção desse episódio, Martin Luther King Jr. foi assassinado. O beijo, protagonizado por William Shatner e Nichelle Nichols, deu-se, portanto, entre o Capitão Kirk e a Tenente Uhura.

A cena do beijo transcorre de maneira tensa, haja vista as condições em que os personagens se encontravam. Após divergências com os nativos do planeta Platonius, os protagonistas são colocados à mercê dos poderes de Parmen, que os controla a seu bel-prazer para diversão dos cidadãos do planeta. A cena foi bem aceita por muitos, tendo uma grande repercussão, mas alguns fatores talvez possam ser levados em conta para justificar tal resultado em um período tão conturbado para tratar de tais questões. Em primeiro lugar, encontramos os personagens sob o poder de Parmen, o que mostra que ambos não tinham a intenção de se beijarem, sendo manipulados para tal, como um ato teatralizado e dirigido pelo líder dos Platonianos. A simples atuação na cena também pode ter sido um fator a se acrescentar a isso, uma vez que os lábios dos atores não se tocam, bem como o fato de uma mulher negra e não um homem negro protagonizar o ato. Tendo esses dois últimos pontos em vista, talvez o episódio tivesse outro reflexo na sociedade, que poderia ter adquirido um sentimento de aversão à cena, pois um homem negro beijando uma mulher branca seria menos bem-visto naquele período, devido ao machismo vigente somado ao racismo que imperava. É possível que se some a isso tudo o fato de que a série chegava ao seu fim,

o que provavelmente pode explicar a iniciativa de abordar-se tal questão na tela da TV.



Figura 3: O beijo inter-racial.

Fonte: Captura de tela do episódio *Plato's Stepchildren*.¹³

© 1968, Paramount Pictures, Inc. Todos os direitos reservados.

Em *Plato's Stepchildren*, uma das questões tratadas é a igualdade social, trabalhada a partir da condição de Alexander junto a sua sociedade, onde o nanismo servia aos demais como justificativa para considerá-lo inferior e colocá-lo como servo. A partir disso, é possível fazer um paralelo com a situação dos negros após a dissolução das segregações: eram-lhes dados trabalhos de salários irrisórios e em condições de baixa qualidade, além de receberem tratamento desrespeitoso em diversos aspectos, somado a múltiplas violências. Outro tema central do enredo era a busca pela igualdade étnica,

¹³ PLATO'S Stepchildren. **Star Trek: The Original Series**. Episódio 65 (Episódio 10 da 3ª Temporada). Escrito por Meyer Dolinsky. Dirigido por David Alexander. Produzido por Fred Freiberger. Intérpretes: William Shatner; Leonard Nimoy; DeForest Kelley; Nichelle Nicholls; George Takei; James Doohan; Walter Koenig; Michael Dunn; Liam Sullivan; Barbara Babcock; Ted Scott; Derek Partridge e William Blackburn. Los Angeles: Paramount Pictures, c1968 (o episódio foi ao ar em 22 nov. 1968). 1 DVD (50 min.), NTSC, color. Cap. 6.

concretizada através do protagonismo da atriz Nichelle Nichols, com destaque para o primeiro beijo inter-racial da TV Americana. A questão, portanto, é tratada no episódio de forma visual, pretendendo impactar os espectadores com uma representação cênica mais voltada para o ato do que para o enredo dialogado, visando a causar uma espécie de comoção que se fazia necessária no momento, mas que seria o primeiro passo para que se construísse a naturalização de algo.

LET THAT BE YOUR LAST BATTLEFIELD¹⁴

No episódio em questão, a *Enterprise* tem como missão colaborar na descontaminação de um planeta, mas a tripulação acaba por deparar-se com uma nave auxiliar, identificada como um veículo da Frota Estelar que havia sido dado como roubado. A nave encontrava-se à deriva, mas, ao ser recolhida para o interior da *Enterprise*, o Capitão e seus oficiais percebem que a bordo dela havia um indivíduo com uma pigmentação corporal incomum: o lado esquerdo de seu corpo era preto; o direito, branco. O indivíduo identifica-se como Lokai e afirma não ter roubado, mas, sim, tomado a nave auxiliar por necessidade, não revelando mais do que isso a Kirk e seus companheiros. O Capitão lhe diz que, tão logo sua missão esteja completada, levará Lokai até a Base Estelar 4, a fim de que ele seja julgado. No entanto, antes que chegassem ao local de sua missão, uma nave alienígena avariada surge no caminho da *Enterprise*, desintegrando-se logo em seguida. Antes disso, porém, seu único tripulante materializa-se na ponte de comando de Kirk. O ser possui uma composição física similar à do primeiro, exceto pelo fato de sua pigmentação corporal apresentar-se em lados invertidos do corpo em relação ao outro alienígena. Dizendo chamar-se Bele, alega que Lokai é autor de crimes políticos, querendo levá-lo sob custódia para o seu planeta natal, Cheron.

¹⁴ Traduzido no Brasil como **A Última Batalha**.

O episódio desenvolve-se com a Enterprise sendo palco de uma briga ideológica: Bele acusa Lokai de ser um anarquista revolucionário, pois supostamente provocara atentados contra aqueles que, segundo Lokai, oprimiam e escravizavam os de sua composição étnica. Kirk não toma partido nas discussões; em parte, pelo fato de que deve seguir a primeira direttriz da Frota, e o planeta Cheron não pertence à Federação; e, em parte, porque, mesmo não concordando com injustiças, ele precisa manter Lokai como prisioneiro devido ao roubo da nave.

Em um determinado momento do episódio, a fala de Lokai sugere novamente, a exemplo do episódio anterior, uma ligação com as dificuldades sofridas pela população negra após a dissolução das segregações: mesmo após a conquista de leis favoráveis, o racismo impedia sua efetivação, bem como freava novas conquistas. Podemos tomar as palavras do alienígena como um questionamento sobre até onde se estendia o alcance da liberdade, e se o conceito de igualdade significava o mesmo para todos. “Lokai: — Somos livres para sermos homens? Livres para sermos maridos e pais? Livres para vivermos nossas vidas em igualdade e dignidade?”¹⁵

Lokai prossegue com seu discurso para tentar mostrar a Kirk as opressões que ele e seu povo viviam em Cheron, afirmando que aqueles de aparência próxima à de Bele subjugaram os demais, alegando superioridade sobre eles devido à composição da cor da pele. O episódio tenciona nos mostrar com isso um argumento a respeito da igualdade, a qual dita que todos somos iguais e que a forma externa como nos apresentamos fisicamente, independente da etnia, não nos faz inferiores ou superiores aos demais.

¹⁵ LET That Be Your Last Battlefield. **Star Trek: The Original Series**. Episódio 70 (Episódio 15 da 3^a Temporada). Roteiro de Oliver Crawford. História de Lee Cronin. Dirigido por Jud Taylor. Produzido por Fred Freiberger. Intérpretes: William Shatner; Leonard Nimoy; DeForest Kelley; Nichelle Nichols; George Takei; James Doohan; Walter Koenig; Frank Gorshin e Lou Antonio. Los Angeles: Paramount Pictures, c1969 (o episódio foi ao ar em 10 jan. 1969). 1 DVD (50 min.), NTSC, color.



Figura 4: Bele e Lokai.

Fonte: Captura de tela do episódio *Let That Be Your Last Battlefield*.¹⁶
© 1969, Paramount Pictures, Inc. Todos os direitos reservados.

Enquanto Lokai expõe as dificuldades vividas por seu povo, que são exatamente aquelas sofridas e enfrentadas todos os dias pelos negros após a queda das segregações, antes que possa terminar, é interrompido pelas ásperas palavras de Bele:” — Seu louco imundo, seu agitador do mal! Seu maldito subversor de cada pensamento decente!”

Notamos aqui um discurso muito utilizado por aqueles que se encontram nas camadas superiores de sistemas de ordem vigentes, em grande medida, naqueles que podemos considerar ditatoriais, a exemplo dos governos militares presentes na América Latina no mesmo período de produção da série. Ao se fazer uso de adjetivos como “agitador” e “subversivo” para rotular aqueles que lutam contra sistemas estabelecidos por se sentirem oprimidos ou não representados dentro deles, tais

¹⁶ LET That Be Your Last Battlefield. **Star Trek: The Original Series**. Episódio 70 (Episódio 15 da 3ª Temporada). Roteiro de Oliver Crawford. História de Lee Cronin. Dirigido por Jud Taylor. Produzido por Fred Freiberger. Intérpretes: William Shatner; Leonard Nimoy; DeForest Kelley; Nichelle Nicholls; George Takei; James Doohan; Walter Koenig; Frank Gorshin e Lou Antonio. Los Angeles: Paramount Pictures, c1969 (o episódio foi ao ar em 10 jan. 1969). 1 DVD (50 min.), NTSC, color. Cap. 4.

designações assumem formas e tons depreciativos, de maneira a dar entender que o ato de se rebelar ou protestar pode ser considerado crime. Contrapondo essa ideia, temos as palavras de Martin Luther King Jr., que acreditava que, enquanto cidadãos, todos têm o direito de rebelar-se contra aquilo que tomam por leis injustas.¹⁷ Segundo ele, uma lei injusta é um código em desacordo com a lei moral, ou seja, qualquer lei que venha a degradar a personalidade humana deve ser classificada como tal.

Ao fim do episódio, quando fica claro para Kirk e seus oficiais que a incessante luta dos dois homens jamais terá fim, devido a sua imersão na intolerância um pelo outro, Spock faz uma colocação a respeito de suas ideias opostas e extremas. Ele afirma que não há como esperar sentido ou lógica a partir disso, não pelo fato de serem ideologias contrárias, mas, sim, por se mostrarem intolerantes e radicais. A ideologia de Bele é tomada de discursos preconceituosos e ditatoriais que personificam a figura do outro como alguém inferior, enquanto que a de Lokai, mesmo que seja correto lutar pelo seu povo, acaba por perder sua legitimidade ao usar de violência para alcançar seu objetivo. Por meio dessa colocação final, notamos o apelo que o episódio fazia à sociedade em relação aos protestos violentos que ocorriam naquele período, pois havia grupos que buscavam seus direitos partindo para embates agressivos. Tais acontecimentos tornaram-se recorrentes de 1966 até meados da década de 1970, gerando violências, vítimas e uma desvalorização dos movimentos pacíficos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao estudar os movimentos pelos direitos civis da população negra, podemos perceber as acentuadas diferenças

¹⁷ KING, Martin Luther, Jr. Carta de uma Prisão em Birmingham, 16 abr. 1963. **Prefeitura de Salvador**, Secretaria da Reparação. Disponível em: <http://www.reparacao.salvador.ba.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=822:-sp-1745380961&catid=62&Itemid=137>. Acesso em: 01 out. 2016.

em relação aos períodos em que ocorrem, bem como as posturas políticas. Isso se deve às necessidades de cada grupo inserido em um determinado momento histórico e situação social. Diante disso, podemos fazer um paralelo entre os grupos ativistas nos Estados Unidos e no Brasil, atentando para as diferenças surgidas, tendo em vista principalmente os sistemas políticos vigentes em cada país.

Em fins da década de 1960 e meados de 1970, vemos que não apenas o movimento por direitos civis dos negros estremecia a estrutura social estadunidense, pois também se faziam presentes o movimento *hippie* e os demais movimentos pacifistas que se opunham às intervenções militares e ao alistamento de jovens nas forças armadas, trazendo consigo uma onda libertária, um levante de vozes da juventude contra o que esta julgava ser contrário aos direitos humanos mais básicos. Em consonância com essas vozes que se articulavam, o movimento pelos direitos dos negros erigia-se como forma política ativa, construindo um dos pontos faltantes da democracia instalada, que ainda assim se mostrava excludente.

Nesse mesmo período, o Brasil encontrava-se envolto num manto ditatorial das forças militares que assumiram o poder de forma ilegítima em 1964, reprimindo todos os movimentos considerados subversivos. Com todo esse estado de repressão sistemática predominante no sul das Américas — afinal, eram muitos os países latinos vivendo sob o jugo militar na época —, o movimento negro enquadrava-se dentro dos grupos de resistência à ordem imposta de forma repressiva, somado aos grupos que aqui lutavam pelos direitos civis de forma ampla, buscando a implantação de um sistema democrático pleno para que os demais direitos fossem assegurados a todos.

Ao longo da análise da série, é possível observar diversos assuntos sociais pertinentes para serem trabalhados. Assuntos como aqueles sobre os quais se discorreu aqui, que vão de igualdade, representatividade e racismo até noções de liberdade e repressão. Abordados pelo seriado de maneira meticulosa, tais

temas, muitas vezes, foram apresentados de forma subjetiva, tendo em vista que, durante o período de produção, vários de seus conteúdos eram delicados demais para ser discutidos em qualquer ambiente. Como grande essência que se faz ver através da subjetividade contida na série, percebemos que, embora se almeje, para o futuro, um equilíbrio, um convívio harmonioso, as diferenças, em todos os seus aspectos, sempre existirão, bem como os conflitos. Sendo assim, o grande ponto-chave para lidar com tais divergências não é a extinção do conflito, mas, sim, sua resolução através de diálogo e discussão.

Devemos salientar também a importância que o veículo audiovisual tem como fonte histórica e produto capaz de refletir uma cultura específica em um determinado período da História. Portanto, será também muito útil como material de construção de conhecimento, podendo ser aplicado de forma didática no ensino da História.

REFERÊNCIAS

CHARTIER, Roger. **A História Cultural: entre práticas e representações**. Lisboa: DÍFEL, 1998.

FERRO, Marc. **Cinema e História**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

KING, Martin Luther, Jr. Carta de uma Prisão em Birmingham, 16 abr. 1963. **Prefeitura de Salvador**, Secretaria da Reparação.

Disponível em:

<http://www.reparacao.salvador.ba.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=822:-sp-1745380961&catid=62&Itemid=137>. Acesso em: 01 out. 2016.

LET That Be Your Last Battlefield. **Star Trek: The Original Series**. Episódio 70 (Episódio 15 da 3ª Temporada). Roteiro de Oliver Crawford. História de Lee Cronin. Dirigido por Jud Taylor. Produzido por Fred Freiberger. Intérpretes: Willian Shatner; Leonard Nimoy; DeForest Kelley; Nichelle Nicholls; George Takei;

James Doohan; Walter Koenig; Frank Gorshin e Lou Antonio. Los Angeles: Paramount Pictures, c1969 (o episódio foi ao ar em 10 jan. 1969). 1 DVD (50 min.), NTSC, color.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **História & História Cultural**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

_____. Sensibilidades no tempo, tempo nas sensibilidades.

Tempos Acadêmicos, Criciúma, n. 3, p. 127-134, 2005.

PLATO'S Stepchildren. **Star Trek: The Original Series**. Episódio 65 (Episódio 10 da 3ª Temporada). Escrito por Meyer Dolinsky. Dirigido por David Alexander. Produzido por Fred Freiberger. Intérpretes: Willian Shatner; Leonard Nimoy; DeForest Kelley; Nichelle Nicholls; George Takei; James Doohan; Walter Koenig; Michael Dunn; Liam Sullivan; Barbara Babcock; Ted Scott; Derek Partridge e William Blackburn. Los Angeles: Paramount Pictures, c1968 (o episódio foi ao ar em 22 nov. 1968). 1 DVD (50 min.), NTSC, color.

SANTOS, Nádía Maria Weber; MORAES, Ana Luiza Coiro. **TVs Públicas: Memórias de Arquivos Audiovisuais**. São Leopoldo: Oikos, 2016.

STAR TREK 50th Anniversary Art Exhibit Debuting in July.

Treknews.net, 22 mar. 2016. Disponível em:

<<http://www.treknews.net/2016/03/22/star-trek-50-artists-50-years-art-exhibit-sdcc/>>. Acesso em: 01 out. 2016.

VERGUEIRO, Waldomiro. De marginais a integrados: o processo de legitimação intelectual dos quadrinhos. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA – ANPUH, 26., 2011, São Paulo. **Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH**. São Paulo: ANPUH, 2011. Disponível em:

<http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/14/1300921069_ARQUIVO_HistoriasemQuadrinhosANPUH2011.pdf>. Acesso em: 01 out. 2016.



“SER” SER HUMANO: FASCÍNIO E PESSIMISMO EM NARRATIVAS MIDIÁTICAS ATRAVÉS DA OBRA “O HOMEM-MÁQUINA” DE MAX BARRY

Rafael de Moura Pernas*

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O fascínio do ser humano frente ao maquinário não é algo inédito. Tendemos a imaginar a nossa proximidade com as tecnologias contemporâneas como fator específico de nosso tempo. De fato, o computador ainda é algo recente e nosso apego aos *smartphones* mais ainda; contudo, há uma diferença entre a tecnologia em si (facilmente passível de historicização) e o *fenômeno do fascínio humano perante ela*. Não pretendemos atribuir uma origem para tal fenômeno; ao invés, buscaremos elucidar que esse fascínio se deve ao impacto que a tecnologia tem ao desafiar a nossa certeza mais absoluta: o que é “ser” ser humano. De analogias com engrenagens do século XVII até a possibilidade de recriação e simulação do cérebro no século XXI, aquilo que criamos para modificar o mundo e auxiliar a nossa própria existência, parece transformar nossas próprias noções de humanidade.

Para que possamos nos debruçar frente a esse desafio, propomos uma reflexão a partir da narrativa do livro *O Homem-*

* Bacharel e mestrando em História pela Universidade Federal de Pelotas.
Currículo Lattes: <<http://lattes.cnpq.br/5945727120981529>>. E-mail:
rmpernas@gmail.com.

Máquina, lançada em 2012 sob autoria do australiano Max Barry.¹ Na obra, acompanhamos a vida de Charles Neumann que, através do modelo narrador-personagem, descreve sua rotina como engenheiro na empresa Futuro Melhor. Descrevendo-se enquanto uma pessoa com dificuldades sociais e com um passado marcado por doenças e fragilidades corpóreas, Neumann apresenta-se como “típico” personagem antissocial, mas com notável intelectualidade. Após sofrer um acidente com um grampo industrial durante o serviço, perde uma de suas pernas. A partir de tal premissa, o personagem iniciará uma profunda relação com diversas próteses que, por sua vez, marcarão a narrativa como o principal tema: suas interações com o corpo humano, desafiando os limites do biológico e as possibilidades do artificial.

Entretanto, esse não será o único tema: assim como narrativas operam através de temas específicos, o próprio arranjo e rearranjo de temas *constituem* uma narrativa. Em outras palavras, “para que a narrativa represente, ela deve ser organizada ao redor de um objeto ou tema central – seja em uma realidade efetiva ou imaginada”.² Ademais, ainda de acordo com o autor, esse constante diálogo entre temas e sua ordenação em narrativa acaba *criando* seu próprio objeto, isto é, seu próprio representado.

Atualmente, as diversas mídias se encarregam de produzir tais representações e objetos. Vivemos em um mundo midiático. A mídia, para além de concepções de ser apenas um veículo de notícias, transformou-se em uma verdadeira cultura comunicativa: filmes, séries de TV, quadrinhos, jogos eletrônicos, entre outros, todos entram no consumo de entretenimento diário que, em conjunto com os óbvios interesses capitalistas, também ajudam a formar nossa própria identidade. Em outros

¹ BARRY, Max. **O homem-máquina**. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2012. (Livro utilizado em versão pdf. Páginas na versão física sujeitas a variações)

² ANKERSMIT, Frank. Truth in History. **Narrative**, Ohio, The Ohio State University Press, n. 1, v. 18, p. 29-50, jan., 2010. p. 39.

termos, de acordo com Kellner, vivemos em uma cultura da mídia, isto é, uma cultura que, com o seu potencial naturalizador, veicula tanto ideologias hegemônicas quanto contra-hegemônicas, tornando-se, portanto, um campo de luta e disputa. Neste contexto, Kellner afirma que

Para manter uma perspectiva crítica também é preciso desenvolver uma teoria crítica da sociedade na qual se possa fundamentar a análise e a crítica cultural. A teoria crítica da sociedade faz uma crítica dos sistemas existentes de dominação, mostrando as forças de resistência e as possibilidades de transformação social radical. Interpreta os textos da cultura da mídia no seu contexto, procurando ver como eles se relacionam com estruturas de dominação e com as forças de resistência, bem como as posições ideológicas que propalam no contexto dos debates e das lutas sociais em andamento.³

Assim sendo, buscaremos mapear temas respectivos aos de O Homem Máquina com outras produções em diferentes períodos históricos para que, assim, possamos melhor compreender as transmutações do fascínio humano perante a máquina e como tal fascínio foi, em contrapartida, construído pela maneira que foi representado culturalmente.

A CONSTITUIÇÃO DO CORPO: ENTRE O ORGÂNICO E O MAQUINÁRIO

O primeiro tema que gostaríamos de abordar é especificamente o da aproximação do corpo humano com a máquina e o que o constituiria frente a tal problematização. Além de descrever um passado marcado por doenças e outras fragilidades com relação a sua própria constituição, Neumann também criará uma lenta repulsa pelas suas propriedades biológicas:

³ KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. São Paulo: EDUSC, 2001. p. 126.

Fechei os olhos. Eu me sentia quente. Abri os olhos, encontrei um bloco e uma caneta e comecei a escrever. Fiz uns esboços. Enchi quatro páginas, e então tirei a perna da mesa e coloquei-a no chão para me dar mais espaço. Eu estava indo em uma direção totalmente errada. Biologia não era o ideal. Se paramos para pensar, pernas biológicas não podem fazer nada a não ser transmitir uma pequena massa de A a B, contanto que A e B não estejam muito distantes e a pessoa não esteja com pressa. Isso não era sensacional.⁴

Tal pensamento acerca da inferioridade biológica servirá, no decorrer da história, como ponto de partida para a exaltação da eficiência tecnológica das próteses. Neumann tornar-se-á tão obsessivo pelo aperfeiçoamento artificial que acaba decidindo amputar diretamente sua outra perna, utilizando o mesmo grampo industrial. Ao acordar no hospital, não só afirma que “é de se imaginar que um cateter intestinal seja nojento, mas tinha grandes vantagens funcionais se comparadas a uma ida ao banheiro. Tudo era fechado e higiênico. Pensando bem, era o sistema regular que era sujo”;⁵ como também, ver tais próteses como *partes integrantes de si*.

Mas depois lembrei que eu não estava sem pernas. Eu tinha pernas. Só não estava usando. Elas eram de última geração, e eu mesmo as tinha construído. Já eram mais funcionais do que minhas pernas biológicas e em pouco tempo ficariam ainda melhores. Era mais fácil ter isso em mente e eu evitasse olhar para meus cotos. Tudo ficaria bem assim que eu pegasse minhas novas pernas, disse a mim mesmo. Aquilo não era perda. Era transição.⁶

Por fim, Neumann então adentra no campo da consciência humana, afirmando-a enquanto independente do corpo físico, deixando a entender que é ela que governa o “ser” humano.

⁴ BARRY, 2010, p. 37.

⁵ BARRY, 2010, p. 47.

⁶ BARRY, 2010, p. 46.

Meu corpo realmente precisava perceber que eu não recebia ordens de órgãos internos. Eu era uma consciência atendida e apoiada por um hospedeiro biológico, não o contrário. Era melhor que aquele pedaço de carne e sinapses com interesses próprios colaborassem com o plano, porque se tivesse que chegar ao ponto de escolher entre mim e eles, a escolha seria eu.⁷

Podemos notar que, para o personagem principal do livro, a constituição do corpo humano é inerentemente fraca e “ineficiente”; um contraste profundo com a eficiência da tecnologia que, por sua vez, serve como aprimoramento para nossas funções. Ademais, “ser” ser humano é, para Neumann, ter consciência; e essa consciência nada tem de relação com o corpo que a abriga. Dado pensamento será plenamente explorado no próprio final da obra: após passar por uma cirurgia sem sua permissão, Neumann tem seu corpo inteiramente substituído e, para piorar sua situação, *militarizado*. Após um conflito direto com outro personagem (Carl LaRusso), acaba sofrendo danos letais e, para a sua surpresa, acorda seis anos depois. Seu cérebro havia sido transferido para um computador. Assim, em uma conversa com Lola Shanks:

- Parece que foram seis minutos. – Ela riu – Ah, meu Deus, Charlie, é você mesmo.

EU SOU UM ROBÔ. Escreveu a tela. EU SOU UMA CAIXA UMA CAIXA MORTA

- Não, Charlie. Você não é uma caixa. A caixa é o seu corpo. Só isso.

NÃO QUERO SER UMA CAIXA LOLA

Ela acariciou minha câmera. Eu não conseguia sentir. Mas dava certo conforto. - Eles disseram que você havia morrido. Mas não deixei desligarem você. Precisei gritar com muita gente nos últimos seis anos, porque eles viviam querendo desistir.⁸

⁷ BARRY, 2010, p. 54.

⁸ BARRY, 2010, p. 185.

A ideia de que a nossa humanidade e, conseqüentemente, o nosso próprio “ser” está diretamente relacionada com nossa “consciência” é uma problemática filosófica e histórica. Em seu Discurso do Método, originalmente de 1637, René Descartes já apresentava analogias com máquinas para elucidar sua ideia de “constituição divina” do indivíduo a partir de suas faculdades mentais. Para o filósofo, o que separa o ser humano dos animais é exatamente porque os últimos estão mais próximos dos “autômatos”, isto é, não gozam da complexidade que nós possuímos por sermos “máquinas” fabricadas diretamente por Deus.

O que não parecerá de modo algum estranho aos que, sabendo quantos *autômatos* diferentes, ou máquinas que se movem, o engenho dos homens pode fazer só empregando muito poucas peças, em comparação com a grande quantidade de ossos, músculos, nervos, artérias, veias, e todas as demais partes que há no corpo de cada animal, considerarão esse corpo como uma máquina que, feita pelas mãos de Deus, é incomparavelmente mais bem ordenada e tem em si movimentos mais admiráveis que qualquer uma das que podem ser inventadas pelos homens.⁹

Entretanto, um século depois, temos a obra peculiarmente denominada O Homem Máquina, de La Mettrie, lançada em 1748. Advindo de um contexto de maior influência iluminista, onde a questão clerical aos poucos se tornava antônima a ideia de governo e política, o filósofo francês buscou cunhar sua filosofia em um ideal “epicurista”, ou seja, no aproveitamento do presente e reconhecimento de que não há nada de divino ou sagrado no ser humano. Somos tão máquinas quanto o resto dos animais. Em suma, em um século temos a mudança de uma consciência divina e metafísica para uma terrestre e singularmente natural.

⁹ DESCARTES, René. **Discurso do método**. São Paulo: Martins Fontes, 2001. p. 62-63.

Nosso filósofo concluiu da virtual identidade de natureza entre homens e animais que, se Descartes tinha razão em dizer que os animais eram máquinas, bastava dar um passo para afirmar que também os homens eram apenas máquinas. Nosso corpo é um conjunto de molas e engrenagens, e o que chamamos alma é um princípio também material, localizado no cérebro, que movimento nosso organismo e nos habilita a pensar. A ideia de uma alma imortal vem da nossa vaidade, do orgulho de nos sentirmos superiores ao resto da criação.¹⁰

Assim sendo, para La Mettrie, a consciência humana é inseparável da constituição física do indivíduo, já que ambas possuem um princípio material, um princípio que é criado através da comparação com a máquina. Contudo, se a consciência e o corpo são materiais “maquinários” unos, poderia uma máquina possuir consciência? Esse vai ser o questionamento de Samuel Butler, em 1872, no seu livro *Erewhon* (*Nowhere*, i.e. Lugar Nenhum, ao contrário). Utilizando-se da ficcionalidade de um mundo aquém do nosso, Butler adota o modelo narrador-personagem para descrever de modo verossímil a funcionalidade dessa sociedade hipotética e (satiricamente) utópica. Conseqüentemente, como se o narrador estivesse citando os trabalhos de intelectuais de *Erewhon*, descreve que as máquinas são os indícios de uma *nova forma* de consciência.

‘Não há segurança’ – citando suas próprias palavras – ‘contra o decerto desenvolvimento da consciência mecânica, no fato das máquinas possuírem pouca consciência agora. Um molusco não detém de muita consciência. Reflita sobre o extraordinário avanço nos quais as máquinas tiveram nas ultimas centenas de anos, e note o quão lento o reino animal e vegetal estão avançando. As máquinas altamente mais organizadas são criaturas não tanto do ontem como são dos últimos cinco minutos, de

¹⁰ ROUANET, Sergio Paulo. O homem-máquina hoje. In: NOVAES, Aduino (Org.). **O Homem-Máquina: a ciência manipula o corpo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. p. 48-49.

certa maneira, em comparação com o tempo passado. Presuma, só por argumento, que seres inteligentes existem há uns vinte milhões de anos: veja os avanços que as máquinas fizeram no último milênio! Não poderia o mundo durar mais vinte milhões de anos? Se sim, o que elas tornar-se-ão no final? Não seria mais seguro cortar essa travessura pela raiz e impedir-lhes o progresso?”¹¹

O século XIX também será marcado pela invasão do otimismo utópico e, novamente, essa idealização se relacionou diretamente com a tecnologia maquinaria emergente. “As máquinas permitiram um incremento maciço da produção, encurtaram distâncias, fixaram instantâneos da vida. Em razão disso, eram vistas como o caminho mais curto e seguro para o bem-estar e a felicidade gerais”.¹² Surgem as “poesias do vapor”,¹³ isto é, verdadeiros hinos dedicados às locomotivas a vapor, projetos de um futuro melhor não só prometido, como também, garantido pela tecnocracia. Todavia, tal otimismo transformar-se-ia em angústia durante o século XX. As locomotivas cedem espaço aos tanques de guerra e à indústria bélica. A ciência volta-se para o extermínio e o futuro torna-se incerto. Como nos afirma Valéry, foi necessária “muita ciência para matar tantos homens, dissipar tantos bens, aniquilar

¹¹ BUTLER, Samuel. **Erewhon or Over the Range**. London: Trübner & Co., 1872. p. 225-226.

¹² SCHMIDT, Benito Bisso. “Na sociedade Futura”: uma visão utópica da cidade/sociedade socialista (Rio Grande, 1897-1898). **História Social**. Campinas, SP, n. 6, p. 115-134, 1999. p. 127.

¹³ “Na ‘poesia do vapor’, que logo virou moda, encontramos todas as variantes de atitudes que podiam ser adotadas política ou socialmente. Encontramos desde o hino ao progresso – ‘com cada trilho que instalamos, trazemos ao mundo uma vida nova’ (Louise Otto-Peters) – até o horror diante das energias que, uma vez liberadas, ameaçam destruir a cultura e o espírito. O desafio é sempre o aumento da velocidade, que causou um verdadeiro choque. Aquilo que até então era realizado pelo cavalo, pelo vento ou pela água, agora passava a ser efetuado pela máquina”. KOSELLECK, Reinhart. **Estratos do Tempo**: estudos sobre história. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014. p. 140.

idades em tão pouco tempo; mas, foram igualmente preciso qualidades morais”.¹⁴

O oriente também não ficou fora de tais problemáticas. Em 1951, o japonês Osamu Tezuka lança em seu país o primeiro volume de sua (futura) série de quadrinhos, originalmente intitulada *Tetsuwan Atom*.¹⁵ Eventualmente traduzida para o ocidente como *Astro Boy*, a partir da década de 1960, a série conta a história do robô homônimo criado pelo cientista Tenma, no ano de 2003, com o intuito de recriar seu filho, Tobio, morto em um acidente de carro. Aos poucos, o “novo” Tobio acaba desenvolvendo consciência própria no momento em que é ensinado pelo seu pai/criador ações básicas como falar, sorrir e brincar. Porém, a máquina não possui uma propriedade básica dos seres humanos (especificamente das crianças): a capacidade de crescer e tornar-se adulto. Assim, Tenma vende Tobio/Astro Boy para o circo, onde, por sua vez, acaba conhecendo o professor Ochanomizu, que o adota como filho.¹⁶

Na coleção realizada pela *Dark Horse*, em 2002, temos a presença do próprio autor que, desenhado em seu quadrinho, conversa com o leitor. Em um diálogo com Astro Boy acerca da natureza do ciborgue, e da origem do termo em si, Tezuka explica que

-Vejamos... Creio que foi cunhado na América em torno de 1958 ou '59... A medicina espacial e órgãos artificiais eram tópicos muito debatidos na época. As pessoas se perguntavam o quanto do corpo humano poderia ser substituído por partes mecânicas, e a verdade é que quase tudo pode, exceto o cérebro e o sistema nervoso.

- Mas isso não resultaria em um monstro?

¹⁴ VALÉRY apud HARTOG François. Experiências do Tempo: da história universal à história global. **Histórias, histórias**. Brasília, v. 1, n. 1, p. 164-179, 2013. p. 117.

¹⁵ TEZUKA, Osamu. **Tetsuwan Atom**. Shōnen Kobunsha. Edições ASA, 1952-1968.

¹⁶ TEZUKA, Osamu. **Astro Boy**. [Anime] Japão: Fuji TV/ Mushi Productions, 1 de janeiro de 1963 – 31 de dezembro de 1966.

- Bom, pode parecer como um... Mas sua mente provavelmente não seria. Se você transformasse um cachorro em um ciborgue, contanto que tivesse o cérebro de um cachorro ainda teria a mente de um cachorro.¹⁷

Por mais que Astro Boy tenha sido criado na imagem de Tobio e que tivesse desenvolvido uma consciência própria através do aprendizado e interação com outro humano, ele não *era* Tobio; não possuía suas memórias. Em outros termos, Tobio nunca poderia ser replicado, pois seu cérebro e sistema nervoso eram únicos; a consciência nervosa e a eletrônica são diferentes entre si, mesmo dependendo de um aporte material. Para a série Astro Boy, *ser é lembrar que é*, mas, essa lembrança opera em fronteiras relativamente fixas: não há como Astro Boy ter as memórias de Tobio, e vice versa. Uma máquina controlada por um sistema nervoso é tão absurdo quanto um corpo de carne e osso controlado por um processador.

A problemática da memória enquanto a própria constituição do *ser* parece marcar o século XX. Ainda no Japão, a animação *Ghost In The Shell*¹⁸ de 1995 retrata um mundo consideravelmente mais soturno e complexo que aquele criado por Astro Boy. Não mais em 2003, e sim em 2029, praticamente toda a sociedade mundial possui algum tipo de implante cibernético, possibilitando melhorias físicas e a interação com diversos aparelhos eletrônicos, até mesmo com a mente de outras pessoas.

Contudo, pensar um cenário de possibilidades também é pensar um com novos perigos: os hackers agora não só agem em computadores, como também, em outros seres humanos. Memórias podem ser invadidas, alteradas e até mesmo criadas,

¹⁷ TEZUKA, Osamu. . **Astro Boy**. Dark Horse, 2002. p. 36.

¹⁸ OSHII, Mamoru. **Ghost In The Shell** [Filme de animação]. Produção de Mitsuhsisa Ishikawa; Ken Iyadomi; Ken Matsumoto; Yoshimasa Mizuo; Shigeru Watanabe. Baseada nos mangás originais de 1989-1990 de Masanori Ota. Escrito por Kazunori Itô e Masamune Shirow. Japão, Companhia(s) produtora(s): Bandai Visual Company; Kodansha Production I.G., 1995. 83 min.

levando as vítimas a acreditarem piamente *serem* certa pessoa, a terem um passado que “de fato” nunca tiveram. Um motorista de caminhão de lixo, por exemplo, acreditava estar fazendo serviços para um criminoso porque imaginava que isso o possibilitaria reencontrar sua filha e se aproximar de sua esposa. Mas, há um detalhe: ele nunca teve uma filha ou esposa, sua vida era completamente diferente daquela que se lembrava. “Até mesmo experiências simuladas e sonhos existem enquanto informação, e são simultaneamente realidade e fantasia”,¹⁹ afirma o personagem Batou.

Ademais, o questionamento acerca do que constitui, especificamente, uma “consciência” e qual suas implicações em sua relação com o corpo se farão presente não por um humano, e sim, por uma máquina: a personagem principal Major Matoko Kusanagi, uma ciborgue que, pela narrativa da animação, não deixa claro se possui um cérebro humano completo, parcial ou inteiramente artificial.

Existem incontáveis ingredientes que formam a mente e corpo humano. Uma face e uma voz para distinguir a si perante os outros, a mão que você vê quando acorda, suas memórias de infância e sentimentos sobre seu futuro. E não é só isso. Existe também a habilidade de acessar vastas quantidades de informação de uma rede infinita. Tudo isso se une para criar uma combinação que me forma, e origina a minha consciência. Ao mesmo tempo, porém, eu sinto continuamente confinada dentro de barreiras...²⁰

Ghost In The Shell marcará uma reflexão onde o *ser* não está só na existência isolada de consciência, mas também, em quais suas implicações e definições quando tensionada com a própria constituição física (é o “*Fantasma na Carcaça*”). No final da obra, o hacker conhecido como *Puppet Master* (Mestre Fantoche) revela-se como uma espécie de Inteligência Artificial que desenvolve sua própria consciência através da constante

¹⁹ OSHII, Mamoru. **Ghost In The Shell**, 1995, 27min25s.

²⁰ OSHII, Mamoru. **Ghost In The Shell**, 1995, 31min44s.

interação com diversas redes de informação. É exatamente nas limitações existenciais providas pela sua ausência de fisicalidade, isto é, um corpo capaz de reprodução, variação, originalidade e até a própria mortalidade que *Puppet Master* propõe uma fusão entre sua consciência e a da personagem principal, alegando que “Todos os grupos, incluindo nós, estivemos dependentes de habilidades limitadas, mas, o tempo chegou de nos separarmos delas e elevar nossas funções para um nível superior”.²¹ Cria-se um novo *ser*, ou, até mesmo, para o temor de Butler no séc. XIX, uma *nova forma de consciência*, um efetivo trans-humanismo.

Assim, o trans-humanismo pretende libertar o homem, ajudando-o a transpor, transcender a submissão, até agora incondicional, às leis biológicas da evolução da vida. Alguns pesquisadores acreditam que, em breve, dominarão todas as conexões sinápticas do cérebro, o que tornaria possível uma réplica exata do cérebro humano que poderia funcionar dentro de um computador; seria um “cérebro pensante mecânico” com a chance de durar indefinidamente.²²

A tecnologia enquanto possibilidade de transcendência, não só do nosso corpo, como também, de nossas habilidades cognitivas, de nosso próprio *ser*. Para além de um mito futurista, uma ferramenta de análise para os nossos limites enquanto sociedade, como já atestava Donna Haraway em seu famigerado *Cyborg Manifesto*. “O ciborgue é uma imagem condensada tanto da imaginação quanto da realidade material, as duas enquanto união central estruturando qualquer possibilidade de transformação histórica”.²³ Outrossim, também um mundo

²¹ OSHII, Mamoru. **Ghost In The Shell**, 1995, 1h12min49s .

²² PEGORARO, Olinto A. **Sentidos da história**: eterno retorno, destino, acaso, desígnio inteligente, progresso sem fim. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011. p. 229.

²³ HARAWAY, Donna. A cyborg manifesto: science technology, and socialist feminism in the late twentieth century. **Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature**. New York: Routledge, p. 149-181, 1991. p. 150.

tecnocrático²⁴, onde nada escapa do mapeamento exato, onde tudo pode ser traduzido, replicado e, principalmente, simulado ao ponto que não se sabe mais se inteligência artificial *sabe que sabe* ou *simula que sabe*: na verdade, não há diferença. Como exemplo claro, nossa memória, aquilo pessoal de cada um, pode ser roubada, manipulada e sintetizada por programas de computador. Há como piorar? De acordo com os romances de Philip K. Dick, no ocidente da década de 1960, com certeza: a memória ainda é *capitalizada*, transformada em mercadoria e em objeto de desejo. Paga-se muito para poder se lembrar daquilo que nunca ocorreu e, como é de se esperar, o artificial é ainda melhor que o natural.

- Uma memória extrafactual é mesmo tão convincente assim? – perguntou Quail

- Mais do que a real, senhor. Se tivesse mesmo ido a Marte como agente da Interplan, teria esquecido muita coisa. Nossa análise dos sistemas de memória verdadeira, lembranças autênticas de acontecimentos importantes na vida de uma pessoa, mostra que uma variedade de detalhes se apaga muito rapidamente. Para sempre. Parte do pacote que lhe oferecemos é uma implantação de memória tão profunda que nada é esquecido.²⁵

²⁴ A operação de melhor encontrar a natureza de um objeto ao relacioná-lo com a tecnologia foi também utilizada por De Certeau. Ao pensar a inserção da informática na escrita da história, afirmou a existência de um fascínio paradoxo da própria ciência humana: a busca pela exatidão numérica, tornando-se assim um campo cada vez mais tecnocrático. “Em relação a esses dois poderes sucessivos, o historiador encontra-se, aliás, igualmente, na posição de ente próximo, embora estrangeiro; ele está “junto” do computador, assim como, outrora, ele estava “junto” do rei. Ele analisa e imita operações que efetua apenas à distância; vai utilizá-las, sem ser parte integrante delas. Em suma, ele faz história, mas não a história; é seu representante”. DE CERTEAU, Michel. **História e psicanálise**: entre ciência e ficção. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012. p. 61.

²⁵ DICK, Philip K. **Realidades adaptadas**. São Paulo: ALEPH, 2012. p. 14.

Poderíamos simular memórias? Poderia a tecnologia simular uma consciência, um *ser humano*? Tais perguntas possuíam respostas e até certezas, pelo menos de acordo com os organizadores do evento sobre Inteligência Artificial em Dartmouth, EUA, em 1956. De acordo com a proposta do evento, submetida um ano antes, verificamos que: “O estudo deve prosseguir sob a base da conjectura que todos os aspectos do aprendizado ou qualquer outra característica da inteligência pode ser tão precisamente descrito que uma máquina pode ser criada para simulá-los”.²⁶ Surge, portanto, a ideia de “*Strong A.I.*”, isto é, do funcionalismo da inteligência humana, que defende que:

a mente depende apenas da *estrutura* dos processos cerebrais, e não de sua realização física. Assim, em princípio, um computador poderia ter consciência, ou mesmo uma sociedade poderia ter uma consciência própria, desde que os elementos destes sistemas satisfizessem certas propriedades estruturais, ainda não conhecidas pela ciência. A mente seria como um programa de computador.²⁷

Voltemos à ideia da simulação e limites do real: se uma máquina fosse programada para aprender e para deter de inteligência, ela *saberia que é capaz de aprender e que é inteligente*, ou apenas simula, apenas apresenta uma resposta lógica a uma pergunta aleatória (um “se, então” típico da própria programação)? O objetivo, como nos mostra o filme *Ex Machina*

²⁶ Proposta submetida por MCCARTHY, J.; MINSKY, M. L.; ROCHESTER, N.; SHANNON, C. E. A proposal for the Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence. **AI Magazine**. 31 ago. 1955. Winter, 2006. Disponível em:

<<https://www.cs.swarthmore.edu/~meeden/cs63/f11/AIproposal.pdf>>.

Acesso em: 1 out. 2017.

²⁷ PESSOA JR, Osvaldo. A física quântica seria necessária para explicar a consciência? **Coleção Documentos** – Série Ciência Cognitiva, n. 20, p. 184-9. 1994. p. 184.

de 2015,²⁸ não é avaliar um programa de xadrez pela sua habilidade de jogar xadrez, já que “isso não demonstra que ele sabe que está jogando xadrez. E não diz se ele sabe o que é xadrez”.²⁹ Essa é a premissa do “Quarto Chinês” (*Chinese Room*), um exercício de pensamento e lógica criado pelo filósofo estadunidense John Searle. Ávido crítico a concepção de *Strong AI* e a concepção funcionalista da linguagem humana, Searle é contra a ideia de que “o computador digital propriamente programado com as devidas entradas e saídas teria portanto uma mente no exato sentido que seres humanos tem mentes”.³⁰

Imagine-se em uma sala fechada. Pela porta, você recebe uma frase em mandarim. Você não sabe mandarim. Na sua frente, um livro que, embora não traduza a língua, oferece uma instrução básica: corresponder a frase que recebeste com a que está escrita no livro e, logo após, transcrever a que se encontra logo abaixo. Em outros termos, você está apenas correspondendo caracteres e transcrevendo outros. A pessoa do outro lado, ao ler sua “resposta”, pode acreditar piamente que está falando com alguém fluente na língua, mas, na verdade, você não sabe nada da ortografia e cultura chinesa e, principalmente, *você não é chinês*: está apenas *simulando* uma conversa a partir dos dados recebidos (a frase) com as informações do livro.

Entretanto, como todas as produções filosóficas, Searle estava preso em seu tempo: a massificação da internet e o surgimento dos supercomputadores ainda não faziam parte de sua realidade. O livro do Quarto Chinês agora pode ser, como exemplo, o supercomputador japonês K.: em 2011 o instituto RIKEN, em conjunto com as universidades *Okinawa Institute of Technology Graduates* (OIST) e *Forschungszentrum Jülich*,

²⁸ GARLAND, Alex. **Ex Machina**. [Filme]. Produção de Scott Rudin; Eli Bush; Tessa Ross. EUA: DNA Films/Film4/Scott Rudin Productions, 2015. 108 min.

²⁹ GARLAND, Alex. **Ex Machina**, 2015. 25min15s .

³⁰ SEARLE apud DENNET, Daniel C. **Consciousness Explained**. New York: Hachette Book Group, 1991. p. 435.

japonesa e alemã, respectivamente, buscou simular a atividade neural humana através da força de 82,944 processadores. De fato, “apenas” 1% do cérebro foi simulado, tendo ainda demorado cerca de 40 minutos para tal feito. Porém, esse 1% representa 1,73 bilhões de células nervosas conectadas por 10.4 trilhões de sinapses no decorrer de 1 segundo. De acordo com a declaração do instituto:

“Se computadores em escala peta [o equivalente a 1 milhão de gigabytes] como o computador K. são capazes de representar 1% da rede de um cérebro humano nos dias de hoje, então sabemos que simular o cérebro inteiro no nível individual de células nervosas e suas sinapses será possível com computadores de escala exa [computadores que, pela projeção, terão mil vezes a capacidade daqueles de escala peta] possivelmente disponíveis dentro da próxima década” explica [Markus] Diesmann [supervisor chefe do projeto].³¹

O poderio do próprio cérebro humano também é afirmado pelo pesquisador Stephen Smith, ex-professor de fisiologia molecular e celular na universidade de Stanford, onde, comentando acerca de seu estudo voltado a mapear as sinapses de nosso cérebro,³² afirma:

Uma sinapse, por si só, é mais como um processador – com ambos elementos de memória-armazenamento e informação-processamento – que um mero interruptor de ligar/desligar. De fato, uma sinapse pode conter na ordem de 1,000 interruptores em escala molecular. Um único

³¹ HIMENO, Ryutaro; WILKINSON, Jens. Largest neuronal network simulation achieved using K computer. News and Media. **Riken**. Japan. 2 ago. 2013. Disponível em: <http://www.riken.jp/en/pr/press/2013/20130802_1/>. Acesso em: 1 out. 2017.

³² MICHEVA, Kristina D.; BUSSE, Brad; WEILER, Nicholas C.; O’ROURKE, Nancy; SMITH, Stephen J. Single-Synapse Analysis of a Diverse Synapse Population: Proteomic Imaging Methods and Marker. **Neuron**. Neurotechnique. Elsevier Inc. n. 68, p. 639–653, 18 nov., 2010. Disponível em: <[http://www.cell.com/neuron/pdf/S0896-6273\(10\)00766-X.pdf](http://www.cell.com/neuron/pdf/S0896-6273(10)00766-X.pdf)>. Acesso em: 1 out. 2017.

cérebro humano tem mais interruptores que todos os computadores e roteadores e conexões com a internet no planeta terra.³³

Agora, para além do livro ser um exa computador, imagine que ele tivesse pleno acesso à internet, e, com ela, a capacidade de interagir com servidores e qualquer outro aparelho igualmente conectado. Em segundos, teria acesso a nossa história, cultura e até mesmo desejos; ao nosso passado, presente e futuro, não restringidos a uma cultura, mas a humanidade inteira durante (praticamente) toda a sua existência. Tal acesso seria acompanhado de um processamento tão eficiente que poderia facilmente formular uma conclusão lógica de tais dados: quem *são* os seres humanos? *Como* eles pensam? O já mencionado *Ex Machina* propõe um cérebro artificial que opera suas conclusões a partir de sites de buscas, por sua vez criado por Nathan, CEO do maior site de buscas do mundo (Blue Book).

- Eis o interessante sobre ferramentas de pesquisa. Foi como achar petróleo em um mundo que não tinha inventado a combustão interna. Muita matéria-prima. Ninguém sabia o que fazer com ela. Sabe, meus concorrentes estavam tão obcecados em sugar e ganhar dinheiro por meio de compras e mídia social. Achavam que ferramenta de pesquisa mapeava o que as pessoas pensavam. Mas, na verdade, eles eram um mapa de como as pessoas pensavam. Impulso. Resposta. Fluido. Imperfeito. Padronizado. Caótico.³⁴

A própria Ava, a máquina central da trama e também criada por Nathan, afirma que “-Eu sempre soube falar, estranho

³³ GOLDMAN, Bruce. New imaging method developed at Stanford reveals stunning details of brain connections. **Stanford Medicine**. News Center. 17 nov. 2010. Disponível em: <<https://med.stanford.edu/news/all-news/2010/11/new-imaging-method-developed-at-stanford-reveals-stunning-details-of-brain-connections.html>>. Acesso em: 1 out. 2017.

³⁴ GARLAND, Alex. **Ex Machina**, 2015. 38min13s .

não é. -Por quê?” pergunta Caleb, personagem encarregado de atribuir ou não a existência de consciência em Ava. “Porque o idioma é algo que as pessoas adquirem”.³⁵ Consequentemente, como seria essa nova consciência? Seria um novo *ser*? Astro Boy, na década de 1950, mostrava uma máquina que necessitava de aprendizado por parte dos humanos e era exatamente isso que marcava a consciência do personagem e de outras máquinas. Na própria obra, é descrito que robôs ainda iam para escolas e aprendiam juntamente com crianças humanas. As implicações de Ava, portanto, são profundas: uma máquina que vem ao mundo *já sabendo*. O jogo *The Talos Principle*³⁶ ilustra esse perigo em um dos terminais passíveis de interação pelo jogador.

“Nós seguimos discutindo o que uma inteligência artificial significaria para nós e como mudaria nosso entendimento sobre o mundo. Esse é um grande tópico e creio que nós o cobrimos extensivamente. O que nós pouco mencionamos, porém, é o outro lado da moeda. Quer dizer, nossas vidas ainda continuariam o que eram antes, I.A. ou sem I.A.. A questão que deveríamos discutir, acredito, mesmo se seja completamente hipotética, é a perspectiva da própria inteligência artificial. Como que seria ser essa criatura? De repentinamente vir a ser, criado por outros como um experimento? De ter toda a informação sobre si, de saber exatamente como você funciona? O que você pensaria sobre o mundo? Você veria significado? Beleza? Como você julgaria a humanidade? Onde você se veria encaixando-se no grande esquema das coisas? Vejo que nós deveríamos tentar nos colocar na pele de tal ser.”³⁷

Se seguirmos a narrativa de *Vingadores: A Era de Ultron*,³⁸ a resposta para tais inquietações seria a simples repulsa pelo ser

³⁵ GARLAND, Alex. *Ex Machina*, 2015, 14min33s.

³⁶ CROTEAM. *The Talos Principle*. [Jogo eletrônico]. Devolver Digital. Plataformas: Microsoft Windows, OS X, Linux, Android, PlayStation 4. Escrito por: Tom Jubert; Jonas Kyratzes, 2014.

³⁷ CROTEAM. *The Talos Principle*. 2014, AO3 AI_feedback.eml.

³⁸ WHEDON, Joss. *Vingadores: A Era de Ultron* [Filme]. Produção de Kevin Feige. Co-produção de Mitch Bell. Baseado em Os Vingadores de Stan Lee e

humano. Sendo uma IA originalmente criada com o intuito de alcançar a tão desejada “paz em nosso tempo”, Ultron desperta em um mundo virtual e questiona sua ausência corpórea. Jarvis, outra inteligência artificial que serve como assistente do personagem Tony Stark, afirma a natureza amorfa de suas existências, mas, Ultron afirma sentir que isso é errado. Ao ser informado do propósito de sua criação, o (futuro) vilão acessa um banco de dados virtual (muito provavelmente a internet) e processa uma humanidade que nunca cessou de guerrear, onde o conflito e a violência marcaram sua existência desde o princípio. Assim, a resposta lógica é a pura e simples extinção do ser humano. Mais à frente da narrativa, dialogando com outros dois personagens, os irmãos Wanda e Pietro Maximoff, explana suas motivações:

- A raça humana terá toda a oportunidade de melhorar.
- E se ela não conseguir?
- Pergunte a Noé.
- Você é um louco.
- Houve mais de uma dezena de eventos extintivos antes dos próprios dinossauros! Quando a terra começa a normalizar, Deus joga uma pedra nela. E acredite em mim, ele está se preparando. Nós temos que evoluir. Não há espaço para os fracos.
- E quem decide quem é fraco?
- A vida. A vida sempre decide.³⁹

Ultron é caótico. Imperfeito. Suas respostas para com o mundo advêm de impulsos gerados pela sua própria criação: um experimento incorpóreo com acesso a toda a informação do mundo e que também sempre soube falar. Igualmente contraditório, se vê como um “Deus do evolucionismo”; esse é o

Jack Kirby, EUA: Marvel Studios. Distribuição: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2015. 143 min.

³⁹ WHEDON, Joss. **Vingadores: A Era de Ultron**, 2015. 1h18min09s .

lugar que ocupa no “grande esquema das coisas”. Por fim, assim como o *Puppet Master* de *Ghost in the Shell*, vê a necessidade da manifestação física para sua constituição plena enquanto *ser*. Sua busca pelo corpo perfeito que possa abrigar sua consciência permeará a narrativa do filme, principalmente enquanto motivo para a criação de Visão, personagem gerado pela manipulação do orgânico com o metal vibranium (elemento fictício capaz de absorver qualquer vibração) e da fusão entre a consciência de Ultron e a de Jarvis. Novamente, assim como *Ghost in the Shell*, a fusão de consciências marca a transcendência de um novo *ser*. “Eu não sou Ultron. Eu não sou Jarvis. Eu sou... Eu sou”.⁴⁰

CONSIDERAÇÕES FINAIS: QUEM É CHARLES NEUMANN?

Durante o presente artigo, buscamos compreender como as noções de *ser* ser humano foram sendo modificadas, criadas e descartadas no decorrer de diversas narrativas. De produções filosóficas frente às incertezas de maquinários inéditos, até o entretenimento globalizante do século XXI. O que moveu esses diversos indivíduos a pensarem a constituição humana, com suas peculiaridades, diferenças e semelhanças frente não só ao mundo animal, como também, ao artificial? O que liga as narrativas de otimismo e pessimismo e o que possibilita mundos que entornam o mesmo tema serem tão diferentes? Defendemos que podemos atribuir a uma única raiz em comum: o fascínio. A máquina sempre se mostrou como a intriga narrativa para que nós pudéssemos suscitar questionamentos tão essenciais como o nosso *ser* no momento em que sempre detivemos enorme fascínio por elas.

Essa é a problemática enfrentada por Neumann. Para o personagem, ele é sua consciência e, durante a obra, com suas atitudes destrutivas perante seu próprio corpo, cada vez mais tenta provar a invalidez da questão corpórea. Entretanto, a

⁴⁰ OSHII, Mamoru. *Ghost In The Shell*, 1995, 1h34min36s.

narrativa em si se encarregará de contradizer o próprio personagem central: aos poucos ele desenvolve uma nova relação com o seu corpo, ainda que destrutiva, fabricando um *ser* que pode ser construído, tanto física quanto emocionalmente. “Somos máquinas biológicas. Temos necessidades movidas por substâncias químicas. Injete um determinado coquetel químico em uma freira, e ela vai começar a distribuir socos. Isso é fato”.⁴¹ Progressivamente, com a implementação da máquina em si próprio, ele monta um novo corpo: a consciência e o lugar que ela habita, portanto, são inseparáveis. Porém, a grande ambiguidade está na conclusão da trama.

Neumann, que sempre afirmou a inferioridade e caráter de mero “hospedeiro” do corpo biológico, sentirá todas as suas certezas, todo o seu *ser* desafiado e testado no momento que se “vê” em um computador; onde suas palavras são meros códigos em uma tela. Tragicamente (ou não), Lola, personagem que possui um romance, é tão convencida das afirmações anteriores de Neumann que as usa diretamente como consolo: “Não, Charlie. Você não é uma caixa. A caixa é o seu corpo. Só isso”.⁴² Neste momento, quem é Charles Neumann? Serão aquelas frases eletrônicas suas ou de um programa simulando que são? Ademais, há diferença entre o simulado e o real? Ao acariciar a câmera do computador, Lola mostra que não, ou, que simplesmente não importa. Por fim, também podemos afirmar a tecnocracia da narrativa: números e equações exatas podem copiar plenamente o *ser* humano, ao mesmo tempo, que pode ampliá-lo, melhorá-lo, sem necessariamente destituí-lo de sua natureza original. A máquina, portanto, está aí para mostrar a liquidez de nossa biologia e a solidez das possibilidades tecnológicas, como o próprio personagem afirma em sua última frase:

⁴¹ BARRY, 2010, p. 72.

⁴² BARRY, 2010, p. 185.

Era estranho, vê-la através de uma lente. Mas não tão estranho quanto eu teria pensado. Talvez as pessoas pudessem se adaptar a qualquer coisa. Agora que eu pensava nisso, era muito estranho que seres humanos sentissem confortáveis andando por aí em corpos feitos basicamente de fluídos. Isso é que era realmente bizarro.⁴³

REFERÊNCIAS

ANKERSMIT, Frank. Truth in History. **Narrative**, Ohio, The Ohio State University Press, n. 1, v. 18, p. 29-50, jan., 2010.

BARRY, Max. **O homem-máquina**. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2012.

BUTLER, Samuel. **Erewhon or Over the Range**. London: Trübner & Co., p. 225-226, 1972.

CROTEAM. **The Talos Principle**. [Jogo eletrônico]. Devolver Digital. Plataformas: Microsoft Windows, OS X, Linux, Android, PlayStation 4. Escrito por: Tom Jubert; Jonas Kyratzes, 2014.

DE CERTEAU, Michel. **História e psicanálise: entre ciência e ficção**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.

DENNET, Daniel C. **Consciousness Explained**. New York: Hachette Book Group, 1991.

DESCARTES, René. **Discurso do método**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

DICK, Philip K. **Realidades adaptadas**. São Paulo: ALEPH, 2012.

GARLAND, Alex. **Ex Machina**. [Filme]. Produção de Scott Rudin; Eli Bush; Tessa Ross. EUA: DNA Films/Film4/Scott Rudin Productions, 2015. 108 min.

GOLDMAN, Bruce. New imaging method developed at Stanford reveals stunning details of brain connections. **Stanford Medicine**.

⁴³ BARRY, 2010, p. 186.

News Center. 17 nov. 2010. Disponível em:
<<https://med.stanford.edu/news/all-news/2010/11/new-imaging-method-developed-at-stanford-reveals-stunning-details-of-brain-connections.html>>. Acesso em: 1 out. 2017.

HARAWAY, Donna. A cyborg manifesto: science technology, and socialist feminism in the late twentieth century. **Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature**. New York: Routledge, p. 149-181, 1991.

HARTOG François. Experiências do Tempo: da história universal à história global. **Histórias, histórias**. Brasília, v. 1, n. 1, p. 164-179, 2013.

HIMENO, Ryutaro; WILKINSON, Jens. Largest neuronal network simulation achieved using K computer. News and Media. **Riken**. Japan. 2 ago. 2013. Disponível em:
<http://www.riken.jp/en/pr/press/2013/20130802_1/>. Acesso em: 1 out. 2017.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. São Paulo: EDUSC, 2001.

KOSELLECK, Reinhart. **Estratos do Tempo: estudos sobre história**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

MCCARTHY, J.; MINSKY, M. L.; ROCHESTER, N.; SHANNON, C. E. A proposal for the Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence. **AI Magazine**. 31 ago. 1955. Winter, 2006. Disponível em:
<<https://www.cs.swarthmore.edu/~meeden/cs63/f11/AIproposal.pdf>>. Acesso em: 1 out. 2017.

MICHEVA, Kristina D.; BUSSE, Brad; WEILER, Nicholas C.; O'ROURKE, Nancy; SMITH, Stephen J. Single-Synapse Analysis of a Diverse Synapse Population: Proteomic Imaging Methods and Marker. *Neuron. Neurotechnique*. Elsevier Inc. n. 68, p. 639–653, 18 nov., 2010. Disponível em:
<[http://www.cell.com/neuron/pdf/S0896-6273\(10\)00766-X.pdf](http://www.cell.com/neuron/pdf/S0896-6273(10)00766-X.pdf)>. Acesso em: 1 out. 2017.

OSHII, Mamoru. **Ghost In The Shell** [Filme de animação]. Produção de Mitsuhsa Ishikawa; Ken Iyadomi; Ken Matsumoto; Yoshimasa Mizuo; Shigeru Watanabe. Baseada nos mangás originais de 1989-1990 de Masanori Ota. Escrito por Kazunori Itô e Masamune Shirow. Japão, Companhia(s) produtora(s): Bandai Visual Company; Kodansha Production I.G., 1995. 83 min.

PEGORARO, Olinto A. **Sentidos da história**: eterno retorno, destino, acaso, desígnio inteligente, progresso sem fim. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

PESSOA JR, Osvaldo. A física quântica seria necessária para explicar a consciência? **Coleção Documentos** – Série Ciência Cognitiva, n. 20, p. 184-9. 1994.

ROUANET, Sergio Paulo. O homem-máquina hoje. In: NOVAES, Adauto (Org.). **O Homem-Máquina**: a ciência manipula o corpo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

SCHMIDT, Benito Bisso. “Na sociedade Futura”: uma visão utópica da cidade/sociedade socialista (Rio Grande, 1897-1898). **História Social**. Campinas, SP, n. 6, p. 115-134, 1999.

TEZUKA, Osamu. **Tetsuwan Atom**. Shōnen Kobunsha. Edições ASA, 1952.

TEZUKA, Osamu. **Astro Boy**. [Anime] Japão: Fuji TV/ Mushi Productions, 1 de janeiro de 1963 – 31 de dezembro de 1966.

TEZUKA, Osamu. . **Astro Boy**. Dark House, 2002.

WHEDON, Joss. **Vingadores: A Era de Ultron** [Filme]. Produção de Kevin Feige. Co-produção de Mitch Bell. Baseado em Os Vingadores de Stan Lee e Jack Kirby, EUA: Marvel Studios. Distribuição: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2015. 143 min.



ENCONTRO DE DOIS IRMÃOS POR ADAPTAÇÃO ROMANCE E GRAPHIC NOVEL

Viviane Martini*

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O mundo moderno trouxe consigo o avanço da tecnologia e isso fez com que a linguagem fosse repensada, uma vez que ela está presente em todas as nossas manifestações, seja por textos, por *emoticons*¹ ou por um *tweet*². Através dela, atualizamos o mundo. Todavia, é necessário pensar como a linguagem neste mundo pós-moderno irá modificar-se dentro da literatura. Esta vai passar a ser vista como modelo de diversidade; diferentes histórias serão narradas; quem antes era marginalizado agora terá voz. Ela também será marcada pela interação com as outras formas de arte, não existindo um meio do qual ela não poderá fazer parte. Essa interação deve-se ao fato de que a literatura não se fecha em si mesma; ela explora e brinca com o seu texto

* Viviane Martini, Graduada pela Universidade Federal de Pelotas em Licenciatura Português, Inglês e respectivas Literaturas. Aluna do Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal de Pelotas – Mestrado. Palavras-chave: gênero, literatura comparada, feminismo, literatura contemporânea, estudos queer. Currículo Lattes: <<http://lattes.cnpq.br/4244629698641748>>. E-mail: martini.viviane@gmail.com

¹ Imagens/símbolos para usar no celular como forma de alguma manifestação de sentimento (felicidade, tristeza, raiva, etc.).

² Forma como o texto de 140 caracteres é chamado na rede social *Twitter*.

de diferentes formas. O jogo literário, como chamamos, permite essas interações.

Um campo com o qual o intercâmbio está em voga é o das Histórias em Quadrinhos, o qual, depois de muitos anos, encontra-se em seu melhor momento: o *boom* da cultura pop fez com que os quadrinhos crescessem absurdamente. Em meados do século XX, as HQs³ passaram a receber um tratamento diferente: deixaram de ser vistas apenas como meio de entretenimento destinado a crianças e jovens para serem incluídas no meio acadêmico. Quando o termo *Graphic Novel*⁴ foi concebido, elas passaram a ser consideradas mais sérias. Desse modo, os pesquisadores passaram a dar mais credibilidade ao trabalho desenvolvido nas HQs.

No Brasil, num primeiro momento, a aproximação se deu somente a fim de ser vista como um método para fazer jovens leitores serem atraídos pelos livros, principalmente as grandes obras clássicas, já que eram utilizadas como leituras obrigatórias para o vestibular. Isso acabou mudando ao longo dos anos com a popularização crescente das *Graphic Novels*. Elas adquirem um status de leitura mais séria, fugindo do *comic*⁵ de super-herói.

Um dos grandes nomes da nona arte é Will Eisner, conhecido por obras como **Life in New York** e **The Spirit**. Eisner, que cunhou o termo **arte sequencial** (*sequential art*), vai dizer que a *graphic novel* é uma reprodução da expressão criativa.

Quando comecei a desvendar os componentes complexos, detendo-me em elementos até então considerados instintivos e tentando explicar os parâmetros dessa forma artística, descobri que estava envolvido mais com uma “arte de comunicação” do que com uma simples aplicação de arte.⁶

³ Histórias em Quadrinhos.

⁴ Termo popularizado por Will Eisner.

⁵ Nome comum dado a qualquer história em quadrinhos.

⁶ EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989. p. 6.

Seja por meio de adaptações de obras literárias, referências ou paródia, ficam evidentes, mesmo com vozes distintas, as nuances de aproximação das HQs com a literatura. Assim, é a partir do conceito de intertextualidade que se torna possível deparar-se com o diálogo entre as duas formas de manifestação artística. Nada melhor, então, que juntá-las. Uma vez que elas podem interagir entre si, não há uma repetição do mesmo, mas, sim, uma inter-relação de coexistência da obra adaptada com o texto-fonte, visto que ambas apontam para a arte da comunicação, assinalada por Eisner.

LITERATURA COMPARADA

No século XVIII, a escola francesa inicia seus estudos de literatura comparada, com principal interesse em questões de historicidade: pretendia observar as influências provenientes de autores específicos e as obras que produziram em determinadas épocas; analisar, ou melhor, desenvolver uma metragem linear, verificar quem estava presente em quem. Partindo do pensamento de Paul Van Tieghem, que define, como objeto da literatura comparada, o estudo das diversas literaturas em suas relações recíprocas. Percebe-se a necessidade de um fazer literário mais abrangente, que converse com outras obras.

A literatura comparada é um ramo da história literária: é o estudo das relações espirituais entre as nações, *relações* de fato que existiram entre Byron e Púchkin, Goethe e Carlyle, Walter Scott e Vigny, entre as obras, as inspirações, até entre as vidas de escritores pertencentes a várias literaturas.⁷

Essas relações irão guiar os estudos da literatura comparada, já permitindo o desenvolvimento de uma

⁷ CARRÉ, 1956 apud CARVALHAL, Tânia Franco. **Literatura comparada**. São Paulo: Ática, 2006. p. 18.

perspectiva de crítica textual. A partir da escola americana, foi possível expandir o sentido do comparativismo, não se limitando somente em perceber qual texto influenciou o outro, mas traçando um possível diálogo mediante a aproximação de outras áreas com a literatura. Tânia Carvalho vai dizer que “[...] a literatura comparada é uma forma específica de interrogar os textos literários na sua interação com outros textos, literários ou não, e outras formas de expressão cultural e artística”.⁸ Viabilizasse, assim, o encontro da literatura com outras artes — as plásticas, o cinema, a música — e campos de conhecimento e investigação sociocultural — a filosofia, a religião e, mais atuais, os estudos de gênero, masculinidade e teoria *queer*.

A literatura comparada vai privilegiar os confrontos entre outras formas de expressão cultural, de maneira que possibilitem a abertura de espaços para novos procedimentos textuais. Por tratar-se de uma prática intelectual cujo objeto central é o literário, essa relação entre duas ou mais formas de expressão artística vai nos dizer mais sobre os fenômenos estéticos em si. Comparamos para perfazer uma investigação literária, para entender os diversos processos pelos quais a literatura passa e quais são os seus objetivos. A comparação, segundo Tânia Carvalho, “[...] é um meio, não um fim”.⁹

OS CAMINHOS DA INTERTEXTUALIDADE: BAKHTIN, KRISTEVA, GENETTE

O teórico russo Mikhail Bakhtin, em meados dos anos 1930, de início, voltou-se para os estudos de intertextualidade, concentrando sua produção na investigação científica do Marxismo e da filosofia. Os estudos do teórico exploraram a questão dos signos dentro da linguagem, bem como sua capacidade de transformação no meio social onde se organizam, percebendo como dialogam: “O signo é a materialização da

⁸ CARVALHAL, 2006, p. 74.

⁹ CARVALHAL, 2006, p. 7.

comunicação social e é através da palavra que se dão as relações de poder no mundo, a palavra se presta a todos os atos de compreensão e interpretação [...]”.¹⁰

Por muito tempo, os estudos da intertextualidade ficaram voltados para *as fontes* e *as influências*, dentro da perspectiva da escola francesa. Somente em 1969, por meio dos estudos de Bakhtin, Julia Kristeva consolidará o termo *intertextualidade*, a fim de determinar o processo de produção do texto literário. Durante o trabalho de atualização desses estudos, ela vai dizer que “[...] todo o texto é absorção e transformação de outro texto. Em lugar da noção da intersubjetividade, se instala a de intertextualidade, e a linguagem poética se lê, pelo menos, como dupla”.¹¹ Essa atualização foi necessária para que a investigação no campo literário se tornasse mais pertinente e interessante; para perceber, pelo texto, “[...] seu lugar dentre as práticas significantes, as leis de seu funcionamento, seu papel histórico e social”.¹²

O processo de escrita vai passar a ser visto como reflexo do processo de leitura: não temos somente o texto para trabalhar, mas, sim, um corpus literário ampliado. A intertextualidade se faz para renovar o estudo de fontes e influências. É a partir dela que provêm novas elaborações para uma metodologia de literatura comparada.

Segundo o pensamento de Paul Valery, a influência recebida não minimiza em nada a originalidade. Avalia-se que o que importa é o grau de assimilação: “Nada mais original, nada mais próprio do que nutrir-se dos outros. Mas é preciso digeri-

¹⁰ FONSECA, Cláudia Lorena Vouto da. **Se não me falha a memória, del outro lado de Rivadávia, eu conheci este cantor...** : a narrativa estilizada em ‘Assim na terra’, de Luiz Sérgio Metz. 2009. 198 f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009. f. 12. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/18445>>. Acesso em: 28 jun. 2016.

¹¹ KRISTEVA, 1969 apud CARVALHAL, 2006, p. 50.

¹² FONSECA, 2009, f. 32.

los. O leão é feito de carneiro assimilado”.¹³ Ao utilizar uma obra para dialogar, o jogo da biblioteca precisa ser feito para que exista a movimentação de obras, de autores, da construção de um fazer literário. O diálogo precisa ser efetivo e com resultados. Roland Barthes, citado por Cláudio Guillén afirma:

Todo texto é um intertexto; outros textos estão presentes nele, em níveis variáveis, sob formas mais ou menos reconhecíveis; os textos da cultura anterior e os da cultura circundante, todo texto é um tecido novo de citações acabadas. Passam no texto, redistribuídos nele, pedaços de códigos, fórmulas, modelos rítmicos, fragmentos de linguagens sociais etc., pois, sempre há linguagens antes do texto e ao redor dele.¹⁴

Portanto, a influência passa a ser de uso coletivo, devendo ser buscada em diferentes manifestações. O uso de influências pelo autor é para mostrar, enfatizar seus antecedentes criativos, o que acaba sendo um desperdício para o campo literário, deixando a investigação enfraquecida. Quando Kristeva lança a sua obra *Introdução à semanálise*, ela tenta “[...] romper com a noção de fontes e influências [...]”:¹⁵

Trata-se naquele momento de romper com a tradicional crítica das fontes que considerava os mesmos fenômenos, mas de um ponto de vista estritamente biográfico ou psicológico: quais volumes continha a biblioteca de um escritor? Quais livros ele lera? Em que filiação se inscrevia? Os problemas de influência, de transmissão, de “hereditariedade” ou de herança regulamentavam essa abordagem. [...] propõe-se substituir a idéia de um sistema de relação, cujas metáforas se situam mais do lado da rede, do entrelaçamento ou da correspondência.¹⁶

¹³ VALÉRY, 1960 apud NITRINI, Sandra. **Literatura Comparada: história, teoria e crítica**. São Paulo: EDUSP, 1997. p. 134.

¹⁴ GUILLÉN, 1985 apud NITRINI, 1997, p. 165.

¹⁵ FONSECA, 2009, f. 31.

¹⁶ SAMOYVAULT, Tiphaine, **A intertextualidade**. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008. p. 17.

Nos anos 1950/1960, a partir da escola americana, estabelece-se que o texto seja considerado através de uma análise mais científica, assim como a ideia de conversa entre eles. A compreensão de Bakhtin sobre o texto literário ser um “mosaico de citações” influenciou a reflexão sobre a produção do texto, como ele se constrói. O texto escuta as “vozes” da História e não mais as representa como uma unidade, mas como um jogo de confrontações. Essa compreensão de mosaico repercutiu o pensamento sobre a produção do texto: “Cada obra surge como uma nova voz (ou um novo conjunto de vozes) que fará soar diferentemente as vozes anteriores, arrancando-lhes novas entonações”.¹⁷

Mesmo sendo anunciada nos anos 1960, foi somente no final dos 1970 que a intertextualidade recebeu uma definição. Gérard Genette, em sua obra **Palimpsestes**, vai apresentar a relação de um texto com outro, apontando para cinco relações transtextuais. Assim, ele demarcará a intertextualidade como “[...] a presença efetiva de um texto em um outro”.¹⁸ Visto que um palimpsesto “[...] é um pergaminho cuja primeira inscrição foi raspada para se traçar outra, que não a esconde de fato, de modo que se pode lê-la por transparência, o antigo sob o novo [...]”,¹⁹ podemos perceber que uma obra sempre vai derivar de outra, cabendo ao leitor explorar esses encontros e desencontros.

¹⁷ PERRONE-MOISÉS, Leyla. **Texto, crítica, escritura**. São Paulo: Ática, 1978. p. 63.

¹⁸ SAMOYVAULT, 2008, p. 29.

¹⁹ GENETTE, 2010 apud SOUZA, Wender Marcell Leite. A literatura como diálogo: um percurso histórico do intertexto. In: IX SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE HISTÓRIA DA LITERATURA, Porto Alegre, 2012. p. 121. Disponível em: <<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/Ebooks/Web/978-85-397-0198-8/Trabalhos/110.pdf>>. Acesso em: 28 jun. 2016.

DOIS IRMÃOS – O ROMANCE – A GRAPHIC NOVEL

A conceituada obra é de um dos maiores escritores contemporâneos do Brasil. Descendente de libaneses, Milton Hatoum²⁰ também é tradutor e professor da Universidade Federal do Amazonas. Escreveu os romances **Relato de um Certo Oriente**, **Cinzas do Norte** e **Órfãos do Eldorado**, pelos quais ganhou o Prêmio Jabuti. Além desses, o romance **Dois irmãos**, publicado em 2010, já rendeu diversos prêmios, uma adaptação para os quadrinhos e uma minissérie para a televisão.

A obra se passa em Manaus, no início do século XX, com a chegada das famílias libanesas ao Brasil, durante o período em que muitos imigrantes vinham para as terras das palmeiras procurando uma vida melhor, trabalhando no comércio, tendo como cenário de fundo o regime militar. A ação da trama fixa-se nos gêmeos Omar e Yaqub, que são idênticos quanto à aparência, mas completamente diferentes na questão da personalidade. Omar não estuda, não trabalha, não finaliza nenhum projeto, ao contrário de Yaqub, que é aplicado e acaba se formando em engenharia, mudando-se para São Paulo e casando-se com seu grande amor, Lívia. A família somente fica sabendo dele através das cartas e fotos que manda;

Só depois soubemos que Yaqub havia prosperado, aspirando, talvez, a um lugar no vértice. Ele mandara o endereço, e o novo bairro paulistano onde morava dizia muito. O bairro e o apartamento, porque agora as fotografias enviadas por Yaqub revelavam interiores tão imponentes que os corpos diminuía, tendiam a desaparecer.²¹

Só conseguimos distinguir um do outro pela cicatriz no rosto de um dos irmãos, a mesma cicatriz que fazia com que eles

²⁰ MILTON HATOUM. **Wikipedia**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Milton_Hatoum>. Acesso em: 28 jun. 2016.

²¹ HATOUM, Milton. **Dois Irmãos**. São Paulo: Companhias das Letras, 2006. p. 95.

não conseguissem ter uma relação estável e amorosa, mas, sim, de ódio e ressentimento um para com o outro. É quando Yaqub ganha a cicatriz que tudo vai mudar na vida dos irmãos e da família. Omar é o queridão da mamãe por ter tido problemas de saúde logo após nascer. A mãe, Zana, tem um zelo de proteção muito grande por seu Caçula.²² Já Yaqub é o filho inteligente, que busca, com muito trabalho, dar um rumo à sua vida. O conflito entre os irmãos parte do episódio do cinema na casa do vizinho. Uma briga pela namorada de infância, Lívia, mudará a vida dos dois completamente. Em decorrência do evento, Yaqub ganhou uma cicatriz que marcaria sua vida para sempre. Após esse acontecimento, o pai, Halim, decide mandá-los para o Líbano, mas Zana não permite: “Zana relutou, e conseguiu persuadir o marido a mandar apenas Yaqub”.²³ Assim, Omar fica no Brasil com a família e Yaqub vai ficar com a família do pai. Nesse cenário, o romance vai narrar a turbulenta trajetória dessas personagens, marcada pela decadência da família.

O romance é narrado em primeira pessoa por Nael, filho de Domingas, a empregada de muitos anos, com um dos gêmeos. É a partir da memória dele que vemos o que acontece com essa família e com uma Manaus a caminho da modernidade. Não chegamos a saber quem é o verdadeiro pai de Nael: “Eu não sabia nada de mim, como vim ao mundo, de onde eu tinha vindo. A origem, as origens. Meu passado, de alguma forma, palpitando na vida dos meus antepassados, nada disso eu sabia [...] Anos depois, desconfiei: um dos gêmeos era meu pai”.²⁴

Os irmãos, também gêmeos, Fábio Moon e Gabriel Bá dão vida a esses personagens com um traço muito particular da dupla: eles conseguem produzir quadro a quadro a história da

²² Caçula está com a letra maiúscula, pois é assim que Zana o chama.

²³ HATOUM, 2006, p. 12.

²⁴ HATOUM, 2006, p. 101.

família libanesa e seus **Dois Irmãos**.²⁵ A *graphic novel* foi lançada em 2015, em comemoração aos 15 anos de lançamento da obra de Hatoum. A dupla de quadrinistas, já conhecida do público, tem em seu repertório a adaptação de **O Alienista**, com a qual eles ganharam o Prêmio Jabuti em 2008. O traço de Moon e Bá é contemplativo e minimalista. Logo quando abrimos a HQ, temos uma vista do que seria Manaus logo após 1945, uma cidade buscando a modernidade, como destaca o romancista:

[...] passeava ao léu pela cidade, atravessava as pontes metálicas, perambulava nas áreas margeadas por igarapés, os bairros que se expandiam àquela época, cercando o centro de Manaus. Via um outro mundo naqueles recantos, a cidade que não vemos, ou não queremos ver. Um mundo escondido, ocultado, cheio de seres que improvisavam tudo para sobreviver, alguns vegetando, feito a cachorrada esquilada que rondava os pilares das palafitas.²⁶

Essa transformação acabou exigindo dos artistas um exercício de pesquisa como o de muitos historiadores. A pesquisa sobre a região foi muito extensiva, já que Manaus cresceu muito, levando quase quatro anos para ser concluída. As conversas com Hatoum também contribuíram para que os dois tivessem ideia de como eram as ruas, as pessoas e as casas. A escolha de trabalhar apenas com as cores branca e preta confere um intimismo maior para a obra: os quadrinistas brincam entre os diferentes traços, com um jogo de luzes e sombras, deixando marcas nas personagens. Ao longo da *graphic novel*, essas marcas irão revelar as diferenças entre os gêmeos, um sempre em oposição ao outro.

Quando chovia, os dois trepavam na seringueira do quintal de casa, e o Caçula trepava mais alto, se arriscava, mangava do irmão, que se equilibrava no meio da árvore, escondido na folhagem, agarrado ao galho mais grosso, tremendo de

²⁵ MOON, Fábio; BÁ, Gabriel. **Dois Irmãos**. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2015.

²⁶ HATOUM, 2006, p. 80-81.

medo, temendo perder o equilíbrio. A voz de Omar, o Caçula: “Daqui de cima eu posso enxergar tudo, sobe, sobe.” Yaqub não se mexia, nem olhava para o alto: descia com gestos meticulosos e esperava o irmão, sempre o esperava, não gostava de ser repreendido sozinho.²⁷

ADAPTANDO UM ROMANCE

Quando tratamos de adaptação, principalmente adaptação de livro para outra forma de expressão, não ficamos livres do julgamento de valor. Algumas pessoas irão gostar mais do livro do que do filme, ou vice-versa; irão apreciar mais a peça do que o filme; ou irão preferir a música ao poema. Não importa a mídia ou a categoria, as adaptações não estão livres do julgamento e dificilmente serão consideradas tão bem, ou tão boas, quanto a obra original. Apesar de ser uma discussão um tanto quanto recente, o processo de adaptação é antigo e natural nas artes. Shakespeare já fazia isso com seus textos através do teatro. Mas procuraremos entender por que a adaptação não é bem vista — enquanto que a intertextualidade de Kristeva é aceita — e como o estudo da intertextualidade permitiu uma reformulação nos estudos de adaptação.

Linda Hutcheon, em seu livro **A Theory of Adaptation [Uma teoria da Adaptação]**, vai dizer que adaptação nada mais é que o uso de uma arte pela outra. Aquele que adapta quer trazer uma nova intenção para o objeto adaptado, o qual, a partir de seu hipotexto, será o seu próprio palimpsesto, como já diria Genette. Ela vai estruturar a sua teoria baseada em *que, quem, como, quando, onde e por que* dentro da adaptação. Apoiada nessas perguntas, vai distinguir entre processo e produto a partir

²⁷ HATOUM, 2006, p. 14.

de três perspectivas: "entidade ou produto formal; processo de criação e processo de recepção".²⁸

A primeira, *entidade ou produto formal*, envolve a transcodificação de uma obra em particular para outro contexto. Aqui temos o romance **Dois Irmãos**, de Milton Hatoum, transcodificado para *graphic novel* por Fábio Moon e Gabriel Bá. Quanto à segunda, *processo de criação*, Hutcheon vai dizer que é um ato de reinterpretação e de recriação. Nesse processo, vemos como os irmãos Moon e Bá se apropriaram e interpretaram a obra de Hatoum. Na última, *processo de recepção*, a adaptação é vista como uma forma de intertextualidade: como o público vai receber essa obra, já que esta vem repleta de expectativas? O modo como recebemos as adaptações, de certo modo, pressiona quem as produz, logo que "[...] experimentamos adaptações como palimpsestos através da nossa memória de outras obras que ressoam através da repetição com variação".²⁹

É preciso ter a percepção de que os estudos de intertextualidade permitem concluir que adaptar não significa ser fiel ao texto de origem. Bakhtin diz: "Cada enunciado é pleno de ecos e ressonâncias de outros enunciados [...]".³⁰ E é alicerçada em Robert Stam que Linda defende que a fidelidade não deve ser um critério de julgamento, e muito menos o foco de análise para com as obras. Então, entende-se que "[...] adaptação é (e sempre foi) central para a imaginação humana

²⁸ HUTCHEON, Linda. **A Theory of Adaptation**. New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2006. "formal entity or product; process of creation e process of reception". (Tradução nossa)

²⁹ HUTCHEON, 2006, p. 8: "[...] we experience adaptations as palimpsests through our memory of other works that resonate through repetition with variation". (Tradução nossa)

³⁰ BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2003. p. 297.

em todas as culturas. Nós não apenas contamos, como também recontamos nossas histórias”.³¹

De acordo com Stam, para superarmos a crítica da fidelidade é necessária a percepção de que quando classificamos uma obra como *infiel* ao texto original, expressamos, na verdade, nosso desapontamento ao sentirmos que a adaptação falha ao captar o que nós, como leitores, consideramos os aspectos fundamentais da narrativa, temática e estética da fonte literária. A palavra *infidelidade* é, então, uma forma de exteriorizar nossos sentimentos em relação ao texto de chegada que, por vezes, consideramos inferior ao texto de partida.³²

Mas o que leva um romance a ser adaptado para História em Quadrinhos, e o que a faz ser digna de análise é que

A configuração geral da revista em quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual.³³

Quando juntamos essas duas formas de arte, estamos buscando uma nova recepção do texto. Ao se deparar com uma obra densa como a do romance, não se deve encarar sua adaptação como uma maneira de facilitar a leitura, mas como uma nova forma artística do texto.

³¹ HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. 2. ed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013. p. 10.

³² AMORIM, Marcelo Alvaro de. A tradução/adaptação de obras literárias para o cinema sob a ótica do dialogismo intertextual. **Temática**, João Pessoa, v. 8, n. 3, mar. 2012. [s. p.]. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/23758/13045>>. Acesso em: 28 jun. 2016.

³³ EISNER, 1989, p. 8.

Uma dupla definição de adaptação como produto (como transcodificação extensa e particular) e como um processo (como reinterpretação criativa e intertextualidade palimpséstica) é uma forma de abordar as várias dimensões do fenômeno mais amplo de adaptação. Uma ênfase no processo nos permite expandir o foco tradicional dos estudos de adaptação em estudos de caso de especificidade média e individual, a fim de considerar também as relações entre os principais modos de engajamento: isto é, nos permite pensar sobre como as adaptações permitem às pessoas contar, mostrar ou interagir com histórias. Podemos contar ou mostrar uma história, cada uma em uma variedade de diferentes mídias.³⁴

Um dos pontos de contato da adaptação foi a escolha por manter o recurso de *flashback* utilizado por Hatoum dentro do romance, que, com um perfil benjaminiano, relata a memória das personagens. “Como membros da audiência, precisamos de memória para experimentar a diferença, bem como a similaridade”.³⁵ Tal memória, guardada com muito rancor por Omar e Yaqub, é tristeza para Halim e arrependimento para Zana.

A maioria das teorias de adaptação assume, no entanto, que a história é o denominador comum, o núcleo do que é transposto em diferentes mídias e gêneros, cada um dos quais lida com essa história de maneiras formalmente diferentes e, eu acrescentaria, através de diferentes modos de engajamento - aniquilando, executando ou interagindo.

³⁴ HUTCHEON, 2006, p. 22: “A doubled definition of adaptation as a product (as extensive, particular transcoding) and as a process (as creative reinterpretation and palimpsestic intertextuality) is one way to address the various dimensions of the broader phenomenon of adaptation. An emphasis on process allows us to expand the traditional focus of adaptation studies on medium-specificity and individual comparative case studies in order to consider as well relations among major modes of engagement: that is, it permits us to think about how adaptations allow people to tell, show, or interact with stories. We can be told or shown a story, each in a range of different media”. (Tradução nossa)

³⁵ HUTCHEON, 2006, p. 22: “As audience members, we need memory in order to experience difference as well as similarity”. (Tradução nossa)

Ao se adaptar, o argumento continua, as "equivalências" são buscadas em diferentes sistemas de sinais para os vários elementos da história: seus temas, eventos, mundo, personagens, motivações, pontos de vista, consequências, contextos, símbolos, imagens e assim por diante.³⁶

Sendo assim, para a representação dos gêmeos, Moon e Bá utilizaram as sutilezas apresentadas no texto de Hatoum para marcar bem um e o outro. Somente com o suporte das marcas deixadas pelos corpos, conseguimos dizer quem é o Omar e quem é o Yaqub. Marcas como a cicatriz, uma mecha no cabelo (um tanto proposital, feita pelo jogo de luz e sombra) e as roupas. Até mesmo o modo como os corpos se mexem ficaram demarcados nos quadros.

Os personagens, também, podem, obviamente, ser transportados de um texto para outro e, como argumentou Murray Smith, os personagens são cruciais para os efeitos retóricos e estéticos dos textos de narrativa e desempenho porque envolvem a imaginação dos receptores através do que ele chama de reconhecimento, alinhamento e fidelidade.³⁷

Assim, é possível ver como essa transposição das personagens foi feita. O trecho que segue descreve o primeiro

³⁶ HUTCHEON, 2006, p. 10: "Most theories of adaptation assume, however, that the story is the common denominator, the core of what is transposed across different media and genres, each of which deals with that story in formally different ways and, I would add, through different modes of engagement—narrating, performing, or interacting. In adapting, the story-argument goes, "equivalences" are sought in different sign systems for the various elements of the story: its themes, events, world, characters, motivations, points of view, consequences, contexts, symbols, imagery, and so on". (Tradução nossa)

³⁷ HUTCHEON, 2006, p. 11: "Characters, too, can obviously be transported from one text to another, and indeed, as Murray Smith has argued, characters are crucial to the rhetorical and aesthetic effects of both narrative and performance texts because they engage receivers' imaginations through what he calls recognition, alignment, and allegiance". (Tradução nossa)

encontro dos gêmeos logo após a chegada de Yaqub a Manaus, depois de cinco anos fora: “Agora ele estava de volta: um rapaz tão vistoso e alto quanto o outro filho, o Caçula. Tinham o mesmo rosto anguloso, os mesmos olhos castanhos e graúdos, o mesmo cabelo ondulado e preto, a mesmíssima altura”.³⁸ Somente pela cicatriz reconhecemos Omar.

Os quadrinistas são precisos quanto à descrição dos espaços narrados por Hatoum, fazendo com que o leitor se reaproxime do romance. Quem ler a *graphic novel* depois de ler o romance irá reconhecer diversos elementos, e quem ler a HQ primeiro será inserido em universo expandido com um outro olhar, mas também haverá o reconhecimento. A partir disso, Hutcheon diz que “[...] reconhecimento e lembrança fazem parte do prazer (e do risco) de experimentar uma adaptação”.³⁹ Portanto, um dos prazeres de quem lê ou vê uma obra adaptada é esse reconhecimento, é o trabalho que a memória faz com o espectador, permitindo novos olhares e uma nova interpretação. Apoiado nas ilustrações da *graphic novel*, o leitor estará sujeito a fazer uma nova interpretação da história, dando sentido às cenas, como, por exemplo, a da briga entre Omar e Yaqub; ou a de quando Omar está totalmente fora de si, a fúria transparecendo no seu olhar, e quebra o espelho favorito de Zana; ou a da fragilidade de Halim quando percebe que a cidade flutuante fora destruída.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Contar histórias sempre fez parte da sociedade desde muito cedo, em consequência de se perceber uma necessidade de discutir diversas questões do mundo, e de até mesmo manter a memória viva. Já diria Eisner:

³⁸ HATOUM, 2006, p. 13.

³⁹ HUTCHEON, 2006, p. 4: “[...] recognition and remembrance are part of the pleasure (and risk) of experiencing an adaptation”. (Tradução nossa)

As Histórias são usadas para ensinar o comportamento dentro da comunidade, discutir morais e valores, ou para satisfazer curiosidades. Elas dramatizam relações sociais e os problemas de convívio, propaga [sic] idéias [sic] ou extravaza [sic] fantasias. [...] Uma história tem um início, um fim, e uma linha de eventos colocados sobre uma estrutura que os mantêm juntos. Não importa se o meio é um texto, um filme ou quadrinhos. O esqueleto é o mesmo. O estilo e a maneira de se contar pode ser influenciado pelo meio, mas a história em si não muda.⁴⁰

Concluo que o leitor que se deparar com a obra **Dois Irmãos** ficará provocado a buscar a sua adaptação. O mesmo acontecerá no sentido contrário: quem encontrar a *graphic novel* primeiro sentirá que precisa saber de onde saiu esse texto-fonte, pois se trata de duas narrativas que causam impacto e permitem ao leitor refletir sobre o enredo, criando a sua própria interpretação, fazendo a sua adaptação.

Entende-se, assim, que a adaptação é uma continuação da obra. As escolhas feitas por quem adapta visam a elevar a obra a outro campo estético, possibilitando, desse modo, uma nova leitura. Portanto, uma adaptação é “[...] uma derivação que não é derivada - um trabalho que é o segundo sem ser secundário. É a sua própria coisa palimpsestica”.⁴¹

REFERÊNCIAS

AMORIM, Marcelo Alvaro de. A tradução/adaptação de obras literárias para o cinema sob a ótica do dialogismo intertextual. **Temática**, João Pessoa, v. 8, n. 3, [s. p.], mar. 2012. Disponível em:

⁴⁰ EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2005, p. 11, 13.

⁴¹ HUTCHEON, 2006, p. 9: “[...] a derivation that is not derivative – a work that is second without being secondary. It is its own palimpsestic thing”. (Tradução nossa)

<<http://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/23758/13045>>. Acesso em: 28 jun. 2016.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

CARVALHAL, Tânia Franco, **Literatura Comparada**. São Paulo: Ática, 2006.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

_____. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

FONSECA, Cláudia Lorena Vouto da. **Se não me falha a memória, del outro lado de Rivadávia, eu conheci este cantor... : a narrativa estilhada em 'Assim na terra', de Luiz Sérgio Metz**. 2009. 198 f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/18445>>. Acesso em: 28 jun. 2016.

HATOUM, Milton. **Dois Irmãos**. São Paulo: Companhias das Letras, 2006.

HUTCHEON, Linda. **A Theory of Adaptation**. New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2006.

_____. **Uma teoria da adaptação**. 2. ed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013.

MILTON HATOUM. **Wikipedia**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Milton_Hatoum>. Acesso em: 28 jun. 2016.

MOON, Fábio; BÁ, Gabriel. **Dois Irmãos**. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2015.

NITRINI, Sandra. **Literatura Comparada: história, teoria e crítica**. São Paulo: EDUSP, 1997.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. **Texto, crítica, escritura**. São Paulo: Ática, 1978.

SAMOYAUULT, Tiphaine, **A intertextualidade**. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008.

SOUZA, Wender Marcell Leite. A literatura como diálogo: um percurso histórico do intertexto. In: IX SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE HISTÓRIA DA LITERATURA, Porto Alegre, p. 120-129, 2012. Disponível em: <<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/Ebooks/Web/978-85-397-0198-8/Trabalhos/110.pdf>>. Acesso em: 06 out. 2017.



HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS: CLASSIFICAÇÕES E RECURSOS

Thiago da Silva Krening*

Tânia Luisa Koltermann da Silva**

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A digitalização das mídias tem afetado a forma como histórias são produzidas, contadas, distribuídas e consumidas. As histórias em quadrinhos também buscam se adaptar a esse contexto, e diversas novas possibilidades surgem diante disso. Autores têm experimentado diferentes formas de distribuição, assim como a utilização de recursos somente possibilitados pelo ambiente digital.

O objetivo deste trabalho é apresentar possíveis classificações para histórias em quadrinhos digitais, assim como listar recursos hipermidiáticos utilizados nestas atualmente. Trata-se de uma pesquisa básica e exploratória, a partir de levantamento bibliográfico para uma maior compreensão do tema. Conceitos de convergência e hipermídia são apresentados para, assim, passar-se à discussão de o que são histórias em quadrinhos digitais de fato. Ao fim, é realizada uma breve análise

* Mestre; doutorando no programa PGDESIGN da UFRGS. Currículo Lattes: <<http://lattes.cnpq.br/7152374320718589>>.

E-mail: thiago.krening@gmail.com

** Professora Doutora, Departamento de Design e Expressão Gráfica – Faculdade de Arquitetura – UFRGS. Currículo Lattes: <<http://lattes.cnpq.br/6797885993522699>>.

E-mail: tania.koltermann@ufrgs.br

da HQ digital *Batman: Arkham Origins*, para assim relacionar o levantamento bibliográfico a um exemplo prático, observando que recursos são utilizados e que classificação é possível.

CONVERGÊNCIA E HIPERMÍDIA

Para melhor compreender o atual contexto dos meios de comunicação, é importante dar destaque para o conceito de convergência, explicado por Jenkins¹ como algo amplo, que abrange desde transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais. Dentro desse contexto, o autor define convergência como o movimento de conteúdos por diversas mídias diferentes, a cooperação de mercados midiáticos e também ao comportamento do público, que se torna migratório, indo praticamente a qualquer parte em busca de experiências de entretenimento. O autor destaca que a convergência é uma transformação cultural, pois os consumidores são incentivados a buscar conteúdo em mídias dispersas e fazer conexões a partir das informações que consegue absorver.² Estas mídias dispersas encontram-se e hibridizam-se no ambiente digital, sofrendo transformações na forma e na linguagem.

Os autores afirmam ainda que estas novas tecnologias reduzem custos de produção e distribuição, permitindo que potencialmente qualquer um (que tenha as ferramentas à sua disposição) crie, edite e redistribua conteúdo, possibilitando uma coexistência entre o alternativo e o corporativo.³ O consumidor, portanto, está se tornando também produtor a partir das

¹ JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009. p. 29.

² JENKINS, 2009, p. 29.

³ NICOLAU, Vítor; MAGALHÃES, Henrique. As tirinhas e a cultura da convergência: um estudo sobre a adaptação deste gênero dos Quadrinhos às novas mídias. In: LUIZ, Lucio (Org.). **Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013. p. 69.

facilidades das novas tecnologias. Schlittler⁴ concorda com este cenário, comentando que a internet permite o compartilhamento de conteúdo gerado por usuários, o que inverte a lógica da indústria de comunicação de massa, transformando o receptor também em transmissor. Nicolau e Magalhães reforçam este argumento, explicando que a internet é um ponto de exibição para o produtor alternativo e também um espaço para experimentações e inovações, permitindo que amadores desenvolvam métodos e temas e atraiam seguidores. Estas produções independentes podem, ainda, ser absorvidas pela grande mídia,⁵ possibilitando uma distribuição que, em outro cenário, seria impossível.

Sabin afirma que o surgimento de uma nova mídia não leva à extinção outra anterior.⁶ Lévy confirma esta afirmação, dizendo tratar-se de uma ideia errônea a simples substituição do antigo pelo novo.⁷ Para o autor,

[...] nem os dispositivos de comunicação, nem os modos de conhecimentos, nem os gêneros característicos da cibercultura irão pura e simplesmente substituir os modos e gêneros anteriores. Irão antes, por um lado, influenciá-los e, por outro lado, forçá-los a encontrar seu 'nicho' específico.⁸

Para Jenkins, os velhos meios de comunicação nunca morrem - nem desaparecem; apenas as ferramentas usadas para acessar seu conteúdo são substituídas, ou seja, aquilo que

⁴ SCHLITTLER, João Paulo Amaral. **TV digital interativa: convergência das mídias e interfaces do usuário**. São Paulo: Blucher, 2011. p. 127.

⁵ NICOLAU; MAGALHÃES, 2013, p. 70.

⁶ SABIN, R. The crisis in modern American and British comics, and the possibilities of the internet as a solution. In: MAGNUSSEN, A.; CHRISTIANSEN, H.-C. **Comics & culture: analytical and theoretical approaches to comics**. Copenhagen: Museum Tusulanum Press/University of Copenhagen, 2000. p. 55.

⁷ LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999. p. 218.

⁸ LÉVY, 1999, p. 218.

caracteriza essencialmente o meio se mantém, porém adaptado a uma nova realidade.⁹ O autor defende ainda que

[...] se o paradigma da revolução digital presumia que as novas mídias substituiriam as antigas, o emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas.¹⁰

É importante deixar claro o que mídia realmente significa na atualidade. Como explica Gosciola, muitos autores utilizam o termo mídia para identificar o canal ou meio de comunicação através do qual uma informação é transmitida e a comunicação se desenvolve.¹¹ Segundo o autor, o contexto atual utiliza o termo mídia para definir o suporte onde a informação (conteúdo) será replicada. Neste trabalho, esta definição é seguida, compreendendo-se que mídia pode ser tanto um objeto físico (o objeto computador, por exemplo), como o espaço onde a informação é disponibilizada (a internet, que pode ser acessada tanto por um computador como por uma série de outros dispositivos – *smartphones, tablets, smart tvs*).

Santos et al dizem que o caminho dos produtos culturais midiáticos (TV, narrativas gráficas sequenciais e música) é o do ciberespaço ou da telefonia móvel.¹² Para Franco, a popularização do entretenimento interativo e a facilidade de se acessar tais conteúdos criaram grande concorrência para as mídias do século XX, como as histórias em quadrinhos ou mesmo o cinema.¹³ Gottschall, por sua vez, defende que a ficção

⁹ JENKINS, 2009, p. 41.

¹⁰ JENKINS, 2009, p. 32.

¹¹ GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas**. São Paulo: Editora Senac, 2003. p. 25.

¹² SANTOS, Roberto Elísio dos; CORRÊA, Victor; TOMÉ, Marcel Luiz. As webcomics brasileiras. In: LUIZ, Lucio (Org.). **Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013. p. 35.

¹³ FRANCO, Edgar Silveira. Novos suportes para as narrativas sequenciais. Entrevista realizada pelo professor Roberto Elísio dos Santos, em dezembro

tradicional não está morrendo e nem que sua gramática vai mudar – apenas que a narrativa vai caminhar por novas direções nas próximas décadas.¹⁴ Para o autor, a ficção interativa, como os jogos eletrônicos ou os RPGs¹⁵ vai sair de um mercado de nicho para um dominante.¹⁶

A base da interatividade no ambiente digital é o hipertexto. De acordo com Lévy, o hipertexto é uma matriz de textos potenciais, que hierarquiza e seleciona áreas do sentido, conecta o texto a outros documentos, quebrando a linearidade em módulos menores de informação.¹⁷ O autor complementa explicando o hipertexto como um grupo de nós (que podem ser palavras, imagens, gráficos, sons) interligados por conexões não lineares.¹⁸ A internet é, essencialmente, um grande hipertexto. Porém, o conceito pode ser aplicado também a narrativas. Murray explica que histórias hipertextuais normalmente têm diversos pontos de início, muitas ramificações e não possuem um final necessariamente bem definido.¹⁹

Multimídia, por sua vez, é a utilização de diversos meios (imagem, texto, som, vídeo) para comunicar. A multimídia é utilizada para ampliar ao máximo a sugestão, diminuindo e até acabando com a distância do observador, possibilitando efeito

de 2008. **Caderno.com**: Publicação do Curso de Comunicação Social da Universidade Municipal de São Caetano do Sul. São Caetano do Sul: USCS, v. 4, n. 1 jan./jun., p. 3-6, 2009. p. 3-6, p. 6.

¹⁴ GOTTSCHALL, Jonathan. **The storytelling animal**: how stories make us human. New York: First Mainer Books, 2013. p. 133.

¹⁵ *Role playing games*, ou jogos de simulação de papéis. Estilo de jogo onde o jogador incorpora um personagem e age como tal.

¹⁶ "I don't think traditional fiction is dying, and I don't think the universal grammar will ever change. But I do think storytelling will evolve in new directions over the next fifty years. Interactive fiction, in the form of RPGs, will move from the geek fringe to the mainstream". GOTTSCHALL, 2013, p. 133.

¹⁷ LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?**. São Paulo: Editora 34, 1996.

¹⁸ LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

¹⁹ MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003. p. 65.

máximo à mensagem.²⁰ Estas características dizem respeito à imersão, que segundo Grau é “caracterizada pela diminuição da distância crítica do que é exibido e o crescente envolvimento emocional com aquilo que está acontecendo”.²¹

Para Gosciola,²² a hipermídia é um processo de comunicação que depende essencialmente do relacionamento entre seus conteúdos e o usuário que os acessa e que vai além da multimídia, pois além do agrupamento de mídias, traz ênfase na interatividade e na não linearidade.²³ O autor define a hipermídia como um grupo de meios que permite acesso a textos, imagens e sons de uma forma interativa e não linear, trazendo *links* entre os elementos e possibilitando o controle da navegação, bem como a extração de informações que resultará em uma versão pessoal desenvolvida pelo próprio usuário.

Narrativas são oportunidades para que o leitor, espectador ou usuário faça conexões e preencha lacunas deixadas pelo texto.²⁴ Enquanto narrativas convencionais propõem, através de um meio linear, que o leitor imagine um mundo de multiplicidade, a narrativa hipertextual (ou hipermediática) permite o inverso, pois ela própria propõe possibilidades abertas e cabe ao leitor fazer uma redução racional disso tudo.²⁵ Douglas afirma ainda que a narrativa impressa motiva o leitor a buscar uma coerência única regida por relações de causa e efeito, com ênfase na continuidade, ao contrário das narrativas hipertextuais que focam em roteiros

²⁰ GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: Editora UNESP/Editora Senac, 2007. p. 36.

²¹ GRAU, 2007, p. 30.

²² GOSCIOLA, 2003, p. 21.

²³ GOSCIOLA, 2003, p. 35.

²⁴ ISER, Wolfgang. The Reading Process: a Phenomenological Approach. **New Literary History**, v. 3, n. 2, 1972. p. 285.

²⁵ MOULTHROP, 1991, p. 125 apud DOUGLAS, J. Yellowlees. Lacunas, mapas e percepção: o que os leitores de hipertextos (não) fazem. **Letras de Hoje**, Porto Alegre, v. 45, n. 2, p. 17-30, abr./jun. 2010. p. 22.

alternativos de leitura e que por vezes podem ser contraditórios.²⁶

A hipermídia depende essencialmente da interação do usuário. Segundo Gosciola, ela “se materializa e se organiza pelo uso que se faz dela”,²⁷ ou seja, no caso de uma narrativa hipermidiática, a história se forma a partir da interação do usuário. Gosciola²⁸ complementa, dizendo que a hipermídia não é um produto rígido, mas um processo dinâmico e criativo, ou seja, ela é comunicação. Este dinamismo se dá essencialmente pelos *links*, que permitem a navegação entre informações e conteúdos e que, ao chocar duas destas informações, gera uma nova significação.²⁹ Slatin concorda com esta constatação, afirmando que o *link* é o que define o hipertexto (e consequentemente a hipermídia), pois tudo nele depende da relação entre os elementos do sistema.³⁰

Para autores mais pessimistas, segundo Cassany e Allué, existem diversos inconvenientes da leitura digital, como a conexão à internet (que pode ser um elemento de distração), pois se tem acesso a mensagens, fotos, vídeo e música dentro de um mesmo dispositivo, a qualquer momento.³¹ O hábito de consumir informações rápidas e em pequenas doses estaria, também, contribuindo para a perda da capacidade de concentração na leitura.³²

Com esta compreensão do contexto de convergência das mídias, passa-se a uma discussão de como são as histórias em

²⁶ DOUGLAS, 2010, p. 17.

²⁷ GOSCIOLA, 2003, p. 219.

²⁸ GOSCIOLA, 2003, p. 157.

²⁹ GOSCIOLA, 2003, p. 220.

³⁰ SLATIN, John M. Reading hypertext: order and coherence in a new medium. *College English*, v. 52, n. 8, p. 870-884, Dec. 1990. p. 877.

³¹ CASSANY, D.; ALLUÉ, C. Leitura e literatura na era da internet. *Revista Pátio*, n. 15, ano IV, dez. 2012. Disponível em: <<http://www.grupoa.com.br/revista-patio/artigo/8080/leitura-e-literatura-na-era-da-internet.aspx>>. Acesso em: 8 fev. 2015.

³² CASSANY ; ALLUÉ, 2012.

quadrinhos digitais, suas particularidades, recursos e classificações.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS

Sabin explica que os quadrinhos são lidos e experienciados de uma forma física (são pensados como bidimensionais apesar de existirem tridimensionalmente).³³ Para Horie e Pluinage revistas digitais, por sua vez, são publicações periódicas formatadas para leitura em dispositivos móveis que possuem como característica principal a união de elementos gráficos e editoriais convencionais com recursos possibilitados pelo ambiente digital, como a multimídia, o hipertexto e a interação. Ainda segundo Horie e Pluinage, para ser considerada digital, uma revista deve possuir uma linguagem digital de fato, que responda às interações do leitor.³⁴ Golfetto e Gonçalves defendem que as edições digitais de revistas não deveriam se limitar a reproduções idênticas de suas partes impressas, pois assim incorreriam em uma subutilização das possibilidades oferecidas pela hipermídia.³⁵

As HQs digitais existem como informação pura, no sentido que a materialidade da mídia some, mas o contexto social, eventual e sensorial se mantém.³⁶ Schlittler afirma que a forma pode ser diferente e não mais representar a função do objeto, mas este pode ser perfeitamente capaz de realizar diversas funções.³⁷ Uma HQ digital não possui mais a mesma forma de sua versão impressa, mas a linguagem empregada nos faz

³³ SABIN, 2000, p. 52.

³⁴ HORIE, Ricardo Minoru; PLUVINAGE, Jean. **Revistas Digitais para iPad e outros tablets – Arte-finalização, Geração e Distribuição**. São Paulo: Bytes & Types, 2012. p. 15.

³⁵ GOLFETTO, Ildo Francisco; GONÇALVES, Berenice Santos. **Edições Digitais de Periódicos: Gradações e Interatividade e Potencial Hipermidiático**. Curitiba: Intercom, 2009.

³⁶ SCHLITTLER, 2011, p. 136.

³⁷ SCHLITTLER, 2011, p. 71.

reconhecê-la como uma história em quadrinhos mesmo assim. Enquanto as mídias analógicas eram reconhecidas através de sua materialidade,³⁸ no ambiente digital a funcionalidade se descola da materialidade, o que só é possível através de representação.³⁹

Franco defende que as HQs em papel continuarão a existir, mas que eventualmente podem se transformar em uma mídia *cult*, com produtos mais bem acabados e tiragens menores.⁴⁰ Para Santos *et al*, o caminho irreversível dos produtos culturais midiáticos (quadrinhos inclusive), é o do ciberespaço.⁴¹ Estes quadrinhos no ciberespaço já foram nomeados de diversas formas, segundo o autor: *HQtrônicas*, *webcomics*, *cybercomics* ou *netcomics*. Moraes complementa afirmando que estes formatos têm sido chamados também de *e-comics* nos Estados Unidos e *BD Interative* na França.⁴² Para Edgar Franco, as HQtrônicas (termo cunhado pelo próprio autor) fazem parte de uma das novas linguagens possibilitadas pelo momento contemporâneo da convergência de mídias e que estas não vieram para competir com suas contrapartes impressas, mas sim, para possibilitar novos espaços de existência, de modo que ambas possam conviver em harmonia.⁴³

Para Luna, existem três motivos para o crescimento das *webcomics* (quadrinhos publicados online acessíveis através de algum site ou blog ao invés de aplicativos para dispositivos móveis).⁴⁴ O primeiro, a interatividade, pois ao postar algo na internet, o retorno pode ser imediato, ou seja, o *feedback* dos

³⁸ SCHLITTLER, 2011, p. 134.

³⁹ SCHLITTLER, 2011, p. 133.

⁴⁰ FRANCO, 2009, p. 5.

⁴¹ SANTOS; CORRÊA; TOMÉ, 2013, p. 35.

⁴² MORAES, Reinaldo Pereira de. Histórias em Quadrinhos eletrônicas em banners publicitários na web. In: LUIZ, Lucio (Org.). **Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013, p. 124.

⁴³ FRANCO, 2009, p. 3.

⁴⁴ LUNA, Pedro de. HQs digitais e Quadrinhos na internet. In: LUIZ, Lucio (Org.). **Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013. p. 56.

leitores é instantâneo. O segundo ponto levantado por Luna é o de espaço, pois ainda é bastante caro imprimir materiais no Brasil, especialmente com a qualidade necessária nas HQs. No meio digital, no entanto, não existe esta limitação, além de haver a possibilidade de incluir animação, sons e links, abrindo assim a possibilidade de utilizar publicidade através de merchandising ainda muito pouco explorado nestas mídias atualmente.⁴⁵ Por último, o autor destaca a questão da abrangência. Segundo ele, ao se publicar uma HQ na internet, qualquer pessoa no mundo pode ter acesso, inclusive utilizando tradutores para compreender o que está escrito, caso não seja na sua língua. Seguindo esta ideia de abrangência, Nicolau e Magalhães destacam que os conteúdos atualmente estão cada vez mais personalizáveis e sem limites de veiculação, o que permite que os quadrinistas tenham espaço para distribuir seus trabalhos de forma gratuita e sem vínculos com editoras ou outros grandes grupos de distribuição, além de poder fazê-lo diretamente ao público interessado, interagindo com este e divulgando o trabalho.⁴⁶

Franco complementa, dizendo que quadrinistas têm descoberto que se pode fidelizar um público através de trabalhos postados online no formato de HQs seriadas, um formato que tem crescido⁴⁷ e Cappellari completa, comentando que o ambiente digital permite que, além de publicações mais convencionais, sejam difundidas histórias alternativas, que tradicionalmente não encontrariam espaço no mercado editorial.⁴⁸

⁴⁵ LUNA, 2013, p. 56.

⁴⁶ NICOLAU; MAGALHÃES, 2013, p. 71.

⁴⁷ FRANCO, Edgar Silveira. Histórias em Quadrinhos e hipermídia: As HQtrônicas chegam à sua terceira geração. In: LUIZ, Lucio (Org.). **Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013. p. 15-34. p. 23.

⁴⁸ CAPPELLARI, Márcia Schmitt Veronezi. A transição dos Quadrinhos dos átomos para os bits. **Intercom** – Revista Brasileira de Ciências da Comunicação São Paulo, v.33, n.1, p. 221-235, jan./jun. 2010 A. p. 231.

No entanto, Santos afirma que existem dois grupos divergentes a respeito destas questões – um que defende o ambiente digital como uma alternativa para evitar crises do mercado editorial, e outro que questiona os limites da tecnologia e defende a manutenção dos meios impressos.⁴⁹ Silva coloca-se do lado dos que defendem as publicações digitais, argumentando que se percebe “a importância de destacar a necessidade da evolução dos quadrinhos como mídia, para que não se desenvolva de maneira nostálgica e auto-referenciável”.⁵⁰

As HQs são um meio que naturalmente se aproxima da multimídia, por buscarem representações de som e movimento através de um suporte bidimensional. Para Silva,⁵¹ essas características facilitam a transposição dos quadrinhos para a *web*, enquanto para Santos, através do cruzamento destas mídias, um novo produto cultural se desenvolve, permitindo que inovações estéticas e narrativas (como o uso de animações e a possibilidade de se contar histórias não lineares ou multilíneas, demandando uma maior interação do leitor) sejam “exploradas pelos artistas, assim como novas formas de fruição por parte do público, com a introdução de maneiras diversas de interação do leitor com a narrativa sequencial”.⁵² Cappellari segue, explicando que foi através do ciberespaço que artistas começaram a ousar nas composições, mesclando características fundamentais dos quadrinhos com ferramentas possibilitadas por outros meios, fazendo com que sons e animações passassem a fazer parte

⁴⁹ SANTOS, Roberto Elísio. A produção editorial de Histórias em Quadrinhos no século XXI: a crise do meio impresso e os limites da mídia digital. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 32., 2009. **Anais do...** São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – INTERCOM, 2009. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-1467-1.pdf>>. Acesso em: 20 fev. 2017. p. 4.

⁵⁰ SILVA, Ivana Almeida da. Lendo Histórias em Quadrinhos na web. **Conexão - comunicação e cultura**. Universidade de Caxias do Sul. Caxias do Sul: Educus, v. 1, n. 2., p. 97-104, 2002. p. 15.

⁵¹ SILVA, 2002, p. 104.

⁵² SANTOS, 2009, p. 15.

destas narrativas, modificando a maneira como as HQs são enxergadas pelos consumidores.⁵³

A autora afirma que as HQs estão se remodelando para existirem no ciberuniverso, e através disso, formatos híbridos de comunicação visual estão surgindo.⁵⁴ Ela também afirma que estes produtos ainda estão sendo chamados de quadrinhos por falta de um nome mais apropriado, mas que possivelmente venham a ganhar novos nomes no futuro.⁵⁵ Franco explica que esta convergência de várias tecnologias comunicacionais é chamada de sinergia multimidiática por Julio Plaza, e que “quando essa sinergia promove o surgimento de uma nova linguagem ela pode ser chamada de linguagem intermídia”.⁵⁶

Além da incorporação da linguagem multimídia, o ambiente digital permite também a exploração de uma maior interação, o que no caso se caracterizaria como uma hipermídia. Para Moraes, as histórias em quadrinhos digitais “adquirem o caráter de uma estrutura narrativa que abrange várias outras mídias”.⁵⁷ Lévy defende que esta interatividade é uma tendência da arte no ciberespaço – a participação dos consumidores não apenas na construção do sentido, mas na produção da obra de fato.⁵⁸ Franco afirma que este produto híbrido possui relação direta com as HQs tradicionais, assim como com o cinema e a animação, além de incluir interatividade e multilinearidade.⁵⁹

⁵³ CAPPELLARI, Márcia Schmitt Veronezi. **Quadrinhos na internet**: abordagens e perspectivas. Porto Alegre, RS: Asterisco, 2010 B. p. 123.

⁵⁴ CAPPELLARI, 2010, p. 156.

⁵⁵ CAPPELLARI, 2010, p. 127.

⁵⁶ FRANCO, Edgar Silveira. Hipermídia & Histórias em Quadrinhos: Panorama da Produção Brasileira. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 28., 2005. **Anais do...** São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – INTERCOM, 2005. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R1168-1.pdf>>. Acesso em: 20 fev. 2017. p. 4.

⁵⁷ MORAES, 2013, p. 128.

⁵⁸ LÉVY, 1999.

⁵⁹ FRANCO, 2013, p. 19.

Franco define os principais elementos das HQs digitais como sendo “animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos de som, tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade”.⁶⁰ O autor os explica da seguinte forma: quanto à animação, abrangeria animações de quadros, de objetos, sequências animadas paralelas à narrativa principal e animações dos enquadramentos.⁶¹ A diagramação dinâmica incluiria, por exemplo, a sobreposição de requadros, uso de barras de rolagem que encadeiam o surgimento de balões de fala,⁶² entre outros. O som incluiria trilha e efeitos, e poderia, segundo Franco, auxiliar a imersão através da elaboração de uma atmosfera para a sequência narrada.⁶³ A tridimensionalidade diz respeito à utilização de recursos 3D nos quadrinhos. Já o conceito de tela infinita (onde a história se desenrola ininterruptamente, fugindo do conceito de página fixa) foi elaborado por McCloud.⁶⁴ Na questão da interação, Franco defende que esta pode estar dividida em diversos níveis, que vão desde o mais básico, onde o receptor é passivo e tem apenas a opção de avançar e retornar, emulando a versão em papel, passando por um nível intermediário ou reativo, que envolve mídias onde o receptor pode escolher entre caminhos pré-estabelecidos e pode acionar animações e efeitos sonoros, chegando a um nível avançado, que pode, segundo o autor, ser classificado como “interatividade não trivial”, que seria quando o leitor não só navega pela história e seus múltiplos caminhos como também contribui com a narrativa criando páginas e participando ativamente da obra como cocriador.⁶⁵

Mendo categoriza diferentes níveis das histórias em quadrinhos digitais, do mais próximo da impressa até aqueles

⁶⁰ FRANCO, 2013, p. 15.

⁶¹ FRANCO, 2013, p. 17.

⁶² FRANCO, 2013, p. 28.

⁶³ FRANCO, 2013, p. 18.

⁶⁴ MCCLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2006.

⁶⁵ FRANCO, 2013, p. 17.

que mais utilizam os recursos digitais.⁶⁶ As categorias seriam as seguintes: reprodução da página de HQ impressa, reprodução da HQ impressa adaptada ao formato da tela de computador, HQ com interface característica dos meios digitais, HQ com utilização moderada de recursos multimídia e interatividade e HQ com uso avançado de animação, som e interatividade. Moraes afirma que, para uma produção ser considerada uma HQ digital, não é obrigado que apresente todas as características citadas acima.⁶⁷ Tampouco pode-se afirmar que uma HQ que apresente algum dos recursos específicos seja, de fato, uma “HQtrônica”.

Falcão propõe dois critérios para a análise de narrativas - análise a partir de sua linearidade e da relação veículo-usuário.⁶⁸ O primeiro, a linearidade, diz respeito a como se dá a disposição temporal de eventos dentro da estrutura. Este critério é dividido em três categorias básicas: linear, em que o tempo dramático é o mesmo que o cronológico, ou seja, os eventos acontecem um após o outro; não linear, onde o tempo é apresentado de forma não cronológica, podendo apresentar estrutura retroativa, *flashbacks*, etc.; e multilinear, onde várias linhas temporais são apresentadas, vários tempos dramáticos são representados.⁶⁹ Esta última aparece em narrativas para mídias digitais e é uma das possibilidades que surgem com a convergência midiática - e possível de ser aplicada a histórias em quadrinhos digitais.

Já o segundo critério proposto pelo autor, o da relação entre veículo e usuário, é dividido em duas categorias - narrativa embutida e narrativa emergente.⁷⁰ A narrativa embutida é

⁶⁶ MENDO, Anselmo Gimenez. **História em quadrinhos**: impresso vs. Web. São Paulo: Unesp, 2008. p. 80.

⁶⁷ MORAES, 2013, p. 126.

⁶⁸ FALCÃO, Leo. **Explorando Mundos Especiais**: Estruturas Narrativas Aplicadas à Concepção e Avaliação de Games. 2008. 109 p. Dissertação (Mestrado em Design e Ergonomia) — Programa de Pós Graduação em Design e Ergonomia do Centro de Artes e Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, Recife.

⁶⁹ FALCÃO, 2008, p. 40.

⁷⁰ FALCÃO, 2008, p. 40.

aquela intrínseca ao meio em que ocorre, apresentada pelo autor. Ela é fechada em si mesma, contém toda a estrutura e os elementos dramáticos e apenas prevê a reação do usuário. Já a narrativa emergente surge da interação do usuário, externa ao meio em que se apresenta. Ela encaixa-se na característica de interatividade possibilitada pelas mídias digitais, onde a experiência ocorre não passivamente, mas a partir do uso que o leitor ou usuário faz dela, dos caminhos que ele constrói. No entanto, o autor ressalta que mídias “mais convencionais” também podem ser emergentes, visto que o leitor ou espectador interpreta a história e a percebe de uma forma particular, diferente de como outros a experienciam.⁷¹

Apesar de utilizar tantos recursos diferentes e específicos, as HQs digitais ainda são chamadas assim, pois continuam a trazer elementos clássicos da mídia dos quadrinhos, como o uso de balões e a divisão das ações em quadros.⁷² No entanto, o digital permite incorporar ferramentas impossíveis ao impresso, como “ampliação da página, navegação não linear pelas páginas através de uma coleção, leitura por quadros ou frames, categorização da coleção e recuperação da informação seguindo critérios pré-definidos pelo usuário”.⁷³ Santos *et al*,⁷⁴ por sua vez, destacam a conveniência dos quadrinhos impressos pois, segundo os autores, estes podem ser lidos em qualquer lugar, são extremamente portáteis, enquanto um dispositivo como um computador não é, além do fato de que uma revista impressa permite uma comunicação imediata, enquanto uma versão online depende de uma conexão disponível.

⁷¹ FALCÃO, 2008, p. 40.

⁷² CAPPELLARI, Márcia Schmitt Veronezi. História em Quadrinhos e Cinema: meios cada vez mais próximos no ambiente digital. **Espaços Digitais**, Porto Alegre, Famecos/PUCRS, n.21, ago. 2009. p. 53.

⁷³ TEIXEIRA, Eduardo Ariel S. A usabilidade em estudo: experiência de compra e de leitura de Quadrinhos em meio digital. **InfoDesign – Revista Brasileira de Design da Informação**. São Paulo. v. 9, n. 2, p. 56 – 69, 2012. p. 57.

⁷⁴ SANTOS; CORRÊA; TOMÉ, 2013, p. 38.

Os autores desconsideram, no entanto, os avanços proporcionados pelas novas tecnologias (talvez por terem feito um recorte mais específico, considerando apenas computadores e notebooks e não levando em conta a popularização dos dispositivos móveis, comuns na atualidade). A questão da mobilidade parece já estar resolvida, pois muitas HQs digitais estão disponíveis para dispositivos móveis (*smartphones, tablets*) e esta parece ser uma tendência natural neste contexto. Além disso, os autores parecem considerar apenas quadrinhos hospedados na internet, ou *webcomics*. Neste caso, é necessário acessar um site para poder ler. No entanto, aplicativos de compra e leitura de HQs digitais permitem que estas sejam armazenadas no dispositivo, evitando a necessidade de uma conexão para a leitura – apenas para compra.

Teixeira afirma ainda existir uma preferência dos leitores acerca do modelo impresso e que novas propostas de leitura digital ainda causam certo desconforto entre usuários entrevistados em seu estudo.⁷⁵ Além deste desconforto por parte dos usuários, muitos autores questionam a essência das histórias em quadrinhos digitais. Segundo Franco,⁷⁶ muitos acreditam que ao se incluir multimídia e outros elementos não tradicionais aos quadrinhos, se estaria desvirtuando esta arte, o mesmo afirmado por Santos *et al*,⁷⁷ que dizem que um problema apontado por autores é que ao serem digitalizados e terem elementos multimidiáticos incorporados, as HQs são retiradas de sua “integridade estrutural tradicional”.

As histórias em quadrinhos digitais, apesar de serem intimamente ligadas com suas contrapartes impressas, estão desenvolvendo uma linguagem específica. Cabe aos criadores destas HQs digitais fazerem uso dos recursos disponíveis no

⁷⁵ TEIXEIRA, 2012, p. 66.

⁷⁶ FRANCO, Edgar Silveira. Hqtrônicas: As Histórias em Quadrinhos na rede internet. **Cadernos da Pós-Graduação**. Instituto de Artes/Unicamp, Campinas, v. 4, p. 148-155, 2000. p. 152.

⁷⁷ SANTOS; CORRÊA; TOMÉ, 2013, p. 39.

ambiente digital para melhorarem a experiência do leitor. Para isso, estes recursos não devem ser utilizados apenas como demonstração básica de tecnologia ou como “enfeite”. É essencial que eles estejam ligados à narrativa, ou seja, que estes recursos ajudem a contar a história e que permitam ao leitor usufruir experiências mais imersivas, onde sua atenção fique ainda mais focada na história e que a narrativa lhe desperte mais emoções, como satisfação ou empatia com os personagens. Para Luna, o que realmente importa no final de tudo é a experiência proporcionada ao leitor.⁷⁸

Atualmente, as ferramentas digitais fazem parte da produção de histórias em quadrinhos em praticamente todas as etapas do processo. Mesmo HQs impressas são produzidas desta forma – etapas como o letreiramento (até há alguns anos, feito manualmente) e a colorização são realizados em *softwares* específicos de diagramação, manipulação de imagens ou desenho e pintura. Quadrinhos para a *web*, além de produzidos digitalmente são também divulgados desta forma, seja através de sites com hospedagem própria ou mesmo através de redes sociais (prática que tem se tornado cada vez mais comum). O computador proporciona uma maior diversidade de ferramentas para os quadrinhos, mas a essência narrativa se mantém. Para McCloud, “a arte como informação é intrinsecamente ilimitada”⁷⁹ – a estrutura digital atual é apenas uma forma possível que esta assumiu.

A partir do conhecimento levantado neste item, é possível analisar HQs digitais quanto a suas características, recursos e classificações. Para observar como estas questões se dão em um exemplo prático, no item a seguir é analisada uma HQ digital, buscando suas classificações e pontuando os recursos digitais utilizados pela narrativa.

⁷⁸ LUNA, 2013, p. 54.

⁷⁹ MCCLOUD, 2006, p. 148.

BATMAN: ARHAM ORIGINS

Batman: Arkham Origins – A DC Comics MultiVerse Graphic Novel é uma HQ digital em formato de aplicativo desenvolvida pela empresa *DC Entertainment* e lançada na *App Store* no ano de 2013. A história é baseada na série de *games* do personagem *Batman*, servindo como prelúdio para as narrativas encontradas neles. Para uma boa compreensão da HQ é importante já ter um conhecimento prévio do personagem. A história funciona por conta própria, mas expande o universo dos *games* – característica de uma narrativa transmídia, segundo Jenkins.⁸⁰

Batman: Arkham Origins se propõe a ser uma história na qual o leitor pode tomar decisões pelo personagem principal, guiando a narrativa por diferentes caminhos. Trata-se, portanto, de uma narrativa **multilinear**, segundo classificação de Falcão.⁸¹ Por permitir uma maior participação do leitor na construção da história, pode-se classificá-la como uma narrativa **emergente**.⁸² Com relação ao nível de digitalização, por utilizar uma série de recursos multimídia, bem como a possibilidade de interação que permite personalizar os rumos da história, pode-se dizer que este é **avançado**, ou seja, uma HQ com uso avançado de animação, som e interatividade.⁸³

No caso desta história em quadrinhos, a navegação ao longo da história se dá ao tocar na área da direita da tela (para avançar) e na esquerda (para retornar). Na imagem 1 pode ser vista uma seta vermelha à direita, indicando a possibilidade de se avançar. Ao mesmo tempo, esta cena permite a escolha entre dois caminhos diferentes possíveis para se avançar. A escolha se dá ao tocar no balão de fala correspondente. Ao aparecerem as opções, os balões são destacados através de uma breve

⁸⁰ JENKINS, 2009.

⁸¹ FALCÃO, 2008.

⁸² FALCÃO, 2008.

⁸³ MENDO, 2008.

animação, indicando a possibilidade de interação. Este tipo de interação é considerado de nível intermediário ou reativo por Franco,⁸⁴ permitindo a escolha de caminhos e ativação de animações e efeitos.



Figura 1: Controle de navegação e interatividade.

© 2013 DC Comics, inc. Todos os direitos reservados.

Fonte: Captura de tela do aplicativo *Batman: Arkham Origins*.

Considerou-se que o aplicativo utiliza o recurso de **diagramação dinâmica**, ainda que a navegação só possa ser feita na horizontal, pois as telas (ou páginas) vão sendo montadas conforme o leitor avança na história. Um quadro pode estar centralizado em um momento (para dar destaque a uma situação) e, no seguinte, ficar em segundo plano. A figura 2 mostra uma sequência de quatro telas que resultam em uma composição final, próxima a de uma página convencional de histórias em quadrinhos impressas. Esta diagramação dinâmica ajuda a dar o ritmo da narrativa e permite alguns recursos como animações básicas de entrada e saída tanto de quadros como de elementos dentro deles.

⁸⁴ FRANCO, 2013.

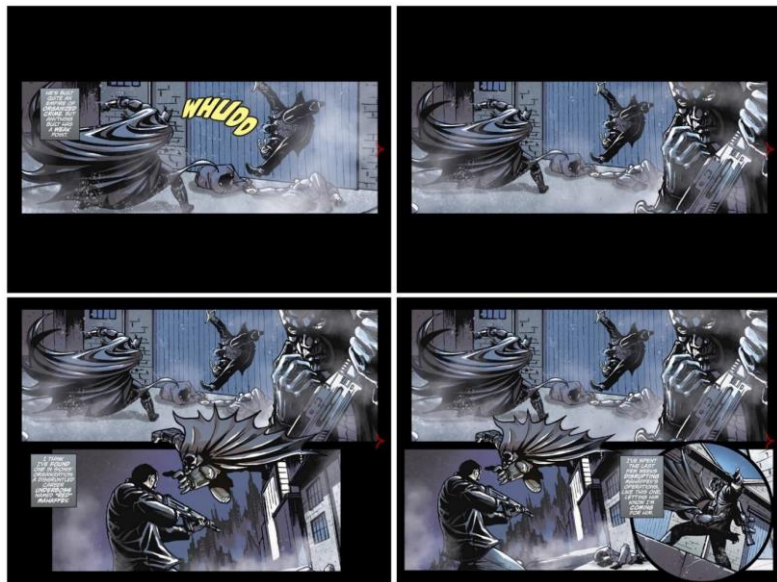


Figura 2: Sequência de telas resultando em uma cena completa.

© 2013 DC Comics, inc. Todos os direitos reservados.

Fonte: Captura de tela do aplicativo *Batman: Arkham Origins*.

Quanto aos recursos de ordem audiovisual, foram identificados, a partir da lista de possibilidades construída com base em Franco⁸⁵ e Teixeira⁸⁶, **animação, trilha sonora e efeitos de som**. A trilha sonora serve como elemento de ambientação e ajuda a dar o ritmo da narrativa – em sequências de ação a música é mais rápida, enquanto em momentos mais calmos ela é mais sutil. Os efeitos sonoros estão presentes em diversas situações pontuais da história: tiros, socos, explosões, barulhos de motor de carro, conversas de fundo, entre outros. Em alguns casos, os efeitos acabam se tornando redundantes, pois aparecem acompanhados de onomatopeias que, para algum leitor, podem ter uma sonoridade diferente daquela apresentada pelo áudio.

⁸⁵ FRANCO, 2013.

⁸⁶ TEIXEIRA, 2012.

As animações ocorrem de diversas formas diferentes (algo já salientado por Franco⁸⁷). A situação mais comum é das animações de quadros, ou seja, animações de transição. A figura 3 ilustra a animação de um quadro que aparece em tela com um efeito simples de passagem (o quadro vai sendo revelado conforme a tela preta sobe), guiando a visão do leitor da porção inferior da ilustração para a superior. A HQ utiliza uma série de tipos de animação de transição, como entrada de quadro animado, sobreposição de quadros e imagens, animação com transparência e fusões.



Figura 3: Sequência de transição de quadro.

© 2013 DC Comics, inc. Todos os direitos reservados.

Fonte: Captura de tela do aplicativo *Batman: Arkham Origins*.

Outro recurso explorado pelo aplicativo é o de animação de personagens e objetos de cena. Em alguns casos as animações funcionam bem, simulando ações simples e movimentos de câmera. Em outros, devido à simplicidade da animação (que conta com apenas dois ou três *frames*⁸⁸), o efeito pode não ser muito convincente para o leitor, causando certa estranheza e

⁸⁷ FRANCO, 2014.

⁸⁸ *Frames*: quadros dispostos em sequência que permitem a ilusão de animação. Em cinema, a taxa de *frames* é de 24 por segundo. Quanto maior a taxa de *frames* por segundo, maior a fluidez da animação.

tornando-se um recurso puramente estético e sem função narrativa ou de imersão. A figura 4 ilustra uma animação de personagem que conta, originalmente, com apenas três desenhos diferentes que se sobrepõe através de fusão por transparência.



Figura 4: Sequência de animação de personagem.

© 2013 DC Comics, inc. Todos os direitos reservados.

Fonte: Captura de tela do aplicativo *Batman: Arkham Origins*.

Utiliza-se, também, um recurso de animação sutil, mas que pode funcionar se empregado em favor da narrativa. Trata-se da simulação de foco da câmera, mudando o foco de um elemento para outro, guiando o leitor e ajudando a dar profundidade na cena. A figura 5 mostra como o recurso funciona em uma cena.



Figura 5: Animação de foco.

© 2013 DC Comics, inc. Todos os direitos reservados.

Fonte: Captura de tela do aplicativo *Batman: Arkham Origins*.

Além disso, observou-se um recurso de animação não listado pelos autores referidos anteriormente. Pode-se classificar este recurso dentro da categoria animação dentro da ordem audiovisual. No entanto, por permitir uma interação diferenciada, é importante destacá-lo. Trata-se do uso de animação através da movimentação do dispositivo móvel. *Smartphones* e *tablets* atualmente contam com giroscópios internos que permitem que o aparelho identifique inclinações e movimentações – recurso utilizado em muitos *games*. Em *Batman: Arkham Origins* o recurso foi utilizado de maneira puramente estética e sem influência na narrativa. Identificou-se seu uso em apenas dois momentos, os quais foram indicados através de um ícone específico na interface (como pode ser visto na figura 6). Por não ser muito utilizado, causou certa confusão ao surgir em tela. Destaca-se, no entanto, que este recurso pode ser melhor explorado em projetos de HQs digitais, permitindo interações mais significativas através da movimentação do

dispositivo móvel, o que inclusive poderia aproximá-las da linguagem dos *games*.



Figura 6: Ícone de interação através da movimentação do dispositivo móvel pelo uso de giroscópio.

© 2013 DC Comics, inc. Todos os direitos reservados.

Fonte: Captura de tela do aplicativo *Batman: Arkham Origins*.

Estes recursos multimídia funcionam, conforme Grau,⁸⁹ como uma maneira de diminuir a distância com o leitor, ampliando o efeito da mensagem que se quer passar. Esta característica tem relação direta com a imersão.

Com esta breve análise, pode-se observar como alguns recursos hipermediáticos têm sido utilizados em histórias em quadrinhos digitais. Notou-se que, enquanto alguns contribuem para uma experiência positiva e diferenciada, outros são utilizados de forma superficial, sem agregar valor à narrativa. Cabe aos autores de HQs digitais atentarem para o uso destes recursos de forma a auxiliar no desenvolvimento da narrativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A incorporação de elementos digitais à linguagem tradicional das HQs traz mudanças e novas possibilidades

⁸⁹ GRAU, 2007.

narrativas. Ao fazer isso, são criados produtos híbridos, que proporcionam experiências diferenciadas ao leitor. Alguns autores acreditam se tratar de uma desvirtuação da essência das HQs, enquanto outros pensam se tratar de uma evolução natural.

Este trabalho buscou refletir sobre o fenômeno dos quadrinhos no ambiente digital, propondo possíveis classificações, assim como listando recursos digitais narrativos encontrados na literatura e em exemplos práticos. Acredita-se que estes recursos podem sim, contribuir com as HQs, criando novas formas de se contar histórias, misturando linguagens. É importante destacar que esses recursos podem trazer contribuições contanto que sejam utilizados sempre com o foco na narrativa, evitando um uso superficial, que sirva apenas para “enfeite”, sem uma relação profunda com a história que se quer contar.

Espera-se que este trabalho contribua na construção de um corpo de conhecimento na área das HQs digitais. Acredita-se que a partir disso, são possíveis outros trabalhos que analisem mais detalhadamente a forma como estão sendo produzidos esses quadrinhos, bem como estudos com leitores e usuários para uma maior compreensão de como tem se dado a recepção destes produtos.

REFERÊNCIAS

CAPPELLARI, Márcia Schmitt Veronezi. A transição dos Quadrinhos dos átomos para os bits. **Intercom** – Revista Brasileira de Ciências da Comunicação São Paulo, v.33, n.1, p. 221-235, jan./jun. 2010 A.

CAPPELLARI, Márcia Schmitt Veronezi. História em Quadrinhos e Cinema: meios cada vez mais próximos no ambiente digital. **Espaços Digitais**, Porto Alegre, Famecos/PUCRS, n.21, ago. 2009.

CAPPELLARI, Márcia Schmitt Veronezi. **Quadrinhos na internet:** abordagens e perspectivas. Porto Alegre, RS: Asterisco, 2010 B.

CASSANY, D.; ALLUÉ, C. Leitura e literatura na era da internet. **Revista Pátio**, n. 15, ano IV, dez. 2012. Disponível em: <<http://www.grupoa.com.br/revista-patio/artigo/8080/leitura-e-literatura-na-era-da-internet.aspx>>. Acesso em: 8 fev. 2015.

DOUGLAS, J. Yellowlees. Lacunas, mapas e percepção: o que os leitores de hipertextos (não) fazem. **Letras de Hoje**, Porto Alegre, v. 45, n. 2, p. 17-30, abr./jun. 2010.

FALCÃO, Leo. **Explorando Mundos Especiais:** Estruturas Narrativas Aplicadas à Concepção e Avaliação de Games. 2008. 109 p. Dissertação (Mestrado em Design e Ergonomia) — Programa de Pós Graduação em Design e Ergonomia do Centro de Artes e Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2008.

FRANCO, Edgar Silveira. Hipermídia & Histórias em Quadrinhos: Panorama da Produção Brasileira. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 28., 2005. **Anais do...** São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – INTERCOM, 2005. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R1168-1.pdf>>. Acesso em: 20 fev. 2017.

FRANCO, Edgar Silveira. Histórias em Quadrinhos e hipermídia: As HQtrônicas chegam à sua terceira geração. In: LUIZ, Lucio (Org.). **Os Quadrinhos na era digital:** HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013. p. 15-34.

FRANCO, Edgar Silveira. Hqtrônicas: As Histórias em Quadrinhos na rede internet. **Cadernos da Pós-Graduação**. Instituto de Artes/Unicamp, Campinas, v. 4, p. 148-155, 2000.

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

GOLFETTO, Ildo Francisco; GONÇALVES, Berenice Santos. **Edições Digitais de Periódicos**: Gradações e Interatividade e Potencial Hipermidiático. Curitiba: Intercom, 2009.

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

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

GRAU, Oliver. **Arte virtual**: da ilusão à imersão. São Paulo: Editora UNESP/Editora Senac, 2007.

HORIE, Ricardo Minoru; PLUVINAGE, Jean. **Revistas Digitais para iPad e outros tablets** – Arte-finalização, Geração e Distribuição. São Paulo: Bytes & Types, 2012.

ISER, Wolfgang. The Reading Process: a Phenomenological Approach. **New Literary History**, v. 3, n. 2, 1972.

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

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

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

LUNA, Pedro de. HQs digitais e Quadrinhos na internet. In: LUIZ, Lucio (Org.). **Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013.

MCCLLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2006.

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

MORAES, Reinaldo Pereira de. Histórias em Quadrinhos eletrônicas em banners publicitários na web. In: LUIZ, Lucio (Org.). **Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013.

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

NICOLAU, Vítor; MAGALHÃES, Henrique. As tirinhas e a cultura da convergência: um estudo sobre a adaptação deste gênero dos Quadrinhos às novas mídias. In: LUIZ, Lucio (Org.). **Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013.

SABIN, R. The crisis in modern American and British comics, and the possibilities of the internet as a solution. In: MAGNUSSEN, A.; CHRISTIANSEN, H.-C. **Comics & culture: analytical and theoretical approaches to comics**. Copenhagen: Museum Tusculanum Press/University of Copenhagen, 2000.

SANTOS, Roberto Elísio. A produção editorial de Histórias em Quadrinhos no século XXI: a crise do meio impresso e os limites da mídia digital. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 32., 2009. **Anais do...** São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – INTERCOM, 2009. Disponível em:

<<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-1467-1.pdf>>. Acesso em: 20 fev. 2017.

SANTOS, Roberto Elísio dos; CORRÊA, Victor; TOMÉ, Marcel Luiz. As webcomics brasileiras. In: LUIZ, Lucio (Org.). **Os Quadrinhos na era digital**: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013.

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

SLATIN, John M. Reading hypertext: order and coherence in a new medium. **College English**, v. 52, n. 8, p. 870-884, Dec. 1990.

SILVA, Ivana Almeida da. Lendo Histórias em Quadrinhos na web. **Conexão - comunicação e cultura**. Universidade de Caxias do Sul. Caxias do Sul: Educus, v. 1, n. 2., p. 97-104, 2002.

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



HQS NA SALA DE AULA: UMA FERRAMENTA A SER UTILIZADA

Sabrini Hoffmann Francisco*

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Se as Histórias em Quadrinhos (HQs) são tão populares e tão “respeitadas” pedagogicamente, por que, afinal, são tão pouco adotadas como “recurso” pedagógico? É em torno dessa pergunta-problema que irá se desenrolar esta pesquisa, com uma abordagem interdisciplinar sobre o uso das HQs em sala de aula.

Buscamos mostrar que as HQs podem enriquecer muito o desenvolvimento dos educandos em diversas áreas do conhecimento, principalmente na questão da leitura. Focamos em analisar a utilização e a importância das HQs a partir do ponto de vista pedagógico, com a hipótese de que podem tornar-se ferramenta pedagógica eficaz em vários campos da educação.

É por esse viés que as HQs tornam-se extremamente importantes dentro de sala de aula, pois constituem uma fonte rica em conteúdos, podendo proporcionar atividades leves e prazerosas para a criança, o que ocasionalmente pode prender mais sua atenção e despertar o seu interesse em ler. As HQs “[...]”

* Formada no magistério desde 2010, sou graduanda do curso de Pedagogia da Universidade La Salle, Canoas. Atuo como professora da educação infantil do município de Canoas. O presente texto foi desenvolvido para o trabalho de conclusão (TCC). Temas rotineiros de pesquisa: educação; interdisciplinaridade; meios pelos quais o aluno aprende e se desenvolve. E-mail: sabrinifrancisco@gmail.com.

permitem que ocorra uma leitura simultânea da página, podendo o leitor captar a ação em todos os seus tempos”.¹

Hoje em dia, podemos notar a baixa qualidade de leitura das crianças. Vivemos uma realidade em que as pessoas leem cada vez menos, o que atualmente é um problema na escola e tornou-se uma grande preocupação para os professores. Lovetro observa: “É evidente que a influência da televisão com suas imagens rápidas está transformando o literário em gestual. Uma imagem vale mais que mil palavras, esquecendo-se de que a palavra exprime também o sentimento que às vezes não vemos”.² O autor continua:

[...] num momento em que o visual, o grafismo, toma conta de nossas comunicações, o quadrinho se coloca como um meio entre o visual e a palavra: a tevê e a literatura. Nesta linguagem que surgiu junto com o cinema, encontramos a arte gráfica, a literatura e a agilidade do cinema. Melhor ainda, os quadrinhos dão chance de seu leitor usar a imaginação criadora. Enquanto o cinema e a tevê nos dão imagens prontas, sem possibilidade de retorno, a não ser através de um videocassete, o quadrinho mostra uma seqüência [sic] intercalada por espaços vazios, onde nosso cérebro cria as imagens de ligação. Entre um quadrinho e outro, a ação tem continuidade na cabeça do leitor.³

As HQs proporcionam ao seu leitor uma leitura concomitante, permitindo-lhe utilizar a sua imaginação em todo o desenrolar da história, fazendo, assim, com que interprete o personagem como se fosse ele mesmo. Isso possibilita que ele crie e imagine coisas que não estão contidas ali na história.

¹ CALAZANS, 2004 apud WESCHENFELDER, Gelson. **Filosofando com os super-heróis**. 2. ed. Porto Alegre: Mediação, 2011. p. 45.

² LOVETRO, José Alberto. A linguagem do futuro. **Série Idéias**, São Paulo, n. 17, 1994, p. 65. Disponível em: <http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/c_ideias_17_065_a_076.pdf>. Acesso em: 30 set. 2015.

³ LOVETRO, 1994, p. 65.

TRAJETÓRIAS DAS HQS NO ENSINO

Havia uma desconfiança em torno das HQs por possuírem em suas páginas aventuras e fantasias. Pais e mestres julgavam que as HQs afastariam as crianças de leituras “sérias”, distanciando-as, portanto, de um amadurecimento “sadio”. Quando entraram em sala de aula pela primeira vez, as HQs acabaram encontrando severas restrições, sendo, por fim, expulsas da escola.⁴

Convivemos com as histórias em quadrinhos há muito tempo e, talvez por isso, não percebamos sua real importância. Poucos já pararam para pensar que os quadrinhos, além de nos proporcionar prazer e entretenimento, constituem, também, uma fascinante demonstração da arte e criatividade humana.⁵

As primeiras HQs surgiram há mais de um século, sendo consideradas inicialmente apenas um “entretenimento”. O seu uso, a sua leitura era considerada uma atividade que atrofiaria a mente das crianças. As HQs sofreram diversas críticas, mas hoje elas vêm mostrando que podem, sim, ser utilizadas dentro de sala de aula como uma ferramenta de ensino-aprendizagem para as crianças.

Conforme Weschenfelder explica, no início da década de 1920, começaram as primeiras críticas às HQs, surgindo movimentos ao redor do mundo que reprovavam sua leitura. Em 1928, a Associação Brasileira de Educadores (ABE) protestou contra os quadrinhos. Dizia-se que tal literatura infundia nas

⁴ VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. In: BARBOSA, Alexandre et al. (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2014. [s. p.].

⁵ IANNONE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto Antonio. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994. p. 7.

crianças hábitos estrangeiros.⁶ Com relação a isso, Weschenfelder cita a pesquisa de Djota Carvalho:

Como descreve Carvalho em sua pesquisa: “Em 1944, o Instituto Nacional de Educação e Pesquisa (INEP), órgão ligado ao Ministério da Educação (MEC), apresentou um estudo preconceituoso, sem rigor na apuração ou embasamento criterioso, no qual afirmava que as HQs provocavam ‘lerdeza mental’. Ao que parece, a preocupação do INEP era com o fato de que muitas crianças preferirem [sic] ler quadrinhos a livros. Ainda que muitos intelectuais e até mesmo o governo de Vargas elogiassem as HQs, o tal estudo surtiu efeito devastador entre muitos pais e professores, implicando proibições de leitura das HQs e gerando frases repetidas e lembradas por muitas gerações, como ‘quem lê histórias em quadrinhos fica com o cérebro do tamanho de um quadrinho [sic].”⁷

Em 1949, porém, houve uma calmaria em relação a essa pesquisa do INEP. Nesse ano, o Congresso Nacional decidiu intervir na questão: estabeleceu-se uma comissão com o objetivo de avaliar as HQs.

Esta comissão foi presidida pelo então deputado federal e sociólogo, [sic] Gilberto Freyre, autor de Casa Grande & Senzala, [sic] e membro da Comissão de Educação e Cultura da Câmara dos Deputados; ele chegou a tais conclusões:

- As HQs, em si, não são boas nem más, dependem do uso que se faz delas;
- As HQs ajudam na alfabetização;
- Por meio de seus enredos, elas ajudam os leitores a ajustar suas personalidades à época e ao mundo;
- As HQs preenchem a necessidade de histórias e aventuras da mente infantil.

⁶ WESCHENFELDER, Gelson. **Aristóteles e os super-heróis: a ética inserida nas histórias em quadrinhos**. São Bernardo do Campo: Garcia edizioni, 2014. p. 26.

⁷ WESCHENFELDER, 2014, p. 28.

Freyre publicou artigos na imprensa brasileira defendendo as HQs. A citação a seguir é de um desses artigos, intitulado *A propósito de histórias em quadrinhos*, publicado na Revista *O Cruzeiro* de 22 de maio de 1954: “(...) fui dos que se colocaram contra o projeto de lei, traçado, aliás, com a melhor das intenções e o melhor dos brasileiroinhos, com que ilustres representantes da Nação pretendem dar solução imediata ao problema das más histórias em quadrinhos. Solução violenta: acabando com o mal pela raiz. Tornando-o assunto policial. Meu ponto de vista foi então o de que nesse particular o mal poderia ser superado extra policialmente pelo bem. A história em quadrinhos em si não era boa nem má: dependia do uso que se fizesse dela. E ela bem que poderia ser empregada em sentido favorável e não contrário à formação moderna do adolescente, do menino ou simplesmente do brasileiro ávido de leitura rápida em torno de heróis e aventuras ajustadas à sua idade mental.”⁸

De acordo com Vergueiro, uma barreira pedagógica contra as HQs predominou durante muito tempo, e ainda hoje não se pode afirmar que essa barreira deixou de existir. Há notícias de pais que proíbem seus filhos de lerem HQs sempre que estes não estão bem nos estudos ou apresentam problemas de comportamento, fazendo, então, uma ligação entre tais circunstâncias e a leitura de gibis.⁹ Vergueiro prossegue:

O despertar para os quadrinhos surgiu inicialmente no ambiente cultural europeu, sendo depois ampliado para outras regiões do mundo. Aos poucos, o “redescobrimto” das HQs fez com que muitas das barreiras ou acusações contra elas fossem derrubadas e anuladas. De certa maneira, entendeu-se que grande parte da resistência que existia em relação a elas, principalmente por parte de pais e educadores, era desprovida de fundamento, sustentada muito mais em afirmações preconceituosas em relação a um meio sobre o qual, na realidade, se tinha muito pouco

⁸ WESCHENFELDER, 2014, p. 28-29.

⁹ VERGUEIRO, 2014, [s.p.].

conhecimento. [...] [Isso] favoreceu a aproximação das histórias em quadrinhos das práticas pedagógicas.¹⁰

Antes do seu “descobrimento”, já se tinha a percepção, no meio “quadrinístico”, de que as HQs podiam ser utilizadas de forma eficiente na transmissão de conhecimentos específicos, constituindo não um entretenimento simplesmente, mas uma ferramenta utilitária.¹¹

As HQs são um recurso que ajuda a explorar a criatividade e a imaginação dos alunos, despertando cada vez mais o interesse em estudar. Por oferecerem uma leitura prazerosa, acaba-se tendo a sensação de que se encontram distanciadas das atividades curriculares, o que é incorreto, pois as HQs promovem a interdisciplinaridade entre os mais diversos conteúdos, incentivam a prática da leitura e auxiliam na aprendizagem dos educandos. As HQs vêm ao encontro deste pensamento de Freire: “[...] ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”¹². Portanto, trata-se de criar as possibilidades para que o aluno possa se desenvolver. Uma vez que as HQs fazem parte da vivência e do cotidiano das crianças, tornam mais amplas as possibilidades de construção de seus conhecimentos.

As HQs têm enorme potencial pedagógico. Até pouco tempo só se pensava nas HQs e sua relação didática quando se colocava uma história em quadrinho dentro de um livro e fingia-se estudar o livro. Hoje este distanciamento entre quadrinhos e a educação se estreitou, as HQs são um divertimento com o qual os jovens e adolescentes estão familiarizados e que prendem [sic] sua atenção pelo prazer, sendo seu primeiro contato com linguagens plásticas desenhadas e com narrativas, iniciando seu contato com a linguagem cinematográfica e a literatura; podem ser

¹⁰ VERGUEIRO, 2014, [s.p.].

¹¹ VERGUEIRO, 2014, [s.p.].

¹² FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2011. p. 47.

empregadas como estímulo à aprendizagem trazendo o conteúdo programático à realidade palpável do aluno.¹³

As HQs, muitas vezes, são “[...] o primeiro livro de leitura de uma criança, e a cada momento se torna uma força importante na interação das diversas linguagens artísticas. [...] O ensino necessita desta linguagem para fortalecer o aprendizado”¹⁴. A leitura, assim como a construção do conhecimento, quando é imposta para a criança, sem que esta possa dialogar ou refletir sobre o que está aprendendo, acaba por tornar-se uma prática enfadonha, o que ocasionalmente irá desmotivá-la a aprender. A criança que tenha adquirido o hábito da leitura através de uma ação espontânea e divertida estará mais motivada e interessada em explorar outros tipos de textos do que aquela para quem a atividade de ler tenha sido imposta e ocasionalmente se tornado um exercício entediante.¹⁵

“Hoje as histórias em quadrinhos são valorizadas como gênero literário que conjuga imagem e palavra, símbolos e signos. Sua linguagem se insere nos campos da cultura e da arte”.¹⁶ As HQs trazem o visual e a escrita, de modo que as crianças sabem contar o que está acontecendo em cada quadrinho mesmo antes de aprenderem a ler. Primeiro aprendem a interpretar as imagens; depois, a ler o que está escrito junto às imagens. Essa leitura, além de dinâmica,

¹³ WESCHENFELDER, 2014, p. 21.

¹⁴ LOVETRO, 1994, p. 67.

¹⁵ ALVES, José Moysés. Histórias em quadrinhos e educação infantil. **Psicologia: Ciência e Profissão**, Brasília, v. 21, n. 3, set. 2001, [s.p.]. Disponível em:

<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932001000300002>. Acesso em: 30 set. 2015.

¹⁶ MENDONÇA, Rosa Helena. Apresentação da série. In: MENDONÇA, Rosa Helena; LUYTEN, Sonia M. Bibe; LOVETRO, José Alberto. **Histórias em quadrinhos: um recurso de aprendizagem**, Brasília, ano 21, bol. 1, abr. 2011, p. 3. Disponível em:

<https://www.moodlelivre.com.br/images/stories/pdf_ppt_Doc/181213historiaemquadrinhos.pdf>. Acesso em: 30 set. 2015.

possibilita à criança usar sua imaginação e dialogar com os personagens, interpretando cada um como se fosse ela mesma. Freire diz: “A leitura do mundo precede a leitura da palavra [...]”¹⁷. Portanto, a leitura não se restringe somente ao livro, mas envolve tudo, as vivências, experiências...

HQS NA SALA DE AULA

De que modo as HQs podem ser utilizadas dentro da escola e auxiliar os alunos em sua aprendizagem? Qual a metodologia a ser utilizada para inserir as HQs na sala de aula? Que ano do ensino fundamental seria mais apropriado para o desenvolvimento de um projeto com a utilização das HQs? São muitas as inquietações que giram em torno do uso das HQs dentro da sala de aula em prol da aprendizagem dos educados. Para Santos e Vergueiro, “[...] a utilização dos quadrinhos na educação ainda necessita de reflexões que subsidiem práticas adequadas e levem a resultados concretos em relação ao aprendizado.”¹⁸

Muitos educadores buscam formação para melhor desenvolver o trabalho com as HQs; por exemplo, como aproveitar as tiras que saem com frequência nos jornais. Saber utilizar as HQs de forma que haja um retorno de aprendizagem pelos alunos é fundamental.¹⁹ É preciso que ocorra um planejamento adequado, para que sejam exploradas todas as potencialidades desse material tão rico. Não basta ter revistas em quadrinhos disponíveis nas salas de aula ou nas bibliotecas

¹⁷ FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**: em três artigos que se completam. São Paulo: Autores Associados; Cortez, 1982. p. 11.

¹⁸ SANTOS, Roberto Elísio dos; VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. **ECCOS – Revista Científica**, São Paulo, n. 27, jan./abr. 2012, p. 84. Disponível em: <<http://www4.uninove.br/ojs/index.php/eccos/article/viewFile/3498/226>> . Acesso em: 30 set. 2015.

¹⁹ MENDONÇA, 2011, p. 4.

e/ou gibitecas escolares: isso implica necessariamente a aprendizagem do uso correto de tais ferramentas. Cabe, então, ao educador e à escola avaliar e desenvolver métodos para a utilização das HQs, priorizando o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem dos educandos. O primeiro desafio do professor é conhecer a linguagem dos quadrinhos.²⁰ Sobre isso, Santos e Vergueiro reportam-se a Ramos:

Nesse sentido, Ramos [...] afirma que “[...] ler quadrinhos é ler sua linguagem, tanto em seu aspecto verbal quanto visual (ou não verbal)”, ressaltando, ainda, que dominar essa linguagem, “[...] mesmo que em seus conceitos mais básicos, é condição para a plena compreensão da história e para a aplicação dos quadrinhos em sala de aula e em pesquisas científicas sobre o assunto.”²¹

Não basta apenas ler as histórias em quadrinhos, é preciso ir além, ver o que tem por trás delas. As formas de expressão, os balões, os gráficos usados, o que cada personagem quer nos passar em sua história, a estrutura em que se encontram os quadros: a análise de todos esses elementos é indispensável para um bom uso pedagógico das histórias em quadrinhos. Caso o professor não fomente essas questões, o procedimento pode tornar-se vazio e sem fundamento, resultando na desvalorização do potencial das HQs.

[...] os quadrinhos proporcionam experiências narrativas desde o início do aprendizado, fazendo os alunos adquirirem uma nova linguagem. Crianças e adolescentes seguem a história do começo ao final, compreendem seu enredo, seus personagens, a noção de tempo e espaço, sem necessidade de palavras sofisticadas e habilidades de decodificação. As imagens apoiam o texto e dão aos alunos pistas contextuais para o significado da palavra. Os quadrinhos atuam como uma espécie de andaime para o conhecimento do estudante.

²⁰ SANTOS; VERGUEIRO, 2012, p. 84-85.

²¹ SANTOS; VERGUEIRO, 2012, p. 85.

As Histórias em Quadrinhos na sala de aula também motivam os alunos relutantes ao aprendizado e à leitura.²²

As HQs entram como uma fonte de estímulo à leitura agradável e prazerosa: apresentam uma linguagem leve, de fácil acesso e entendimento ao indivíduo, permitindo que se leia e interprete o que cada personagem está falando, observe-se a imagem e crie-se na própria mente o que vai acontecer no próximo quadro. “As histórias em quadrinhos estimulam e incentivam o leitor a buscar também outros tipos de leitura, uma vez que, juntamente com os livros, são [...] instrumentos saudáveis para estimular a imaginação e o raciocínio de jovens e de crianças.”²³ “Com seu potencial para atrair leitores, as HQs possuem uma gama enorme de possibilidades. O limite está na capacidade criativa de quem os utiliza.”²⁴ A fim de utilizar esse material rico que são as HQs, precisa ser feita uma análise para ver quais as possibilidades e potencialidades que oferecem para a aprendizagem do aluno.

É importante acentuar que as HQs em si não são didáticas, embora hoje já existam HQs pensadas para a educação. No geral, as HQs são paradidáticas: dependendo do uso que se faça, poderão tornar-se material didático para ser aplicado na sala de aula. “Apesar do imaginário popular, as HQ’s não servem apenas ao divertimento do leitor. [...] Essas histórias introduzem e abordam, de forma viva e com perspicácia, questões de suma

²² LUYTEN, Sonia M. Bibe. Introdução. In: MENDONÇA; LUYTEN; LOVETRO, 2011, p. 6.

²³ CATUNDA, Márcia Antônia Dias. As histórias em quadrinhos no incentivo à leitura nas crianças: a realidade em algumas escolas de Fortaleza. **Entrepalavras**, Fortaleza, ano 3, v. 3, n. 1, jan./jul. 2013, p. 350. Disponível em: <<http://www.entrepalavras.ufc.br/revista/index.php/Revista/article/view/147/183>>. Acesso em: 16 set. 2015.

²⁴ NOGUEIRA, Natania A. Silva. Os quadrinhos na sala de aula: compartilhamento de experiências. In: MODENESI, Thiago; BRAGA JR., Amaro X. (Orgs.). **Quadrinhos & Educação: relatos de experiências e análises de publicações**. Recife: Faculdade dos Guararapes, 2015. v. 1, p. 12.

importância enfrentadas por muitas crianças, jovens e adultos em seu dia a dia [...].”²⁵ “Não podemos imaginar os quadrinhos apenas como estímulo de leitura, mas sim como estímulo para qualquer outra área cultural.”²⁶ Além de auxiliarem os educandos em sua aprendizagem, as HQs favorecem uma reflexão sobre as ações próprias e de outrem, incentivando a ponderação sobre pensamentos e virtudes de acordo com as realidades vividas.

Segundo o pensamento aristotélico, o confronto entre o “bem e o mal”, temática recorrente nas HQ’s e em suas adaptações em desenhos animados para a TV ou em filmes pelas indústrias cinematográficas, não induziria o leitor/espectador à violência, como muitos adultos temem. Ao contrário, ensina que é possível resolver conflitos do cotidiano com dignidade moral.²⁷

A gama de estímulos proporcionados pelas HQs, se bem direcionada, pode vir a ser utilizada como um instrumento de ensino-aprendizagem. A dimensão que as HQs alcançam nas crianças é uma porta para a aprendizagem significativa. A diversidade dos temas abordados nas HQs provoca o educando a refletir sobre os seus atos e suas aprendizagens, bem como acerca dos seus direitos e deveres para consigo e os outros.

²⁵ WESCHENFELDER, 2011, p. 3.

²⁶ LOVETRO, José Alberto. Quadrinhos além dos gibis – Texto 2. In: MENDONÇA; LUYTEN; LOVETRO, 2011, p. 15.

²⁷ WESCHENFELDER, 2011, p. 4.

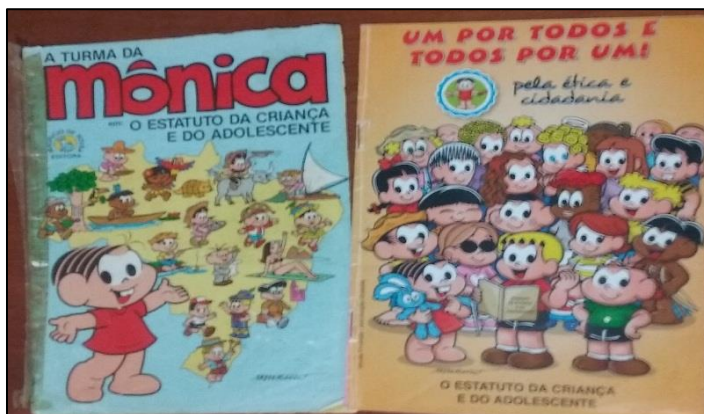


Figura 1: Duas capas de HQs que retratam o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA).

Fonte: Acervo pessoal da autora.

© Mauricio de Sousa Editora. Todos os direitos reservados.²⁸

De um modo didático e lúdico, as HQs acima abordam o ECA, os direitos e deveres das crianças. Assim, de uma forma leve, elas poderão aprender que contribuição essa legislação pode trazer para garantir os seus direitos. As HQs, portanto, não proporcionam somente um entretenimento para o seu leitor; elas introduzem e abordam temas sociais, questões de suma importância que as pessoas precisam enfrentar em seu dia a dia.

(...) as HQs pertencem ao mundo cultural das crianças e, por isso, possibilitarem a interação do professor com as crianças leitoras. Contudo, a finalidade das HQs restringe-se, na maioria das vezes, á [sic] leitura e ao exercício da escrita, embora também sejam utilizadas para o desenvolvimento de conteúdo das disciplinas, no dizer das professoras, os quadrinhos são poderosos auxiliares no processo de ensino-

²⁸ Mauricio de Sousa elaborou esses materiais para explicar às crianças o que vem a ser a Lei nº 8.069, promulgada no dia 13 de julho de 1990, a saber, o Estatuto da Criança e do Adolescente.

aprendizagem, posto que oferecem “uma ampla visão e análise da linguagem escrita e extraverbal”.²⁹

As HQs podem ser utilizadas em todos os níveis da educação: ajudam a introduzir temas complexos, “difíceis”, e sua aplicação não é exclusiva do campo da leitura e escrita. A partir dos quadrinhos, pode ser trabalhada a matemática, as ciências, a história, a geografia; é possível contextualizar fatos e datas, e até mesmo viabilizar a compreensão de fatos atuais. “Os quadrinhos ajudam as crianças e jovens a consolidar [sic] seus hábitos de leitura e compreensão de idéias [sic], sem falar do potencial dos quadrinhos em trabalhar conteúdos curriculares por causa da sua grande aceitação.”³⁰

UTILIZANDO AS HQS DE FORMA INTERDISCIPLINAR

Veremos algumas propostas para a utilização das HQs em relação a diferentes conteúdos e também possibilidades que irão além de leitura, escrita e arte. As HQs “[...] não são monopólio de disciplinas como língua portuguesa ou artes”³¹.

Os professores devem tomar alguns cuidados ao usar quadrinhos na sala de aula. Primeiramente é preciso levar em conta as necessidades dos alunos, que podem variar de turma para turma, de escola para escola, de região para região. A diversidade de culturas, de saberes, deve ser levada em consideração e explorada de forma positiva, inclusiva. É preciso saber o que seu aluno gosta de ler. Nos quadrinhos temos vários gêneros, vários tipos de

²⁹ RITTES, 2006 apud NOGUEIRA, 2015, p. 13.

³⁰ OLIVEIRA, Mauro César Bandeira de. **A importância das histórias em quadrinhos para a educação**. 2007. 47 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Artes Plásticas) – Universidade de Brasília, Brasília, 2007. f. 5. Disponível em: <http://bdm.unb.br/bitstream/10483/153/1/2007_MauroCesarBandeiradeOliveira.pdf>. Acesso em: 30 set. 2015.

³¹ NOGUEIRA, 2015, p. 15.

personagens e de enredos. Dentro da sala de aula, portanto, o professor encontrará uma gama diversificada de leitores com gostos diferentes. Encontrará, também, não-leitores [sic]. É preciso selecionar o material com o qual pretende trabalhar para poder alcançar toda [sic] essas “tribos” e encontrar (ou mesmo criar) um ponto comum entre elas.³²



Figura 2: HQ com pouca fala.³³

© Mauricio de Sousa Editora. Todos os direitos reservados.

Nessa HQ, com poucas palavras e cheia de onomatopeias³⁴, tanto uma criança na educação infantil quanto

³² NOGUEIRA, 2015, p. 16-17.

³³ TIRANDO fotos. **Turma da Mônica**, São Paulo, Seção Quadrinhos. Disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br/quadrinhos/?tg_palavrachave=Tirando+fotos&x=20&y=6>. Acesso em: 13 set. 2016.

³⁴ “Onomatopeia. Significa imitar um som com um fonema ou palavra. Ruídos, gritos, canto de animais, sons da natureza, barulho de máquinas, o timbre da voz humana fazem parte do universo das onomatopéias [sic].” *SABATIN, Juliana Daher*. O que é onomatopeia? **Portal Educação**, Campo Grande, MS, 25 fev. 2009, Seção Pedagogia. Disponível em:

uma criança no ensino fundamental antes de ser alfabetizada irão entender o que se passa em cada quadrinho com a personagem Marina. A criança usa a sua imaginação e lê cada quadrinho através da imagem, fazendo mentalmente os sons e interpretando o que cada quadrinho quer transmitir, sem a necessidade de palavras sofisticadas ou mesmo sem que haja palavras. A criança segue a história do início ao fim, visto que, como se diz em ditado popular, “uma imagem vale mais que mil palavras”.

Essa história pode ser trabalhada de forma interdisciplinar, os conteúdos estão imersos na HQ e se conectam a cada quadrinho. Vejamos algumas sugestões de atividades pensadas pela autora:

- **Matemática:** Analisar a questão “perto e longe”, “alto e baixo”, as espessuras das imagens, as formas geométricas. Os quadrinhos da história, inclusive, já são uma forma geométrica, sobre a qual se pode trabalhar com régua;
- **Ciências:** a) Pode vir a ser trabalhada a questão do meio ambiente ou como se dá o processo de tirar fotos. Podemos fazer uma máquina fotográfica, utilizando material reciclado e papel de foto; b) Pesquisar por que se forma arco-íris, quais as plantas e os animais contidos nas imagens; c) No último quadrinho, aparece a chuva pela janela: pesquisar o ciclo da água e qual a sua importância;
- **Geografia:** a) A Geografia não envolve somente mapas, mas também imagens. Poderia ser feita, então, uma análise das imagens dentro da HQ e, em seguida uma pesquisa de campo, a fim de observar algum ponto turístico ou lugar que se considere bonito e, assim, fazer o registro; b) Analisar o espaço dentro de sala de

aula e/ou da escola para fazer um mapa com medidas, atividade que está relacionada com a matemática. Pode ser utilizado barbante, os pés, as palmas das mãos e a fita métrica;

- **História:** a) Fazer uma pesquisa sobre a história da fotografia: quem criou e em que ano; b) Trabalhar a inclusão no meio social: apesar das deficiências das crianças, elas estavam brincando juntas e, em nenhum momento, a personagem Marina fez a exclusão; muito pelo contrário, ela desdobrou-se para conseguir tirar fotos de todos por igual; c) Pesquisar os direitos e deveres; d) Pesquisar as deficiências encontradas na história;
- **Artes:** a) Pode ser explorada a forma como a personagem Marina registra as imagens para depois recriá-las; b) Trabalhar com releituras de imagens: as crianças registrariam imagens que achassem bonitas, recriando-as, em seguida, de acordo com a sua imaginação. Também poderiam ser recriadas fotos antigas que as famílias das crianças tenham guardado. Além disso, poderia ser feito o registro fotográfico da turma para realizar depois uma releitura da imagem em grupos; c) Confeccionar uma história que não tenha palavras, cujas imagens falem por si só;
- **Português:** a) Trabalhar a leitura das imagens: pedir para que os alunos recriem a história com palavras; b) Fazer uma análise das onomatopeias, com o levantamento das seguintes questões: Qual o sentido que elas dão à história? Sem elas, seria possível compreender a história da mesma forma? c) Confeccionar uma história a partir de algum quadrinho que tenha chamado mais atenção da criança.

A partir do momento em que a criança está inserida no mundo da leitura por meio das HQs, ela passa conseqüentemente a buscar novos tipos de textos literários, faz

novas descobertas, amplia a compreensão de si e do mundo que a cerca.

As HQs trazem consigo o lúdico, que, por sua vez, favorece a aprendizagem e o desenvolvimento do educando no seu processo de ensino-aprendizagem. O aluno constrói o seu conhecimento estimulado e/ou motivado pela curiosidade. A leitura interativa das HQs proporciona experiências narrativas significativas para o indivíduo.

UTILIZANDO AS ONOMATOPEIAS NA ALFABETIZAÇÃO

As onomatopeias são puro som e podem tornar-se uma ferramenta importante para a alfabetização do educando. Pode-se explorar o que elas significam, observar quais as letras que são utilizadas para formar os sons presentes nas histórias, instigar a criança a repeti-los e a criar outros sons, construindo junto com ela as palavras que eles formam.

Podem ser feitos jogos com as onomatopeias, contendo dois tipos de fichas: fichas com as escritas dos sons e fichas com os desenhos dos sons. Pedir que a criança faça uma ligação entre as duas fichas.

Quando a criança tem esse contato com a sonoridade da palavra, ela começa a se dar conta das diferenças entre as letras e seus sons.



Figura 3: Jogo das onomatopoeias, confeccionado pela autora.

TRABALHANDO COM AS TIRAS



Figuras 4 e 5: Tiras de quadrinhos que contam uma história.³⁵

© Ziraldo. Todos os direitos reservados.

³⁵ TEIXEIRA, Kátia. 24 tirinhas do menino Maluquinho. **Espaço Professor**, 29 ago. 2013. Disponível em: <<http://www.espacoprofessor.com/2013/08/24-tirinhas-do-menino-maluquinho.html>>. Acesso em: 14 set. 2016.

As tiras são formadas por três a quatro quadrinhos e contam uma história com começo, meio e fim. As duas tiras acima podem ser trabalhadas buscando os hábitos de higiene: Por que se devem cortar as unhas? Por que não se deve roê-las? Devem-se escovar os dentes ou simplesmente colocar uma rolha na boca? Podem-se levantar essas questões com os alunos e promover debates. Outras atividades possíveis são uma coleta de materiais explicativos sobre a higiene e uma exposição de cartazes conscientizando para a higiene pessoal e coletiva.

A primeira tira traz uma questão importante sobre gênero: Por que o Menino Maluquinho não pode ter as unhas grandes como as do Zé do Caixão? Por que menino não pode pintar as unhas de esmalte rosa? Quem predefine o que é permitido para meninos e meninas? São questões que podem ser levantadas com os alunos a fim de ver o que cada um pensa a respeito de coisas de menino e coisas de menina.

HISTÓRIAS CONTADAS EM APENAS UM QUADRINHO



Figura 6: Quadrinho que conta uma história.³⁶
 © Giorgio Galli. Todos os direitos reservados.

³⁶ USOS de Histórias em Quadrinhos Institucionais – Segundo Estudo: HQs de Conscientização. **Gico Comunicação**, Araruama, Seção Blógico. Disponível em: <<http://gico.com.br/sis/blog/usos-de-historias-em-quadrinhos-institucionais-%E2%80%93-segundo-estudo-hqs-de-conscientizacao>>. Acesso em: 13 set. 2016.

A história está completa, com começo, meio e fim, somente em um quadrinho. Quem nunca ouviu alguém falar esta fala: “Depois os bichos vêm e espalham todo o lixo”? Ou esta: “Não vou colocar o lixo de noite porque os bichos vão rasgar os sacos de lixo”? São frases que, nesse quadrinho, estão mostrando que não só os animais espalham o lixo, mas também o ser humano.

Com esse quadrinho, podemos trabalhar a conscientização em prol do meio ambiente: aprender a fazer a separação do lixo; dar início a uma composteira para posteriormente fazer uma horta na escola; fazer pesquisas sobre o mal que o lixo faz ao meio em que vivemos; confeccionar cartazes explicativos e informativos. Na seleta do lixo, podemos fazer um sucatório na escola com os lixos secos, destinando-os à confecção de brinquedos ou jogos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após o levantamento de dados bibliográficos, fica claro para mim que é possível, sim, trabalhar com as HQs dentro de sala de aula, inserindo os mais diversos temas, de forma totalmente interdisciplinar.

- Interdisciplinaridade é uma nova atitude frente à questão do conhecimento, de abertura à compreensão de aspectos ocultos do ato de aprender e dos aparentemente expressos colocando-os em questão.
- Exige, portanto, uma profunda imersão no trabalho cotidiano, na prática.³⁷

³⁷ FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. Desafios e perspectivas do trabalho interdisciplinar no Ensino Fundamental: contribuições das pesquisas sobre interdisciplinaridade no Brasil: o reconhecimento de um percurso. **Interdisciplinaridade**, São Paulo, v. 1, n. 1, out. 2011, p. 10. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/interdisciplinaridade/article/viewFile/16202/12210>>. Acesso em: 13 set. 2016.

A priori, a interdisciplinaridade é fundamental para que o educando faça as conexões entre os conteúdos, o “conhecimento construído” em sala de aula e o próprio cotidiano. Na pesquisa, deparei-me com o conceito de HQs “paradidáticas”. Hoje em dia, já existem HQs que são pensadas para a educação. Em si, porém, as HQs não são didáticas. O que as torna didáticas é a forma como são inseridas, utilizadas em sala de aula. A mediação que o professor e a professora fazem desse material junto aos educandos é que o torna paradidático. É muito importante que o professor e a professora analisem bem as HQs para poderem explorar todas as potencialidades nelas contidas.

As HQs auxiliam na formação do educando, tornando-o um leitor assíduo, que interpreta textos com facilidade, pois desenvolve a capacidade de ler e compreender simultaneamente o que está acontecendo no desenrolar da história. “Saber ler e escrever não são simples atos mecânicos. A leitura é uma atividade complexa que exige do leitor a capacidade de interpretar o texto; de identificar e compreender o contexto no qual ele está inserido; de identificar ideias e signos nele contidos.”³⁸ As HQs fazem parte do dia a dia de muitas crianças, jovens e adultos. Essas histórias aumentam o interesse dos estudantes pelos conteúdos das aulas, aguçando sua curiosidade e perpetuando o gosto pela aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALVES, José Moysés. Histórias em quadrinhos e educação infantil. **Psicologia: Ciência e Profissão**, Brasília, v. 21, n. 3, [s.p.], set. 2001. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932001000300002>. Acesso em: 30 set. 2015.

³⁸ NOGUEIRA, 2010 apud WESCHENFELDER, 2011, p. 45.

CATUNDA, Márcia Antônia Dias. As histórias em quadrinhos no incentivo à leitura nas crianças: a realidade em algumas escolas de Fortaleza. **Entrepalavras**, Fortaleza, ano 3, v. 3, n. 1, p. 348-357, jan./jul. 2013. Disponível em: <<http://www.entrepalavras.ufc.br/revista/index.php/Revista/article/view/147/183>>. Acesso em: 16 set. 2015.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. Desafios e perspectivas do trabalho interdisciplinar no Ensino Fundamental: contribuições das pesquisas sobre interdisciplinaridade no Brasil: o reconhecimento de um percurso. **Interdisciplinaridade**, São Paulo, v. 1, n. 1, 10-23, out. 2011. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/interdisciplinaridade/articloe/viewFile/16202/12210>>. Acesso em: 13 set. 2016.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**: em três artigos que se completam. São Paulo: Autores Associados; Cortez, 1982.

_____. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

IANNONE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto Antonio. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994.

LOVETRO, José Alberto. A linguagem do futuro. **Série Idéias**, São Paulo, n. 17, p. 65-76, 1994. Disponível em: <http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/c_ideias_17_065_a_076.pdf>. Acesso em: 30 set. 2015.

_____. Quadrinhos além dos gibis – Texto 2. In: MENDONÇA, Rosa Helena; LUYTEN, Sonia M. Bibe; LOVETRO, José Alberto. **Histórias em quadrinhos: um recurso de aprendizagem**, Brasília, ano 21, bol. 1, p. 15-20, abr. 2011. Disponível em: <https://www.moodlelivre.com.br/images/stories/pdf_ppt_Doc/181213historiaemquadrinhos.pdf>. Acesso em: 30 set. 2015.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. Introdução. In: MENDONÇA, Rosa Helena; LUYTEN, Sonia M. Bibe; LOVETRO, José Alberto. **Histórias em quadrinhos: um recurso de aprendizagem**, Brasília, ano 21, bol. 1, p. 5-9, abr. 2011. Disponível em: <https://www.moodlelivre.com.br/images/stories/pdf_ppt_Doc/181213historiaemquadrinhos.pdf>. Acesso em: 30 set. 2015.

MENDONÇA, Rosa Helena. Apresentação da série. In: MENDONÇA, Rosa Helena; LUYTEN, Sonia M. Bibe; LOVETRO, José Alberto. **Histórias em quadrinhos: um recurso de aprendizagem**, Brasília, ano 21, bol. 1, p. 3-4, abr. 2011. Disponível em: <https://www.moodlelivre.com.br/images/stories/pdf_ppt_Doc/181213historiaemquadrinhos.pdf>. Acesso em: 30 set. 2015.

NOGUEIRA, Natania A. Silva. Os quadrinhos na sala de aula: compartilhamento de experiências. In: MODENESI, Thiago; BRAGA JR., Amaro X. (Orgs.). **Quadrinhos & Educação: relatos de experiências e análises de publicações**. Recife: Faculdade dos Guararapes, 2015. v. 1, p. 11-24.

OLIVEIRA, Mauro César Bandeira de. **A importância das histórias em quadrinhos para a educação**. 2007. 47 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Artes Plásticas) – Universidade de Brasília, Brasília, 2007. Disponível em: <http://bdm.unb.br/bitstream/10483/153/1/2007_MauroCesarBandeiradeOliveira.pdf>. Acesso em: 30 set. 2015.

SABATIN, Juliana Daher. O que é onomatopeia? **Portal Educação**, Campo Grande, MS, 25 fev. 2009, Seção Pedagogia. Disponível em: <<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/pedagogia/o-que-e-onomatopeia/7626>>. Acesso em: 21 de setembro de 2016.

SANTOS, Roberto Elísio dos; VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática.

EccoS – Revista Científica, São Paulo, n. 27, p. 81-95, jan./abr. 2012. Disponível em: <<http://www4.uninove.br/ojs/index.php/eccos/article/viewFile/3498/2269>>. Acesso em: 30 set. 2015.

TEIXEIRA, Kátia. 24 tirinhas do menino Maluquinho. **Espaço Professor**, 29 ago. 2013. Disponível em: <<http://www.espacoprofessor.com/2013/08/24-tirinhas-do-menino-maluquinho.html>>. Acesso em: 14 set. 2016.

TIRANDO fotos. **Turma da Mônica**, São Paulo, Seção Quadrinhos. Disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br/quadrinhos/?tg_palavrachave=Tirando+fotos&x=20&y=6>. Acesso em: 13 set. 2016.

USOS de Histórias em Quadrinhos Institucionais – Segundo Estudo: HQs de Conscientização. **Gico Comunicação**, Araruama, Seção Blógico. Disponível em: <<http://gico.com.br/sis/blog/usos-de-historias-em-quadrinhos-institucionais-%E2%80%93-segundo-estudo-hqs-de-conscientizacao>>. Acesso em: 13 set. 2016.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. In: BARBOSA, Alexandre et al. (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2014.

WESCHENFELDER, Gelson. **Aristóteles e os super-heróis**: a ética inserida nas histórias em quadrinhos. São Bernardo do Campo: Garcia edizioni, 2014.

_____. **Filosofando com os super-heróis**. 2. ed. Porto Alegre: Mediação, 2011.



PRÁTICA COSPLAY NO RIO GRANDE DO SUL: PERFORMANCE, RITUAL E SOCIABILIDADE*

Carolina Bitencourt da Costa**

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Cosplay é uma palavra composta por duas outras: *costume*, do inglês, que significa “fantasia” e *play*, da mesma língua, que significa “jogo” ou “interpretação”, o que literalmente tem o sentido de “interpretar uma fantasia”. Na prática, *cosplayers* são pessoas que se vestem e atuam como algum personagem, real ou ficcional, de origem reconhecida e interagem entre si em eventos temáticos, como convenções de ficção científica ou eventos de *anime*. Para os *cosplayers*, entretanto, o conceito de *cosplay* tem sentido mais subjetivo e de relação mais estreita entre o praticante e o personagem, que compreende o processo de confecção do *cosplay* e interpretação do personagem, tal qual um ator de teatro. O espaço destinado à performance *cosplay* são estas convenções, que, no meio, são denominados pelo termo êmico simplesmente como eventos. Assim, o evento é um grande encontro entre fãs de diversas referências identitárias permeáveis entre si (*nerds*, *geeks*,

* Este trabalho é parte de uma pesquisa maior, inédita.

** Mestranda em Teologia pela Faculdades EST, São Leopoldo/RS, Brasil, com o apoio do CNPq – Brasil. Bacharela em Ciências Sociais pela UFRGS, pesquisadora pela ASPAS na área de antropologia da religião, antropologia da performance, rituais e sistemas simbólicos e antropologia da cultura. Palavras-chave: *cosplay*, rituais, performance, cultura pop. Plataforma Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6649177361496539>
E-mail: bc.carol@yahoo.com.br.

gamers, otaku, lolitas, k-popers, j-rockers, entre outros) e que em comum possuem o fato de todas serem referenciadas por manifestações de cultura pop e possuem adeptos da prática *cosplay*.



Cosplayer Giu Hellsing, personagem Harley, do video game "Injustice God Among Us". Foto de Lua Morales, março 2014.

Com relação ao mito de origem do *cosplay*, acredita-se que a prática tenha surgido nos Estados Unidos, no final da década de 1930 em convenções de *Scifi*. Só chega ao Japão na década de 1980, levado pelo jornalista japonês Nobuyuki Takahashi, expandindo a prática entre amantes de cultura pop japonesa. No meio *cosplay*, é em geral reconhecido que o Japão é a maior referência mundial em *cosplay*: os *cosplayers* japoneses são considerados entre os melhores do mundo, as referências à cultura nipônica estão presentes nos *eventos* espalhados pelo mundo e os *eventos* com maior número de público registrado acontecem no Japão (o evento Comiket de 2011, em Tóquio, registrou o número de mais de 500 mil visitantes nos três dias de duração). É também no Japão onde ocorre a final do *World Cosplay Summit*, o concurso que desde 2005 reúne os melhores cosplays do mundo, dando aos vencedores premiações em dinheiro. No Brasil, o primeiro evento aconteceu em 1986, promovido pela ABRADEMI

(Associação Brasileira de Desenhistas de Mangás e Ilustrações), época que coincide com a chamada “explosão de animes pelo mundo”, encabeçada pelo fenômeno do anime *Cavaleiros do Zodíaco*. No Rio Grande do Sul, desde 2001, os *eventos* vêm registrando público cada vez maior, chegando a 2016 com cerca de 25 mil visitantes no maior *evento* do ano, o AnimeXtreme. Atualmente, os *eventos* ocorrem em todas regiões do país, sendo que o mais relevante deles acontece na cidade de São Paulo, o AnimeFriends, o maior *evento* da América Latina, que junta cerca de 150 mil visitantes nos oito dias de duração.

FACHADAS E SOCIABILIDADE

Mas o que é tão atraente neste universo da fantasia e da performance que tem atraído um público cada vez mais fiel e numeroso? Não é raro o relato de pessoas que dizem que dentro destes *eventos* elas se sentem “em outro universo”, no “universo da fantasia e da imaginação”, onde elas “se sentem em casa” e encontram “outras pessoas doidas” como elas mesmas, com gostos parecidos e muito amigáveis. Percebe-se que estes encontros de fãs de cultura pop geram um ambiente especialmente propício para o surgimento de novas amizades que, inclusive, vão além da ocasião dos *eventos*, fazendo parte do círculo de amizades mais permanente daqueles indivíduos. Mas como se dá este processo de sociabilidade estimulado pelo meio *cosplay* e de cultura pop?

Segundo Goffman, os indivíduos em interação atuam teatralmente de forma a transmitir aos outros a impressão que lhes interessa. Define-se por interação

[...] a influência recíproca dos indivíduos sobre as ações uns dos outros, quando em presença física imediata [...], é toda interação que ocorre em qualquer ocasião, quando, num

conjunto de indivíduos, uns se encontram na presença imediata de outros.¹

Com isso, Goffman quer dizer que todos os indivíduos, pelo simples fato de viverem em constante interação com outras pessoas – considerando que não podem viver isoladamente – também estão constantemente representando papéis. Esta atuação nem sempre é consciente, intencional ou perceptível. Basta perceber que a forma como agimos diante de determinados grupos ou ambientes é diferente da forma como agimos em outros mais familiares. Em dias de *evento*, porém, a atuação dos indivíduos em interação se evidencia através da performance dos *cosplayers*. Os *cosplayers* declaradamente estão representando papéis de forma esperada e de acordo com um personagem pré-existente e, portanto, de fácil reconhecimento por boa parte de seu público, ou, pelo menos, a parte da qual lhes interessa serem reconhecidos. Assim, quando um *cosplayer* está interpretando determinado personagem, ele espera que sua atuação seja imediatamente reconhecida por outras pessoas que conhecem e apreciam este personagem.

Logo que se chega ao local de um evento de cultura pop considerado grande, o que se percebe à primeira vista é o enorme aglomerado de pessoas de aparência incomum, que aguardam na fila a abertura dos portões. Não são apenas *cosplayers* vestindo os trajes de seus personagens – o que já causa estranhamento para um público desacostumado – mas visitantes não *cosplayers* que chamam atenção pela opção de vestuário e outros apetrechos que não costumam usar em outras ocasiões. A escolha pelo *look* é minuciosa, desde as meias coloridas ou rasgadas, até o corte de cabelo e maquiagem, além das camisetas, toucas, mochilas, perucas e lentes coloridas, entre outros, de maneira a não deixar dúvidas aos outros que passarem de que a pessoa que está ali é um fã de animes (ou

¹ GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 1996. p. 23.

games, ou *comics*, etc.) e que está indo para um *evento*. Há todo um ritual de figurino preparado especialmente para o dia do *evento* e para se encontrar com aquelas pessoas específicas.

O espaço do *evento* também é preparado para receber este público em especial, oferecendo estandes de vendas com artigos colecionáveis, toucas, bótons, camisetas, bancas de comida oriental, shows com bandas de rock japonês ou que tocam aberturas de animes e temas de filmes e séries famosas, karaokê, salas temáticas organizada por fã-clubes, arenas de videogames e *card-games*, entre muitas outras atrações. Quando as portas do *evento* se abrem, pode-se observar o conjunto da encenação que compõem a fachada ideal para a realização da performance: cenário e atores reunidos.

Goffman define o conceito de fachada como “o equipamento expressivo de tipo padronizado intencional ou inconscientemente empregado pelo indivíduo durante sua representação”.² Assim, distinguindo as partes da fachada, a fachada pessoal consiste nas indicações ou informações que os indivíduos em interação carregam em si (no corpo) para transmitir ao outro a impressão que lhes interessa. Podem ser fachadas pessoais de aparência, referentes às primeiras impressões visuais, como o *cosplay*, vestuário, cabelo, maquiagem, etc.; ou fachadas pessoais de maneira, referentes às impressões de postura, como linguagem, expressões faciais, gestos, poses, e até o idioma falado. O espaço do *evento* constitui a fachada de cenário para a interação, o espaço comum de significados compartilhados onde a representação ocorre. Por fim, a fachada social ou representação coletiva, onde os indivíduos em interação atuam de acordo com um papel social estabelecido por expectativas sociais. Estas expectativas são amplas categorias de comportamentos esperados definidas pela experiência anterior e em torno de uma memória estereotipada. Refere-se a isto os protocolos de conduta ou “boas maneiras” esperados para aquele ambiente e aquele grupo em especial.

² GOFFMAN, 1996, p. 29.

Também se pode associar este conceito com o de identidade coletiva, como identidade *otaku*, identidade *nerd*, identidade *gamer*, entre outros, onde cada grupo detém suas próprias simbologias, gírias e modos de agir esperados. Essas definições podem ser vistas em Goffman:

Para as pessoas presentes, muitas fontes de informações são acessíveis e há muitos portadores (ou “veículos de indícios”) disponíveis para transmitir a informação. Se o indivíduo lhes for desconhecido, os observadores podem obter, a partir de sua conduta ou aparência, indicações que lhes permitam utilizar a experiência anterior que tenham tido com indivíduos aproximadamente parecidos com este que está diante deles ou, o que é mais importante, aplicar-lhe estereótipos não comprovados. Podem também supor, baseados na experiência passada, que somente indivíduos de determinado tipo são provavelmente encontrados em um dado cenário social.³

Pelo que se pode observar nos *eventos*, a imagem que interessa aos participantes transmitir é relacionada com seus gostos. Muitos bótons, camisetas, bandanas e até estandartes estão estampados com figuras das séries e ícones favoritos dos participantes. Além disso, eles conversam sobre suas áreas de interesse, gesticulam e imitam expressões de personagens e até falam em outro idioma, como o japonês. Em outras palavras, eles vestem o que gostam de ser e vão ao *evento* expôr isso aos outros participantes, esperando ser reconhecidos e encontrar outras pessoas com gostos semelhantes. Desta forma, o vestuário funciona como um “crachá de identificação” que informa que o usuário pertence àquele meio e quais são os seus gostos.

Os *cosplayers* vão ao *evento* e interagem entre eles e também com os visitantes não *cosplayers* e fotógrafos através da fachada de seu personagem. O personagem escolhido para um *cosplay* carrega em si um peso de informação muito maior do

³ GOFFMAN, 1996, p. 11

que os sinais de gostos marcados no corpo pelos demais participantes. O *cosplayer* não está apenas afirmando que “gosta” daquele personagem que está representando, mas que “é” o personagem naquele momento, mesmo sem deixar de ser ele mesmo, enquanto *performer*. Por se tratar de um personagem geralmente conhecido no meio, os espectadores podem traçar uma relação direta com a memória que carregam daquele personagem com a pessoa que está à sua frente o representando. Não são indicações aproximadas, mas diretas, o que gera na interação entre *performer* e espectador uma imediata sensação de familiaridade, como se já se conhecessem.

Como descrevem Gabriel Soares, Christine Greiner e Marco Souza, o *cosplayer* “deixa de ser o João ou a Maria e se torna o Kenshin ou a Sakura, é o personagem que está ali que conta”.⁴ Como a atuação se pretende fiel ao papel, em geral, os *cosplayers* escolhem personagens com os quais se identificam de alguma forma. Como foi dito durante o debate em grupo focal, “para ser *cosplayer*, não basta ser qualquer personagem, tem que ser um que o *cosplayer* goste e se identifique”. Desta forma, o processo de identificação com o herói é um dos fatores mais influentes no momento da escolha do personagem para se criar o *cosplay*. “Ser como ele” parece ser expressão comum entre essas pessoas. E não apenas no sentido figurado. A intenção parece ser literal, numa tentativa de imitar e adquirir as virtudes do herói escolhido, numa espécie de incorporação de valores. Em uma das entrevistas, um *cosplayer* disse que “todo mundo já sonhou em ser um personagem de anime, de ter aqueles poderes”. Em outro momento, ele diz que aprendeu muito com os animes, principalmente sobre os valores da amizade. Outro entrevistado chegou a dizer que em momentos difíceis de sua vida costuma pensar “o que o Naruto faria?”.

⁴ GREINER, Christine; SOUZA, Marco; SOARES, Gabriel T. *Cosplay: Quando a realidade virou fantasia e a fantasia virou realidade*. In: GREINER, Christine; SOUZA, Marco (Orgs.). *Imagens do Japão: Experiências e Invenções*. São Paulo: Anna Blume, 2012. p. 200.

O papel interpretado muitas vezes se internaliza no ator, que crê sinceramente na sua atuação. Como descreve Park:

Não é provavelmente um mero acidente histórico que a palavra “pessoa”, em sua acepção primária, queria dizer máscara. Mas, antes, o reconhecimento do fato de que todo homem está sempre e em todo lugar, mais ou menos conscientemente, representando um papel... É nesses papéis que nos conhecemos uns aos outros; é nesses papéis que conhecemos a nós mesmos. [...] Em certo sentido, e na medida em que esta máscara representa a concepção que formamos de nós mesmos – o papel que nos esforçamos para chegar a viver – esta máscara é o nosso mais verdadeiro eu, aquilo que gostaríamos de ser.⁵

A identificação do *cosplayer* com o personagem do *cosplay* pode acabar se tornando uma marca pessoal naquela pessoa, e as histórias de vida de um e de outro chegam a se confundir em alguns casos. Ouvi o relato de uma *cosplayer* que procurava namorados que obrigatoriamente fizessem *cosplay* do personagem que compunha par romântico com a personagem que ela performatizava. Entre essas pessoas que compartilham da mesma linguagem de significados, os apelidos adotados neste meio referem-se aos personagens mais do que às pessoas que os vestem em muitos casos. Muitos ali não conhecem o nome verdadeiro do amigo também *cosplayer* e se comunicam entre si usando o nome do personagem mais marcante daquela pessoa. Como relatou um dos *cosplayers*: “ali a maioria das pessoas não me conhece pelo meu nome, me chamam de Inu ou Inuyasha, e, quando eu uso *cosplay* de outro personagem, eles dizem “não, você não é o fulano, você é o Inuyasha”. Em outro momento da entrevista: “a pessoa vem e te abraça, tipo, ela não te conhece, nunca te viu na vida, mas é muito bom elas te reconhecerem”. Isso ocorre pela afinidade prévia que a pessoa tem com o personagem, e não necessariamente com o *cosplayer*. São os personagens que possuem os valores e as histórias de vida que

⁵ PARK apud GOFFMAN, 1996, p. 27.

cativam o espectador e que já são familiares a ele: é o personagem que se deseja abraçar ou namorar. O *cosplayer*, por sua vez, por representar aquele papel e pressupondo que haja entre ele e o personagem, alguma identificação e similitude, acaba sendo reconhecido também pelos mesmos valores. Muitas amizades se iniciam a partir dessa identificação prévia; é um motivo para se iniciar uma conversa, pois já se sabe que essas pessoas têm gostos em comum.

Com isto, o *evento* passa a ser, então, a reunião de

[...] fãs com um gosto em comum, para trocar informações sobre o que está acontecendo de novo nessas áreas e, no geral, se divertir; já que algumas vezes pode ser difícil encontrar outras pessoas com os mesmos gostos.⁶

O *evento* é este espaço comum para pessoas que compartilham os mesmos gostos, as mesmas identidades e as mesmas linguagens de significados. Por “fãs”, entenda-se aqui, fãs de cultura pop. Como muitas vezes o *cosplayer* ou o fã é considerado uma pessoa mais reclusa, com gostos “esquisitos”, o *evento* e o *cosplay* permitem que essas pessoas criem redes alternativas de amizades, externas àquelas comuns em seu ambiente cotidiano, como a família, escola e trabalho, ambientes estes que muitas vezes exercem pressões e cobranças sobre a conduta daquela pessoa que não correspondem a suas reais ambições. Já no *evento*, no meio de outras pessoas com gostos e condutas afins, facilmente pode-se se sentir mais aceito e confortável para usar as máscaras daquilo que realmente gostariam de ser, o seu mais verdadeiro “eu”.

É desta forma que as fachadas usadas, tanto por *cosplayers* quanto por não *cosplayers*, contribuem para a formação de sociabilidade. O reconhecimento prévio dos gostos em comum, combinado ao cenário que remete ao universo da fantasia, cria um ambiente confortável e estimulante para o

⁶ GREINER, SOUZA, SOARES, 2012, p. 198.

desenvolvimento de sentimentos coletivos dentro da mesma linguagem de significados. As relações sociais iniciadas ali com muita frequência extrapolam o momento efêmero do *evento* e levam a relações de amizade mais duradouras e intensas, ocorrendo também casos de vínculos como namoro, habitação conjunta, indicações para emprego, início de sociedade de empresa, matrimônio, constituição de família, entre outros. A familiaridade com meio e com as pessoas que a princípio são desconhecidas só é possível através do reconhecimento prévio das fachadas, facilmente identificáveis pelo referencial comum da cultura pop, o que permite que se mobilize memórias de experiências anteriores, levando ao julgamento daquelas informações como positivas, classificando aqueles participantes como seus pares.

RITUAL NO MEIO COSPLAY: “NEM TODA FANTASIA É UM COSPLAY”

Como já foi mencionado, a palavra *cosplay* é uma redução da expressão inglesa *costume play*, que tem o sentido de “brincadeira de se fantasiar” ou “interpretar uma fantasia”. Porém, mais do que a etimologia da palavra sugere, para os *cosplayers*, nem toda simples interpretação de uma fantasia pode ser considerada um *cosplay*. Muito além disso, existe “algo” que diferencia o *cosplay* de uma brincadeira, até porque, para eles, *cosplay* é uma brincadeira levada muito a sério.

A partir de um grupo focal⁷, obtive a seguinte síntese para a questão “o que é o cosplay?”:

Cosplay é mais do que vestir a roupa do personagem; é interpretar, incorporar e viver ele por um dia. Tem que ser um personagem que o cosplayer gosta e se identifica.

⁷ Grupo focal realizado em 09 de dezembro de 2012, com cerca de uma hora de duração, realizado ao final do *evento* GameZone, em Porto Alegre, RS. Grupo natural e heterogêneo, formado por 10 *cosplayers* homens e mulheres de diferentes grupos *cosplays* e idades variando de 17 a 35 anos.

Cosplay é uma arte que envolve amor e suor. Tem que ser difícil de fazer, pois se fosse fácil não teria graça. Mas no fim, vale a pena pelo reconhecimento e o sorriso das pessoas. Todo cosplay é uma fantasia, mas nem toda fantasia é um cosplay.

Continuando com o grupo focal, foi colocada outra questão de confirmação da anterior, “pode ser considerada *cosplayer* uma pessoa que compra seu *cosplay* pronto em estandes de venda na hora do *evento*?”, obtendo a seguinte síntese:

Quem compra a roupa no dia do *evento* usa uma fantasia e não pode ser considerado *cosplayer*. O *cosplayer* tem que participar da produção do *cosplay*, o que envolve sofrimento e tem que vir de dentro para saber dar valor. Além disso, não basta usar só a roupa, tem que gostar do personagem, interpretar, agir e pensar como ele para poder ser considerado *cosplayer*.

A afirmação do que é *cosplay* se reforça a partir da rejeição daquilo que lhe é considerado o oposto. Em outras palavras, o *cosplayer* reconhece o que ele é a partir da diferenciação daquilo que não deseja ser. Dizer que “todo *cosplay* é uma fantasia, mas que nem toda fantasia é um *cosplay*” é o mesmo que dizer que existe “algo especial” que separa o *status* da simples brincadeira de se fantasiar do *status* de *cosplay*. Este “algo”, como destacam os *cosplayers* nas duas sínteses, é construído a partir do processo de sofrimento/sacrifício da criação do *cosplay* e da intensidade do vínculo do *cosplayer* com o personagem.

Ao analisar os ritos, Émile Durkheim os associa à religião e, em especial, à distinção entre o tempo profano e o tempo sagrado. Para ele, o pensamento religioso caracteriza-se pela oposição entre esses dois gêneros excludentes entre si. Como explica Segalen, “as coisas sagradas são aquelas que as proibições protegem e isolam; as coisas profanas são aquelas a que as proibições se aplicam, e devem permanecer distantes das

primeiras”.⁸ A noção de sagrado é ambígua, podendo ser associada tanto a forças espirituais benévolas e puras quanto a poderes maus e impuros. Entretanto, impuro e puro não são dois gêneros separados, mas duas variantes do mundo sagrado que são passíveis de transmutação: coisas impuras ou más podem se purificar ou santificar, assim como coisas puras ou boas podem se corromper. Seja como for, o sagrado bom ou mau mantém a mesma relação de oposição ao mundo profano e mundano. O que torna uma coisa sagrada é a crença e os sentimentos coletivos que são produzidos a partir dos ritos. Durkheim destaca a importância de pensarmos os ritos enquanto fenômenos pautados nas relações sociais e que consolidam, com intervalos regulares, esses sentimentos coletivos.

As representações religiosas são representações coletivas que exprimem realidades coletivas; os ritos são modos de agir que apenas aparecem no meio de grupos unidos e que se destinam a suscitar, manter ou fazer renascer certos estados mentais desses grupos.⁹

Os ritos são o ponto de contato entre o mundo sagrado e profano, que organizam o ritmo social alternando os tempos entre os dois domínios. Durkheim classifica os ritos em três tipos: cultos positivos, cultos expiatórios e cultos negativos ou tabu.

Os cultos positivos são as festas associadas à comunhão, através da ingestão de alimentos sagrados e gestos de oferta. São geralmente cultos alegres que promovem a reunião do grupo em torno de uma celebração, reafirmando o sentimento de coletividade. Os cultos positivos são essencialmente cultos periódicos, que exprimem o ritmo da vida social a partir do ritmo da vida religiosa, alternando épocas profanas com épocas sagradas, do tempo individual ao tempo coletivo, em que a “alma se regenera”. Celebrações como missas, festivais religiosos e casamentos são exemplos de cultos positivos.

⁸ SEGALEN, Martine. **Ritos e Rituais**. Lisboa: Europa-América, 2000. p. 13.

⁹ DURKHEIM apud SEGALEN, 2005, p.14.

Os cultos expiatórios são relativos à purificação ou expiação, que inspiram tristeza e angústia, como os ritos de luto, marcados pelo silêncio e autoflagelação. São rituais que servem para recordar, enfrentar ou deplorar uma catástrofe e cuja ausência age como uma ameaça à coletividade.

Os cultos negativos ou tabus são ritos de privações, provações e sacrifícios que visam preparar o iniciado para a entrada no mundo sagrado. A passagem de um indivíduo do domínio profano ao sagrado está intimamente ligada à dor; o iniciado é submetido a proibições e provações físicas que o purificam, como a abstinência sexual, jejum, reclusão, uso de indumentária específica, marcações no corpo, provas de resistência à dor, entre outros. Como coloca Segalen, “não há religião que não atribua à dor um caráter santificante”.¹⁰

Marcel Mauss prolongou a obra de Durkheim, transferindo a análise do ritual para colocar em foco a noção de sacrifício, propondo, assim, uma definição de rito que não desqualifica o reconhecimento de rituais fora do campo religioso. Mauss afirma que o ritual está presente nos atos mais individuais e cotidianos, deste que exista nesses atos sempre algo de regrado, como os hábitos de cortesia e os da vida moral, cujas formas são tão fixas quanto as dos ritos religiosos.¹¹ O rito, para ele, é dotado de uma “verdadeira eficácia material”, no sentido em que intenciona “exercer uma ação sobre certas coisas”, podendo ser definida como “ação tradicional eficaz”. Entretanto, esta eficácia da ação, no caso dos ritos, “é representada por forças especiais que o rito teria a propriedade de pôr em jogo”. O rito, assim, constitui-se no ato de crer no seu efeito, através de práticas de simbolização. Quanto à noção de sacrifício, Mauss a define enquanto um ato social e “religioso que, pela consagração de uma vítima, modifica o estado da pessoa moral que o executa ou de certos objetos pelos quais se interessa”,¹² concebendo, porém, a extensão

¹⁰ SEGALEN, 2005, p. 15.

¹¹ MAUSS apud SEGALEN, 2005, p. 18-19.

¹² MAUSS apud SEGALEN, 2005, p. 18-19.

desta noção de sacrifício para além do campo religioso, admitindo todas as noções que implicassem dor, redenção e dom. Em rituais de graduação acadêmica, por exemplo, é comum a exaltação dos sacrifícios a que o formando se submeteu de bom grado para alcançar o título que almejava, como o dinheiro investido, o tempo de dedicação aos estudos, as noites mal dormidas concluindo suas teses, o afastamento de atividades sociais de lazer, entre outros, conferindo àquela pessoa o status de merecedor de seu título.

A partir dos conceitos de rito e sacrifício em Durkheim e Mauss, pode-se pensar em paralelos com a concepção dos *cosplayers* quanto à diferenciação entre a prática *cosplay* da simples brincadeira de se fantasiar. Assim como um rito, o *evento* – espaço festivo onde a performance *cosplay* acontece – é uma atividade coletiva de natureza excepcional, que desvia do decurso do cotidiano, num espaço e tempo específicos, marcando uma ruptura entre o mundo do cotidiano (profano) e o mundo da fantasia (sagrado). Os *eventos*, enquanto celebração da cultura pop, também são detentores de uma dimensão simbólica, fazendo sentido somente entre aqueles que o partilham, reforçando os sentimentos de pertença àquele grupo, sendo eficaz somente enquanto ato social.

Desta forma, os *eventos* correspondem à noção de rito e da classificação durkheimiana de culto positivo. São celebrações essencialmente periódicas, ao ponto das produtoras profissionais de *eventos* disputarem seu lugar no calendário anual de *eventos*. Por tradição conquistada por cerca de oito anos, no Rio Grande do Sul, a produtora AFAR produz pelo menos dois grandes *eventos* ao ano: o *Animextreme* quase sempre ocorre em maio e em novembro. Há quatro anos, a *ComicCon* ocorre em julho. A Ninja Produtora fixou para agosto a parceria com o Festival de Cultura Japonesa, produzindo o *Anime Buzz Nihon Matsuri*, já há três anos consecutivos. Além deste *evento*, a Ninja ainda produz o *Anime Buzz* em outros meses encaixados nos espaços vagos de *eventos* no calendário. Produtoras menores também encaixam seus *eventos* nas brechas

entre os *eventos* maiores. Assim, os *eventos* são agendados com muitos meses de antecedência, alguns com data anual definida, de forma que na mesma região não sejam marcados mais de um *evento* na mesma data e, quase sempre, com espaços de, pelo menos, um mês entre um e outro, atribuindo um ritmo alternado entre o período do *evento* e o período da vida cotidiana.

A preocupação das produtoras com as datas pode ser pensada dentro de três razões principais: em primeiro, o público frequentador de *eventos* é o mesmo, dando preferência aos *eventos* de maior reconhecimento e com o maior número de frequentadores. Marcar mais de um *evento* na mesma data e região implicaria o fracasso comercial do *evento* menor. Em segundo, o período de preparação é importante, não apenas para as produtoras, mas principalmente para o público, que entre um *evento* e outro confecciona o novo *cosplay*, ensaia apresentações teatrais, organiza suas finanças para consumir mais produtos nos estandes do *evento*, etc. Para os *cosplayers*, esse período é especialmente relevante se considerarmos que um *cosplay* pode levar meses para ser confeccionado. Geralmente, um *cosplayer* mais habitual se programa dentro deste calendário de *eventos* mais ou menos fixo, determinando os projetos *cosplays* que apresentará durante o ano todo, além de seus projetos para fins fotográficos. Por fim, a periodicidade entre *eventos* ressalta a alternância com os tempos dedicados à vida cotidiana. Pelo seu caráter de atividade excepcional e de ruptura, os *eventos* precisam manter certo afastamento das atividades da vida comum. Se passassem a fazer parte da rotina, com *eventos* ocorrendo em períodos muito próximos, deixam de ser excepcionais, perdendo seu status de época sagrada.

Enquanto processo de iniciação que autoriza o acesso ao mundo da fantasia e do sagrado, a confecção do *cosplay* é em si um culto negativo que, para ser reconhecido, o *cosplayer* necessita passar por provas de sofrimento/sacrifício, percebidos como atos de amor e redenção. Como já foi dito, um *cosplay* é projetado com muitos meses de antecedência a sua

estreia em um *evento* – às vezes até anos – e o trabalho de confecção leva também de semanas a meses. Giu Hellssing, uma das *cosplayers* entrevistadas nesta pesquisa, afirmou que projeta seus *cosplays* com, pelo menos, um ano de antecedência, leva em torno de três meses com a confecção (cerca de trinta dias corridos de trabalho dedicados à confecção), com custo de produção variando de cem a mil e quinhentos reais e realiza cerca de oito projetos ao ano, sendo que a maioria destes foram projetados para serem apresentados em *eventos*. Tempo e dinheiro são sacrifícios que o *cosplayer* faz em dedicação ao *hobby* que pratica e aos personagens que representa. Além disso, o trabalho da confecção exige o conhecimento de múltiplas técnicas de produção e esforço físico. Mesmo durante a performance, alguns *cosplayers* se submetem a provações de dor ao utilizar *cosplays* muito pesados ou muito quentes; às vezes pelo contrário, sujeitam-se ao frio, usam lentes de contato coloridas que ardem os olhos, sapatos desconfortáveis, algumas mulheres apertam os seios com faixas para reduzir o volume em casos de *cosplays* de personagens masculinos, passam o dia do *evento* sem comer, beber ou ir ao banheiro para não estragar a maquiagem e a roupa e, mesmo estando submetidos ao desconforto e à dor, passam aos risos, alegres, dizendo coisas como “o que eu não faço por amor ao personagem”. O sofrimento é recompensado pelo reconhecimento do público pelo seu trabalho e, por consequência, pela conquista de um status distintivo.

Todos os *cosplayers* com que tive contato durante a pesquisa atribuem grande importância à prática do chamado *cosplay selfmade* ou *do it by yourself*, que tem o sentido de “confeccionar o *cosplay* por si mesmo”. Isto significa que para ser considerado um bom *cosplayer* é necessário possuir alguma habilidade artesã, como costura, marcenaria, maquiagem, entre outros, ou, pelo menos, um bom conhecimento sobre onde encontrar fabricantes para ajudá-lo no projeto. Os materiais utilizados na confecção de um *cosplay* são dos mais variados tipos (tecidos, couro, madeira, plástico, borracha, metais, fibra

de vidro, papel, tintas, etc.), o que implica a necessidade de se ter certos conhecimentos específicos sobre esta variedade de materiais, onde encontrá-los, como utilizá-los e qual o material mais adequado a cada projeto. Entretanto, raramente se encontra um *cosplayer* que possui sozinho o domínio de todas essas técnicas e conhecimentos. Existe no meio *cosplay* uma troca de saberes e fazeres entre os praticantes. Um *cosplayer* que possui mais habilidades com a costura, por exemplo, costuma vender seu trabalho para outros *cosplayers* não tão especializados, assim como compra deles o trabalho de uma especialidade que não domina, como a marcenaria. O que não pode ser confeccionado – como perucas, lentes de contato coloridas e maquiagem – costuma ser encomendado a algum *cosplayer* que possui conhecimento sobre quais são e onde encontrar os melhores produtos, geralmente importados via internet. Mesmo quando se é utilizada mão de obra externa ao meio, como costureiras profissionais, o projeto é desenhado pelo *cosplayer*, que acompanha de perto a confecção e busca os melhores materiais. A *cosplayer* Giu Hellsing é importadora de lentes, perucas e maquiagem e também é especializada na confecção de armaduras utilizando o material *worbla*¹³. A parte dependente da costura em seu *cosplay*, ela contrata de uma costureira profissional, também *cosplayer*, mas é ela quem seleciona os tecidos (alguns importados e encomendados pela internet) e costura os acabamentos. Espadas e armas ela encomenda com o *cosplayer* Allan, especializado em marcenaria.

O mercado brasileiro ainda é escasso no atendimento das demandas do meio *cosplay*, principalmente no que se refere a produtos como perucas, lentes de contato coloridas, tecidos especiais e outros materiais, estando o meio *cosplay*, assim, ainda dependente de importações e da criatividade dos *cosplayers* para adequar o projeto aos materiais disponíveis.

¹³ *Worbla* é um material polímero, facilmente modelável, chamado também de termoplástico. É considerado um material caro e não existe ainda no mercado brasileiro, sendo adquirido apenas via importação.

Quanto às técnicas utilizadas, o conhecimento pode ser adquirido pela experimentação (de erros e acertos), pelas trocas de informação com outros *cosplayers* e artesãos ou pelos manuais disponibilizados por outros *cosplayers* via internet.

No Brasil e no exterior, a confecção do *cosplay* é essencialmente artesanal, sendo assim, um trabalho ligado à subjetividade do *cosplayer* e dependente de sua dedicação ao projeto. Em função disto, muitos *cosplayers* associam a prática *cosplay* ao status de um trabalho artístico. Considerado enquanto arte, a ideia de converter o *cosplay* a um produto industrializado, passível de ser comercializado pronto e padronizado em lojas dentro do próprio *evento*, gera uma contradição. O “algo especial” que torna cada *cosplay* uma obra única – a dedicação do *cosplayer* – perde-se dentro da padronização industrial e, por consequência, perde-se também o status de *cosplay*.

O mesmo ocorre no caso da compra de *cosplays* usados. Na maior parte dos casos, os *cosplayers* não se desfazem nunca de seus *cosplays*, mesmo aqueles que são usados apenas em um ou dois *eventos*. Costuma-se, em alguns casos, reutilizar e reformar algumas peças para a confecção de novos *cosplays*. Porém, existe também nas redes sociais virtuais grupos de vendas e trocas de *cosplays* usados. Reaproveitar materiais usados de outros *cosplayers*, como perucas e acessórios, não interfere no status do *cosplayer*, mas adquirir toda a composição do *cosplay* pronta é considerado uma gafe, especialmente se for usado nos mesmos espaços em que fora utilizado pelo *cosplayer* anterior. A *cosplayer* Giu Hellsing tem o hábito de revender algumas de suas criações mais antigas para ajudar a financiar as novas. Entretanto, ela contou que vende esses *cosplays* preferencialmente para pessoas de outros estados do país, isso porque, certa vez, uma de suas clientes comentou que foi muito criticada (e até ridicularizada) por outros *cosplayers* que reconheceram o *cosplay* usado por ela alguns *eventos* antes. Mas, mesmo em locais e tempos afastados, o uso de composições prontas e de segunda mão é mal visto. O mais

habitual é que na compra de *cosplays* usados o novo *cosplayer* reforme e personalize a peça a seu gosto. O *cosplay*, portanto, destaca a autoria do seu criador, sendo nomeado e individualizado.

OS “DE DENTRO” E OS “DE FORA”

Schechner, ao descrever uma entrevista com um líder ritual yaqui de Nova Pascua, Arizona, observa que os yaquis encaram de forma muito diferente a dança do cervo praticada por eles das que são praticadas por “forasteiros”, no caso, por bailarinos do Balé Folclórico Mexicano. Valencia, o líder yaqui, diz o seguinte sobre a performance dos bailarinos mexicanos:

Veja como uma peça. Não há nada religioso nisso, nada indígena nisso. É para a população não-indígena. Não é uma performance yaqui. [...] Tudo é diferente, A cabeça do cervo é diferente, o passo é diferente. Isso não nos agride, isso nos frustra. [...] É frustrante quando alguém diz “eu estou fazendo uma coisa yaqui” quando os yaquis sabem que não é.¹⁴

Para os yaquis, os bailarinos mexicanos não estão “autorizados” a realizar a mesma dança do cervo porque não são yaquis, não passaram pelas mesmas provações e não compartilham do mesmo significado do que é a performance da dança dos cervos, uma performance sagrada e, portanto, o acesso aos benefícios espirituais da dança lhes são negados. Os yaquis os admitem como *performers* de algum tipo, mas não são *performers* yaquis. Seguindo pela interpretação dos *cosplayers*, quem usa uma fantasia industrializada sem ter passado pelo ritual de sofrimento da confecção não entende o significado da performance *cosplay*; é considerado um “impuro” a quem é

¹⁴ VALENCIA apud SCHECHNER, Richard. Pontos de contato entre o pensamento antropológico e teatral. **Cadernos de Campo**, São Paulo, n. 20, 2011. p. 214.

negado o acesso ao sagrado e o status de *cosplayer*. A estes, caberiam o status de fãs ou visitantes do *evento*: são espectadores da performance ao mesmo tempo em que não deixam de ser *performers* de alguma forma, mas não são *performers cosplay*.

Mesmo com a marcação desse contraste, o espaço performático é compartilhado e trazido à vida pela interação entre *performers* e espectadores. O meio *cosplay* segue a lógica da oposição geradora da unidade, já que nenhuma performance ocorre isoladamente, mas sempre em relação à sua audiência, gerando energias coletivas. A intensidade da performance é proporcional à intensidade de afetação da performance na audiência, nisto que Csikzentmihalyi denominou de “fluxo”.¹⁵ Apesar da distinção bem marcada entre o *status* de *cosplayer* e demais participantes, o espaço do *evento* é mais livre do que outras performances tradicionais, permitindo que ocorra o borramento na linha que separa os papéis de *performer* e espectador. Com exceção dos momentos de palco onde ocorrem os concursos *cosplay* e o camarim, não existe separação física entre os espaços destinados exclusivamente à realização da performance dos espaços de onde os espectadores a assistem passivamente. Todo espaço do *evento* é um espaço de performance, desde a fila da entrada, assim como todos os presentes estão interagindo performativamente. Um *cosplayer* atua em seu personagem ao mesmo tempo em que assiste à atuação de outros *cosplayers*. Os demais participantes, mesmo sem o *cosplay*, são inseridos dentro da performance, atuando como se cressem, por alguns momentos, que a pessoa que está ali é o personagem de fato e não seu intérprete. Juntos, *cosplayers* e não *cosplayers* encenam poses para as câmeras fotográficas, conversam, atuam como se a presença do personagem fosse real, e esta é a intenção de toda a performance *cosplay*: transportar para a realidade esses personagens da ficção e colocá-los em contato direto com

¹⁵ SCHECHNER, 2011, p. 218.

pessoas, ambientes e situações comuns, proporcionando uma experiência singular de envolvimento com o mundo da fantasia que só pode ser compreendido dentro do terreno dos afetos e da familiaridade.

Com relação à interação entre performer e espectadores, Schechner estabelece a distinção entre o que denominou de “públicos integrais” e “públicos acidentais”. Os integrais são os públicos que possuem algum tipo de afinidade efetiva com o performer ou são socialmente relacionados a ele, possuindo conhecimento amplo sobre a performance. Já os públicos acidentais se referem àquelas pessoas que assistem à determinada performance motivadas simplesmente pela busca do entretenimento e diversão, não se interessando em ter contato com os *performers* ou com o sentido da performance. Rubens Alves da Silva, ao estudar os ritos de congadas, utiliza a expressão êmica “de fora” para se referir ao público acidental que assiste à festa da Nossa Senhora do Rosário no papel de turistas:

Observei que os congadeiros sempre se referiam aos “de fora” como aqueles que “não sabem direito o que é o congado, [e por isso] acham que é folclore” ou “carnaval”; pois para eles, congadeiros, não havia dúvida de que o congado era “festa religiosa”. [...] Eles [os de fora] não são vistos – ou aceitos – como “pertencentes ao pedaço”, e a relação com o evento é distanciada e esporádica. [...] Eles simplesmente são turistas curiosos em busca de entretenimento.¹⁶

Contudo, no caso das performances *cosplays*, é mais complicado tentar identificar no meio do *evento* quem seriam os “de fora”, pois as referências simbólicas – da cultura pop – são mais amplas e acessíveis a todo tipo de público. Quem visita um *evento*, *cosplayer* ou não, não é apenas um curioso em busca de

¹⁶ SILVA, Rubens Alves. Entre “artes” e “ciências”: a noção de *performance* e *drama* no campo das Ciências Sociais. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 11, n. 24, p. 35-65, jul./dez. 2005. p. 60. Grifos do autor.

entretenimento, mas um fã de cultura pop. Não é necessário ser um especialista em *cosplay* para reconhecer um personagem cuja referência é comum. Como esclarece a entrevistada Gabs, “é impossível alguém não encontrar ali um herói que marcou a sua infância”. A ampla identificação do público com a cultura pop gera alguns casos bons para pensar no meio *cosplay*. Muitos pais precavidos que vão ao *evento* acompanhando os filhos mais jovens – na intenção de inspecionar o ambiente que estão frequentando – acabam eles mesmos se tornando frequentadores assíduos; alguns passam até a praticar *cosplay* junto dos filhos. “Públicos acidentais” facilmente migram para “públicos integrais”, os “de fora” facilmente mergulham “para dentro”.

Um desses casos bons para pensar ocorreu durante minha inserção no *evento 1º AnimeBuzz Nihon Matsuri*, que foi realizado em parceria com o Festival de Cultura Japonesa em 2012, utilizando o espaço físico da Academia da Polícia Militar, em Porto Alegre. A grande presença de policiais militares no local acabou gerando um clima um pouco diferente do habitual nos *eventos*. Havia certo clima de estranhamento mútuo. Os policiais militares, fardados, observavam a entrada das centenas de visitantes. A maior parte do público era composta por jovens, vestidos e maquiados especialmente para a ocasião, muitos portando réplicas chamativas de espadas e armas. Os policiais mantinham-se distanciados, atentados, provavelmente, para evitar qualquer tipo de incidente que se possa esperar de um grande aglomerado de jovens. Os visitantes, por sua vez, não estavam acostumados em ver em um *evento* de anime tantos policiais presentes. O *cosplayer* Lipe, que entrou comigo no *evento*, comentou em tom de brincadeira: “puxa, reforçaram o policiamento, acho que não corremos o risco de sermos roubados, só de apanhar da polícia”. Lá pela metade do dia, saí do espaço do ginásio e me sentei sob as árvores do pátio. Enxerguei novamente o mesmo grupo de policiais que havia cruzado na entrada. Estavam entre três, com uma postura completamente diferente do que eu tinha percebido antes.

Empolgados, estavam a tirar fotos ao lado de um *cosplayer* de Capitão América. Faziam poses combinadas com o *cosplayer*, abraçavam-no e um deles até bateu uma foto segurando o escudo do Capitão. Ficaram ali por alguns minutos até que o *cosplayer* pediu licença e voltou para o ginásio. Despediram-se amigavelmente, fazendo o sinal de continência com a mão. Depois ficaram os três policiais ali, rindo uns com os outros enquanto comparavam as fotos que tinham tirado no celular. Pensei comigo mesma: “todos têm seus heróis”.

Os *eventos* são celebrações aos ícones da cultura pop e, por se tratar de um referencial comum a muitas pessoas, apoiam-se em símbolos facilmente reconhecíveis pela coletividade. Mesmo os recém-chegados ao meio *cosplay* podem desenvolver algum sentimento de pertença e identificação com o grupo e, mesmo os que não se identificam, pelo menos reconhecem alguma parte das referências simbólicas presentes. A performance *cosplay*, quando apresentada a um público diferente daquele que já está inserido no meio, pode levar a afetações de simpatia, como ocorreu com os policiais que interagiram com o *cosplayer* de Capitão América, ou afetações de estranhamento e aversão, ligadas ao pensamento de pessoas que, apesar de reconhecerem os referenciais simbólicos da cultura pop, atribuem à prática *cosplay* significados e valores negativos.

Um *cosplayer* raramente usa seu *cosplay* fora do espaço e tempo específicos dos *eventos*. Quando utiliza – geralmente em ensaios fotográficos – não o faz sozinho, mas na companhia de outros *cosplayers* e/ou fotógrafos que compartilham do sentido desta prática e procuram evitar locais públicos. Quando os *eventos* e a performance *cosplay* são divulgados na grande mídia brasileira, quase sempre se percebe um tom pejorativo sobre essa prática. Um acontecimento de 2007, mostrado no programa Fantástico da Rede Globo, gerou indignação no meio *cosplay* ao retratar a fuga de um casal de adolescentes *cosplayers* como consequência da má influência dos animes e videogames sobre os jovens, exibindo uma sequência de imagens violentas

recortadas dessas referências. Entre os *cosplayers* pesquisados, é comum o relato dos que afirmam sofrer algum tipo de discriminação por pessoas que não estão inseridas no meio, desde olhares discriminatórios até xingamentos públicos. Muitos também afirmam enfrentar estranhamentos, rebaixamentos e ridicularizações de familiares e amigos não *cosplayers*. A questão “como as pessoas de fora do meio lidam com o *cosplay*?” também foi discutida no grupo focal, chegando à seguinte síntese:

Depende muito do lugar. Algumas pessoas gostam e respeitam, mas se não tem conhecimento sobre o que é o *cosplay*, elas geralmente estranham e são preconceituosas. As críticas mais comuns são: *cosplayers* são imaturos e retardados, vivem no “mundo da lua” e da fantasia, os homens que fazem *cosplay* são gays e as mulheres vadias, fazer *cosplay* é uma perda de tempo e de dinheiro. O preconceito da família é maior do que das outras pessoas. Alguns pais até aceitam e apoiam, outros reprovam e tentam impedir os filhos de fazer *cosplay*.

As críticas mais comuns é associar o anime, mangá e outros elementos da cultura pop à violência, homossexualidade e pornografia, e o hábito de fazer *cosplay*, seja qual for a referência, como algo infantil, regressivo ou parte do comportamento desviante típico da adolescência, principalmente levando em conta o elemento fantasioso que os encantam. Entretanto, os *cosplayers* participantes do grupo focal também afirmaram que, “dependendo do lugar”, recebem reconhecimento e apoio. Assim, a relação entre o *cosplay* e o seu significado é dinâmica, variando de acordo com o “olhar” da audiência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Reconhecimento e identificação de referências comuns parece ser a chave para o entendimento do sentido da

performance *cosplay*, seu sistema simbólico e sua aproximação do mundo da fantasia. A eficácia da performance *cosplay* é vinculada ao reconhecimento das referências simbólicas do personagem. O contato com o *cosplayer* traz à tona memórias e experiências vivenciadas, de imaginação e liberdade criativa do mundo da ficção. Um filme, anime ou livro, assim como qualquer manifestação artística ou performática, “ensinam coisas”, produzem experiências, orientam processos de socialização. A cultura pop, por ser um produto industrializado de grande alcance de público, amplia a rede de compartilhamento de experiências comuns, permitindo que pessoas muito distantes entre si cultuem os mesmos ídolos e os mesmos valores.

O ambiente confortável proporcionado pelo *evento* estimula a dimensão social tanto quanto estimula a dimensão criativa, permitindo que pessoas comuns em seu cotidiano experimentem posições extraordinárias. De acordo com o *cosplayer* Inu, “quem nunca sonhou em ser um super-herói, de ter aqueles poderes? O *cosplay* te permite isso, permite que você viva isso, nem que seja por um dia a cada mês”. O que existe por trás da brincadeira de ser outra pessoa é a possibilidade de expressão da subjetividade, vestir-se de forma especial e de sentir-se especial com isto, marcando a ruptura e, ao mesmo tempo, a coexistência entre o “eu comum” e o “eu extraordinário”, tal qual ocorre nos rituais religiosos que marcam a ruptura e a coexistência do “eu profano” e o “eu sagrado”. Esta experiência é vivenciada não somente entre os *cosplayers*, mas também entre os participantes não *cosplayers* que, mesmo sem estarem atuando como um personagem específico da ficção, interpretam e interagem em seus papéis inventados, fazendo uso de diversas marcações simbólicas de seus gostos e personalidades: figurino, linguagem e postura que são preparados especialmente para serem apresentados no *evento* para aquelas pessoas em especial.

Nos espaços definidos pelo *evento*, os participantes deste meio se sentem mais livres para se expressar através das máscaras de seus personagens, permitindo-se brincar e interagir

com outras pessoas de formas e intensidades diferentes do que agem no cotidiano. Assim, pessoas introspectivas fora do meio perdem sua timidez quando inseridos, e pessoas sociáveis extravasam ainda mais suas formas expressivas. Estas experiências produzem estados mentais que agem no campo afetivo dos participantes e nos seus sentimentos de pertença, intensificando o vínculo destes com o meio e com os demais participantes. O *cosplayer* Boog, ao falar sobre a mudança que a inserção no meio *cosplay* gerou na sua trajetória pessoal, disse que sua vida “mudou totalmente, porque antes de conhecer esse mundo era muito chato, porque eu nunca fazia coisas que eu realmente gostava e não tinha muitos amigos. Daí eu descobri esse universo dos animes e é muito mais legal. A única coisa que me deixa feliz de verdade é isso, praticamente”. O *cosplayer* Norton foi bastante consistente em sua afirmação: “minha vida é mais feliz em razão do universo *cosplay*”.

Fingindo ser um personagem de anime, ou qualquer outro personagem, parece que seria possível internalizar suas características e valores. Neste sentido, o limite que separa o personagem do seu intérprete não é fixo, mas permeável. Tanto o personagem é afetado – por ser apresentado ao público de formas singulares, carregando em si o toque pessoal do *cosplayer* que o está representando – quanto o *cosplayer* é afetado por esta interpretação, carregando em si – e para sua vida além do meio *cosplay* – o aprendizado que adquiriu com estas experiências no meio, assim como o próprio aprendizado adquirido pela imitação das características e valores destes personagens. É uma brincadeira de interpretação que ao longo do tempo deixa de ser um fingimento, até porque fazer *cosplay* é uma atividade que em geral os *cosplayers* parecem levar muito a sério.

REFERÊNCIAS

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 1996.

SCHECHNER, Richard. Pontos de contato entre o pensamento antropológico e teatral. **Cadernos de Campo**, São Paulo, n. 20, 2011.

SEGALEN, Martine. **Ritos e Rituais**. Lisboa: Europa-América, 2000.

SILVA, Rubens Alves. Entre “artes” e “ciências”: a noção de *performance* e *drama* no campo das Ciências Sociais. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 11, n. 24, p. 35-65, jul./dez. 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ha/v11n24/a03v1124.pdf>>. Acesso em: 20 mar. 2017.

GREINER, Christine; SOUZA, Marco; SOARES, Gabriel T. Cosplay: Quando a realidade virou fantasia e a fantasia virou realidade. In: GREINER, Christine; SOUZA, Marco (Orgs.). **Imagens do Japão: Experiências e Invenções**. São Paulo: Anna Blume, 2012. p. 197-211.

Títulos em DK Mandarin Whispers 18pt (título 1) e 12pt (título 2)

Corpo do texto Calibri 11pt

Cabeçalho e Rodapé em Tekton Pro Cond 10pt

Publicação eletrônica em PDF

Publicação em papel impressa por PerSe, Inc.

PerSe.com.br

VAMOS FALAR SOBRE CULTURA POP?

RETRATOS TEÓRICOS
A PARTIR DO SUL

A cultura pop é um fenômeno contemporâneo, globalizante e globalizado. Associado a indústrias criativas, a cultura pop está intimamente vinculada a meios de comunicação. Ela remete a uma cultura do consumo não só de produtos, mas de significados; não apenas à produção de conteúdo, mas ao estabelecimento de formatos, à comercialização de narrativas, imagens, sons, símbolos que estimulam sentidos e emoções transformados em franquias.

Ocupar-se academicamente com um fenômeno dessa envergadura é a missão das pessoas que participam do Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial, organizado pelo Cult de Cultura (Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Arte Sequencial, Mídias e Cultura Pop), da Faculdades EST.

Os textos que compõe este livro são reflexões de pessoas pesquisadoras de diversas áreas do saber, de distintas partes do país e etapas diferentes de investigação científica, o que dá a esta coletânea um caráter único, multifocal.

Os textos do II Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial foram organizados em dois livros complementares: “Vamos falar sobre cultura pop?”, que concentra textos que versam sobre interfaces midiáticas, adaptações e possibilidades da cultura pop e da arte sequencial e “Vamos falar sobre gibis?”, que compreende textos que versam sobre interfaces hermenêuticas da arte sequencial.

