

TEXTOS DO III COLÓQUIO  
REGIONAL SUL EM ARTE  
SEQUENCIAL

# VAMOS FALAR SOBRE CULTURA POP?



**EPISÓDIO 2**  
**A MÍDIA**  
**CONTRA-ATACA**

**ORGANIZAÇÃO**

IURI ANDRÉAS REBLIN  
ANDRÉ DANIEL REINKE  
CAROLINA BITENCOURT DA COSTA



*Zeppelin*



Iuri Andréas Reblin  
André Daniel Reinke  
Carolina Bitencourt da Costa  
(Organização)

**VAMOS FALAR SOBRE CULTURA POP?**  
**EPISÓDIO 2: A MÍDIA CONTRA-ATACA**



Leopoldina – MG  
2018

#### Diretoria da ASPAS (2017-2019)

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

#### Ilustração da Capa

Jeferson de Moraes Jacques

#### Projeto Gráfico

André Daniel Reinke

#### Conselho Editorial da ASPAS

Prof. Dr. Iuri 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)

#### Revisão Técnica

Kathlen Luana de Oliveira  
Iuri Andréas Reblin

#### 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

Iuri Andréas Reblin

#### Editoração Eletrônica e Compilação

Iuri 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**. Uma cópia impressa do *ebook* 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 desprezar, 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? : Episódio 2: a mídia contra-ataca / Iuri Andréas Reblin, André Daniel Reinke e Carolina Bitencourt da Costa (orgs). – Leopoldina : ASPAS, 2018.  
182 p. : il. ; 21 cm.

ISBN 978-85-69211-15-0 (E-book, PDF)

ISBN 978-85-69211-14-3 (Papel)

Textos do III Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial.

1. Cultura popular – Aspectos sociais. 2. História em quadrinhos – História e crítica. 3. História em quadrinhos – Aspectos sociais. 4. Cinema – Aspectos sociais. 5. Televisão – Seriado – Aspectos sociais. I. Reblin, Iuri Andréas, 1978-. II. Reinke, André Daniel. III. Costa, Carolina Bitencourt da. IV. Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial. V. Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial (3. : 2017 : São Leopoldo)

CDD 741.5

---





*O termo “cultura pop” porta uma ambigüidade fundamental. Por um lado, sublinha aspectos tais como volatilidade, transitoriedade e “contaminação” dos produtos culturais pela lógica efêmera do mercado e do consumo massivo e espetacularizado; por outro, traduz a estrutura de sentimentos da modernidade, exercendo profunda influência no(s) modo(s) como as pessoas experimentam o mundo ao seu redor. Nesse sentido, pode-se afirmar que a cultura pop tem óbvias e múltiplas implicações estéticas, sublinhadas por questões de gosto e valor; ao mesmo tempo em que ela também afeta e é afetada por relações de trabalho, capital e poder.*

Simone Pereira de Sá  
Rodrigo Carreiro  
Rogério Ferraraz





# SUMÁRIO

<b>APRESENTAÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>ESSE (NÃO) É O FIM: TIMING E COMPOSIÇÃO EM THE END OF EVANGELION.....</b>	<b>15</b>
Angela Longo	
<b>HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A REPRESENTAÇÃO DA MULHER: UMA REFLEXÃO SOBRE IDENTIDADES, MÍDIAS, GLOBALIZAÇÃO E CIDADANIA.....</b>	<b>41</b>
Larissa Tamborindenguy Becko	
<b>A IMAGEM E A REPRESENTAÇÃO FEMININA EM JORNADA NAS ESTRELAS: UMA POSSIBILIDADE PEDAGÓGICA.....</b>	<b>63</b>
Yuan Veiga Pereira	
<b>A CINEMATOGRAFIA, REPRODUÇÕES DE GÊNERO E A INDÚSTRIA CULTURAL: DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS .....</b>	<b>85</b>
Adilson Cristiano Habowski	
Elaine Conte	
<b>OS CAMINHOS DA CINEMATOGRAFIA NA EDUCAÇÃO E A REPRODUTIBILIDADE TÉCNICA.....</b>	<b>107</b>
Lilian Soares Alves Branco	
Adilson Cristiano Habowski	
Elaine Conte	
<b>"I'M SPARTACUS!": OS USOS DO PASSADO NA NARRATIVA LITERÁRIA E CINEMATOGRÁFICA DO SPARTACUS DE HOWARD FAST E DE STANLEY KUBRICK .....</b>	<b>125</b>
Rafael Belló Klein	
<b>"SONS OF ANARCHY": DE HAMLET A JESUS CRISTO, DA TRAGÉDIA À ESPERANÇA.....</b>	<b>153</b>
André Daniel Reinke	



## APRESENTAÇÃO

### A CONTINUAÇÃO... DESSE LIVRO, DO OUTRO E DO COLÓQUIO!

Há quem diga que a continuação é sempre melhor: **Star Wars: o império contra-ataca; Homem-Aranha 2; Capitão América 2: O soldado invernial; Batman – O Cavaleiro das Trevas; Deadpool 2...** Ops, melhor parar por aí, para não perder a referência.

Com *Vamos falar sobre cultura pop?* e *Vamos falar sobre gibis?* iniciamos uma série de publicações sobre os temas como reflexos dos debates ocorridos nas edições do *Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial*, evento acadêmico, voltado à socialização de pesquisas sobre arte sequencial, quadrinhos, animações, cinemas, e cultura pop.

O evento é promovido pelo *Cult de Cultura (Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Arte Sequencial, Mídias e Cultura Pop)* da Faculdade EST, de São Leopoldo, RS. O grupo de pesquisa é vinculado à Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS) e atua em diversas frentes, promovendo ensino, pesquisa e extensão sobre o tema. Portanto, o livro que você tem em suas mãos é o “episódio 2” dessa aventura, fruto de pesquisa contextualizada, atualizada, que discute arte sequencial numa perspectiva multidisciplinar e interdisciplinar. Ambos os livros reúnem as pesquisas e os ensaios discutidos, debatidos durante o *III Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial*, ocorrido nos dias 13 e 14 de outubro de 2017.

Este livro, portanto, reúne desde textos de pessoas acadêmicas e docentes de Programas de Pós-Graduação até textos frutos de iniciação de pesquisa. O objetivo do Colóquio é reunir pessoas em torno de um objeto comum (nossa, essa frase pareceu religiosa, uma paráfrase de Mateus 18.20?) e fomentar interesses, estimular e encorajar incursões para estudar a cultura pop e a arte

sequencial. Assim, a proposta do Colóquio se concentra na construção de redes e no estabelecimento e no intercâmbio de diferentes pessoas, de diversas áreas do saber, de contextos distintos, de pessoas em diferentes etapas da investigação científica ou da trajetória acadêmica. Essa é a singularidade dessa publicação: fomentar o estudo, incentivar a pesquisa, criar pontes.

O Colóquio é um evento anual e acontece sempre no mês de outubro, geralmente, no final de semana próximo ao “Dia das Crianças”. Para participar, para se inscrever, para saber mais sobre o evento, acesse a página do Cult de Cultura nas redes sociais, a.k.a. Facebook, nossa página na Web e, claro, inscreva-se em nosso recém-inaugurado canal do Youtube:

<https://www.facebook.com/cultdecultura/>

<https://cultdecultura.wordpress.com/>

<https://www.youtube.com/c/CultdeCultura>

Acessem nossas páginas na web, aqui no Face, se inscrevam, curtam e acessem também nosso canal no youtube, com vídeos de entrevistas e outros materiais que possuem a intenção de serem subsídios para pesquisas, estudos, de trazer algumas “pro-vocações” e, desse modo, um novo olhar, sobre os produtos da cultura pop.

## **SOBRE O CULT E OS PROJETOS DO CULT...**

Você provavelmente já sabe, mas, não custa ressaltar:

*Somos um grupo apaixonado por quadrinhos e cultura pop que resolveu transformar esta paixão em pesquisa e trabalho. Atendendo a uma espécie de “chamado” heroico, nós nos encontramos, trocamos ideias e acabamos formando o Grupo Interdisciplinar em Arte Sequencial, Mídias e Cultura Pop, que existe desde 2013, vinculado ao Programa de Pós-Graduação da Faculdades EST, em São Leopoldo/RS.*

*A partir de então, arranjamos uma boa desculpa para continuar abarrotando nossas casas com revistas em quadrinhos, acompanhando seriados e indo ao cinema regularmente. O melhor de tudo é que esse movimento tem resultado em teses, artigos e projetos que reúnem o melhor de dois mundos que*

*nunca deveriam ter sido separados: cultura e academia. A gente se encontra com regularidade na Faculdades EST, em São Leopoldo/RS.*

*Em algum momento, nossas pesquisas começaram a ser visualizadas por mais pessoas e passamos a participar ocasionalmente de eventos relacionados à cultura pop, ao passo de que chegamos ao momento em que decidimos que seria hora de termos um nome público, uma identidade heroica reconhecível. E, depois de fritarmos a cabeça surgiu a ideia de que somos Cult, Cult de Cultura. Uma hora dessas a gente conta certinho como esse nome emergiu (mas foi por conta de um trocadilho equivocado com a primeira sílaba da palavra cultura).*

Ademais, como já virou praxe nas apresentações de nossas publicações, importa aqui escrever ainda um pouco sobre como anda o grupo e os projetos que temos desenvolvido, como uma espécie de relatório. Cabe destacar que, no texto dos livros do ano passado, expomos algumas propostas de trabalho que buscamos, como grupo de pesquisa, por em movimento. São elas:

Duas especializações: uma em “cultura pop” e a outra em “histórias em quadrinhos”. Sim, em parceria com a Faculdades EST, nossa “mãe”, por assim dizer, desenvolvemos duas especializações que estão planejadas para estrear no próximo ano, 2019. A ideia inicial era a criação de uma especialização sobre “arte sequencial e cultura pop”. No entanto, durante o planejamento, as sugestões de conteúdo, de temas, e o caráter de imprescindibilidade destas relevou a necessidade de desdobrar a ideia inicial em dois cursos distintos. O resultado está ficando excelente, pois são dois cursos, na modalidade de Educação à Distância, online, assíncrono, que estão sendo elaborados com muito carinho e em muitas mãos. As pessoas docentes conteudistas são participantes do Cult de Cultura e também da ASPAS, da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial. É realmente uma proposta singular em relação ao tema e, para nós, do Cult, é uma alegria muito grande, pois a realização desses cursos é a realização do nosso objetivo e do propósito do grupo que é aproximar a cultura, a vida em sociedade, da academia. Como salientamos no início, nosso objetivo é reunir ou aproximar duas áreas que não devem ser vistas como separadas: cultura (pop) e pesquisa acadêmica.

Outro projeto iniciado este ano é nosso canal no Youtube. A proposta do canal é trazer conteúdo voltado ao nosso específico: estudos sobre arte sequencial, mídias e cultura pop. Possui uma leve

“veia nerd” (sim, pois não temos como ignorar nossas predileções, não é?), mas os temas são voltados a fazer essa ponte. Nessa direção, esperamos que vocês se inscrevam no canal e curtam os vídeos. Também nessa direção, damos continuidade, a cada ano, ao nosso *Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial*, que no próximo ano estará completando cinco edições.

No mais, para manter o espírito próprio da cultura pop,

*Para o alto e avante,  
Vida longa e próspera  
E que a força esteja com vocês*

*Prof. Dr. Iuri Andréas Reblin*  
Pelo **Cult de Cultura**

# ESSE (NÃO) É O FIM: TIMING E COMPOSIÇÃO EM *THE END OF EVANGELION*

Angela Longo

Mestra em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre/RS, com a dissertação “Pós-humanismo na Máquina Anímica: Visões explosivas do humano na animação japonesa”. Graduada em Artes Visuais pela mesma instituição e em Estudos Artísticos pela Universidade de Coimbra (UC) em regime de cotutela fomentado pela CAPES.

**Currículo Lattes:**

<http://lattes.cnpq.br/9372533294683187>

**E-mail:** [angela.longo.t@gmail.com](mailto:angela.longo.t@gmail.com)





# ESSE (NÃO) É O FIM: TIMING E COMPOSIÇÃO EM THE END OF EVANGELION

Angela Longo \*

## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A animação é uma mídia que permite uma sequencialidade composta pelo timing, ou seja, pelo intervalo entre e dentro dos quadros. Ela também possui ampla qualidade plasmática e não corresponde necessariamente a um referente do real. Para pensarmos como a composição e o timing constroem formas estéticas e discursivas iremos recorrer à teoria de animação japonesa de Thomas Lamarre (2009). O autor pensa o anime como uma máquina multiplanar, ou seja, com múltiplas camadas ou planos em que a composição, o timing e a perspectiva são rearranjados pelos animadores em conjunto com os aparatos técnicos. São as relações desses elementos que geram as categorias compositivas identificadas pelo autor, tais quais — *limited animation* (animação limitada), *Hyper limited animation* (animação hiperlimitada), *full animation* (animação full ou inteira), *full limited animation* (animação inteira limitada) e *flat animation* (animação achatada ou plana). Iremos analisar essas características mais especificamente na animação *Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion* (1997, Gainax), com o auxílio do *storyboard Evangelion Theatrical Storyboard Versions: Death and Rebirth and The End of Evangelion* (1997). Nossa proposta é evidenciar a potencialidade do timing para além das pré-concepções

---

\* Mestre em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), com a dissertação Pós-humanismo na Máquina Anímica: Visões explosivas do humano na animação japonesa. Graduada em Artes Visuais pela UFRGS e em Estudos Artísticos pela Universidade de Coimbra (UC) em regime de cotutela fomentado pela CAPES. Palavras-chave: Anime, Estética, Ficção Científica, Cinema. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9372533294683187>. E-mail: [angela.longo.t@gmail.com](mailto:angela.longo.t@gmail.com).

naturalizadas de movimento e composição, em direção a uma heterogênesse estética e teórica no anime.

## **INTERVALO E LINHA PLÁSTICA**

A diferença em movimento na animação se dá pelas peculiaridades do intervalo entre os quadros. A animação fornece inúmeras maneiras de lidar com o intervalo *entre e dentro* dos quadros através de técnicas compositivas que organizam e distribuem suas camadas. Na história da produção de animação, os animadores começaram a empilhar desenho sobre desenho para compor a narrativa, dando espaço para o surgimento gradual da *animation stand*, que é um aparato pelo qual podemos configurar camadas de papel transparente com desenhos para serem posteriormente fotografados, o que engloba inúmeros dispositivos técnicos e esquemas compositivos.

Os materiais gerais são: um *rack*, uma câmera fixa, iluminação suficiente para que se possam fotografar as camadas de imagens, técnicas abstratas de composição que se coordenam segundo convenções de perspectiva, manuais técnicos de aplicação de tinta e cores, os papéis e o filme de celuloide produzido industrialmente, entre outros inúmeros exemplos. Queremos sinalizar como um dos primeiros aparatos técnicos nos revela a importância da composição no processo de animação através da sua própria materialidade. Porém, essa questão está além do aparato, porque ela se repete na animação digital, em animação 3D, entre tantas outras técnicas. É uma questão que atravessa todos os aparatos e constitui uma característica própria da animação, que é a sua organização em camadas.

O surgimento da *animation stand* também possibilitou um controle maior da supressão do intervalo entre as imagens, gerando um movimento contínuo com maior estabilidade. Contudo, esse é apenas um dos usos possíveis que a *animation stand* proporcionou, já que também sistematizou uma espécie de reserva na estante, onde as partes de personagens e cenários podem ser trocadas e aproveitadas, em momentos diferentes, para otimizar a produção. O uso da câmera cinematográfica para a animação no aparato também ocorre de maneira diversa ao cinema. A câmera geralmente é fixa ou posta

em um púlpito que permite pouca mobilidade. Dessa maneira, o movimento é mais facilmente reproduzível pelo ato de puxar o papel em lateralidade embaixo da câmera do que movendo a própria. Esse efeito de camada deslizante propõe uma abertura da composição e outra maneira de posicionar a imagem diante do espectador. A animação, nesse sentido, é uma arte de composição entre os intervalos das camadas da imagem e nos corpos dos personagens animados.

As escolhas de composição, *timing* ou intervalo são essenciais para analisar a estética da imagem em movimento e como ela pensa sua relação com a animação. Como Lamarre coloca, a animação não é apenas um empilhamento de camadas dentro da imagem, mas sim “é o que surge quando a imagem com múltiplas camadas, em condições de movimento, abre um intervalo que efetivamente canaliza e dirige a força da imagem em movimento, tornando-a central para a experiência de visualização do espectador”.<sup>1</sup>

É o intervalo que dá o ritmo para as perspectivas e as composições que estão sendo empregadas na imagem. O tipo de movimento é decorrente do formato do intervalo, que pode ser aberto ou fechado, ou seja, se pudermos sentir a estranheza de um movimento por ele não se adequar às realidades físicas da percepção do nosso mundo, teremos um intervalo aberto, porque sentimos a sua presença na imagem — caso da animação limitada e hiperlimitada. Se o intervalo for fechado teremos uma continuidade de movimento mais estável em relação à nossa capacidade de percepção — caso da animação *full*. A terceira possibilidade é de um intervalo achatado, ou seja, este intervalo irá gerar uma composição em planos achatados — caso da animação *flat* e *superflat*. Dessa maneira, não há uma hierarquização entre os objetos apresentados nas camadas da imagem. Contudo, essas categorias não são fechadas e se misturam dentro de um mesmo quadro ou ao longo de uma mesma animação — como no caso da animação *full limited* que mistura características de ambas.

As técnicas de manipulação do *timing* são uma parte integral de toda a animação que veio a tomar forma a partir das contínuas experimentações com o movimento. “O processo também coloca a

---

<sup>1</sup> LAMARRE, Thomas. **The Anime Machine**: a media theory of animation. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009. p. 18. Tradução nossa.

animação em uma relação abstrata com o cinema e o movimento, em que o animador não está tentando apenas imitar o filme, mas descrever o movimento com desenho em relação à função técnica do filme”.<sup>2</sup> Essa particularidade se destaca na indústria de animação japonesa — e sua popular designação como *anime* — por conter características de sobreposição entre a produção de mangá, animação, técnicas cinematográficas e mesmo dos vídeos games. Nesse sentido, a animação busca produzir uma ilusão de movimento que não necessariamente precisa ter correspondência com experiências calcadas na percepção naturalizada do mundo. É por essa razão, que a manipulação do intervalo, perspectiva e composição atuam na produção do *timing* que se propaga pelas camadas.

Lamarre denomina o anime como uma máquina *multiplanar*, ou seja, uma máquina de múltiplos planos visuais. “Onde o cinema tende a deslocar a força da imagem em movimento através da lente e do movimento da câmera em três dimensões, a animação tende a deslocar a força da imagem em movimento através do intervalo anímico para dentro da composição”.<sup>3</sup> É a composição entre as técnicas tradicionais e digitais da animação que vai ser responsável pela expansão do anime na década de 1990.

No decorrer da década de 1990, os recursos animados digitalmente, especialmente aqueles da Pixar, derrotaram de forma consistente a animação em célula nas bilheterias, levando muitos observadores a concluir que a animação em célula já era coisa do passado. No entanto os anos 90 também viram um boom global das animações japonesas; vagamente reunindo-se sob a rubrica anime, muitas destas séries destinadas à televisão. Enquanto no decorrer da década de 90, a produção das series animadas japonesas mudaram gradualmente dos velhos materiais de animação em célula para a produção por computador, alguns números maiores destas animações continuavam a parecer como se fossem animações em célula. Isso porque, mesmo que elas

---

<sup>2</sup> MACDONALD, Sean. **Animation in China: history, aesthetics, media.** New York: Routledge, 2016. p. 38. Tradução nossa.

<sup>3</sup> LAMARRE, 2009, p. 32. Tradução nossa.

fossem produzidas digitalmente, seu modo de composição não é comumente associado às animações digitais.<sup>4</sup>

O intervalo no anime tem uma relação histórica, estética e estilística com outras mídias como a lanterna mágica e sua adaptação para a *Utsushi-e*, nas formas performáticas humorísticas como o *Rakugo*, nas performances *Kamashibai*, nos rolos ilustrados *Emakimono*, nas gravuras *Ukiyo-e* e, claro, no próprio mangá. O *Kamashibai* e o *Emakimono* são antecessores ao mangá e contribuíram para arquitetar esta forma contemporânea de contar histórias. As narrativas desenhadas nos slides do *Kamashibai* são antecessoras também ao estilo de *animação limitada* que viria a ser uma técnica importante da animação japonesa. A relação intrínseca do mangá com a animação estaria justamente ligada ao intervalo e a sua relação compositiva entre os quadros. Scott McCloud, em *Desvendando os Quadrinhos*, faz um paralelo entre a animação e os quadrinhos: “Acho que a diferença básica é que a animação é sequencial em tempo, mas não espacialmente *justaposta* como nos quadrinhos”.<sup>5</sup>

A justaposição da animação ocorre pela sua composição em camadas, enquanto nos quadrinhos ou em mangá, a justaposição ocorre em espaços diferentes. O espaço entre os quadros nos quadrinhos é chamado de *sarjeta*, o lugar invisível onde a narrativa se desenrola. “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 movimentos dissociados”.<sup>6</sup> McCloud enfatiza como os quadrinhos são formados — para além das formas e das estruturas — pelos seus intervalos, espaçamentos e contínua disposição entre a superfície e o fundo das páginas.

Lamarre pensa na produção do mangá através da *linha* para pensar a dinâmica do espaço-tempo em suas composições. Algo que Paul Atkinson já havia sinalizado como uma negligência em diversas análises relacionadas aos quadrinhos. “O movimento no quadrinho pode ser entendido em relação à qualidade gráfica da linha — um fato que muitas vezes é negligenciado na grande ênfase dada nas

---

<sup>4</sup> LAMARRE, 2009, p. 36. Tradução nossa.

<sup>5</sup> MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books Editora, 2005. p. 7.

<sup>6</sup> MCCLOUD, 2005, p. 67.

características cinematográficas e animadas do painel nos quadrinhos”.<sup>7</sup>

Nesse sentido, Lamarre define duas tendências de linhas compositivas: a *linha estrutural* e a *linha plástica*. “A linha estrutural é aquela que transforma as bordas informais da página em uma forma altamente regular, repetindo essas bordas com grande formalidade. A instância óbvia nos quadrinhos é o painel”.<sup>8</sup> As linhas retilíneas do painel formalizam os limites da página e suas intersecções de modo a replicar uma unidade formal.

Nesse sentido, a linha estrutural pode estar filiada a uma perspectiva cartesiana que permite proporções escalares. Porém, a perspectiva cartesiana não é inerente à linha estrutural, já que ela também tem tendência para a perspectiva Euclidiana, ou seja, não é apenas a distância entre dois pontos, mas sim a menor distância entre dois pontos, o que indica seu alto nível de eficiência. A subordinação da linha à forma produz uma composição altamente estrutural, onde não há espaço para dobras formais, saltos ou curvas baseadas em centros de força. Se ocorre uma explosão dentro do painel ele tende a quebrar em formas angulares e ordenadas. A sequência dos painéis é fundamental para a formalização dos quadrinhos e mangá, e é, por essa razão, que as suas diferentes composições articulam uma dada espacialização do tempo.

Além disso, o uso dos painéis abriu um lugar para o diálogo com as mídias produzidas em massa, particularmente as aliadas ao estilo de filme clássico — a subordinação do tempo ao espaço, as ações orientadas para um objetivo e a produção do senso de continuidade do cinema apropriado na técnica de animação *full*. “O diálogo dos quadrinhos com o cinema e animação prevalece especialmente porque a estrutura dos painéis sequenciais proporciona uma intersecção com a dinâmica da imagem em movimento no estilo de filme clássico”.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> ATKINSON, Paul. Movements within Movements: following the line in animation and comic books. **Animation: an interdisciplinary journal**, v. 4, i. 3, p. 265-281, nov., 2009. p. 270. Tradução nossa.

<sup>8</sup> LAMARRE, Thomas. Manga Bomb: between the lines of barefoot gen. In: BERNDT, J. (Ed.). **Comics Worlds & the World of Comics**. Kyoto: Kyoto Seika University, 2010. p. 277. Tradução nossa.

<sup>9</sup> LAMARRE, 2010, p. 279. Tradução nossa.

Nesse sentido, a linha estrutural propõe uma espacialização do tempo em que as formas retilíneas preparam o caminho para uma composição estrutural. O termo linha plástica deriva da concepção de *plasmaticness* — plasmática ou plasticidade — que Sergei Eisenstein utiliza para falar sobre as propriedades da animação e dos quadrinhos no livro *Eisenstein on Disney* editado por Jay Leyda (1988). Embora Eisenstein tenha focado seus escritos principalmente na animação, sua teorização começa na ilustração de livros e quadrinhos enfatizando a importância da composição da linha tanto nos quadrinhos como na animação. O que faz sentido se pensarmos que as duas formas artísticas surgiram e se alimentaram mutuamente desde a década de 1920. É a capacidade plástica da linha que torna a forma maleável podendo se tornar qualquer coisa, sem a necessidade de obedecer a esquemas pré-estabelecidos sobre o tempo e o espaço.

Lamarre associa a linha plástica e sua capacidade de elasticidade e fluidez com um certo animismo das formas — um centro animado — que potencializa o movimento da linha para uma composição aberta. Nesse sentido, a linha plástica não tem a tendência de se filiar às propriedades da geometria euclidiana. “Como tal, a *forma* possui um centro interno de animação (centro de indeterminação) que lhe transmite *vida*, mas o dentro desse centro ou ponto está em sincronia com um exterior, o que torna a elasticidade receptiva”.<sup>10</sup> A linha em movimento dentro do mangá ganha força quando a ação traz ruptura para dentro da organização dos painéis. Um exemplo são as linhas de efeito nas cenas de batalha no mangá *Shōnen*, com ênfase nas linhas em lateralidade ou borrões que enfatizam o tom afetivo das cenas.

No mangá *Shin Seiki Evangelion* (Neon Genesis Evangelion, 1994 – 2014, Kadokawa Shoten) produzido por Yoshiyuki Sadamoto e pelo cofundador da GAINAX Hideaki Anno, o uso das linhas em cenas de batalha e nas expressões afetivas e subjetivas dos personagens promovem uma temporalidade baseada no ritmo e no afeto dos mesmos (Figura 1). Da mesma forma, temos os efeitos de fundo abstratos que correspondem às reações emocionais e às visões subjetivas dos personagens utilizados em diversos gêneros de mangá, como no mangá *Seinen* criado pela CLAMP, *Chobits* (*Chobits*

---

<sup>10</sup> LAMARRE, 2010, p. 283. Tradução nossa.

2001 – 2002, Kodansha) que mistura comédia romântica com o gênero de ficção científica.

Como podemos visualizar no exemplo da Figura 1, a linha estrutural e a plástica não são opostas, mas sim variações que convivem como tendências compositivas dentro e entre os painéis do mangá. Na primeira imagem, podemos visualizar a formalização dos painéis, ainda que eles não correspondam aos cortes retilíneos tradicionais. “Considerando as linhas de fala ou *fukidashi* dessa maneira, nós vemos como um simples balão de fala introduz plasticidade na linha estrutural com uma forma arredondada que gera um encontro entre as linhas dos painéis e as linhas mais plásticas dos personagens”.<sup>11</sup> A primeira imagem contém uma ênfase na linha estrutural retilínea que é equilibrada com o balão arredondado da fala de Asuka Langley Soryu. Quando o *fukidashi* sai da estrutura dos painéis ele acaba trazendo força para o conteúdo dramático da cena.



**Figura 1:** Asuka luta com os *Evangelion Ryousanki*  
(Unidades *Evangelion* produzidas em massa)

Fonte: Mangá *Shin Seiki Evangelion*, v.13 *Calling*, cap. 84, 2012, p. 24 e 45.

© 2012 Kadokawa Comics, inc. Todos os direitos reservados.

---

<sup>11</sup> LAMARRE, 2010, p. 286. Tradução nossa.



É muito comum também que essa função seja realizada pelo uso das onomatopeias que acompanham as ações, quebrando a regularidade dos painéis. Adicionalmente, o uso da iconografia típica do mangá — plasticidade do nanquim, dos tons e sombras, da aplicação de texturas *sukurintōn* (retícula), seja por folhas adesivas fabricadas com um padrão distintivo ou seus equivalentes gerados pelo computador, e em algumas vezes com uso de cor — ajudam a formalizar a linha plástica.

Outro elemento importante é a variação entre o estilo clássico de mangá *dokubon*, voltado para as crianças e o *gekiga*, imagens dramáticas voltadas para o público adulto. Osamu Tezuka foi responsável pela popularização do mangá pelo uso das técnicas cinematográficas, como *close-up* e mudanças de quadro influenciando inúmeros artistas no pós-guerra. São esses novos artistas que em 1957 irão cunhar um novo gênero e técnica de mangá chamado *gekiga*. “Artistas de mangá como Yoshihiro Tatsumi e Takao Saitō começaram a referir à sua arte como *gekiga* ao invés de mangá, porque os seus mangás se liam muito como as *graphic novels* com imagens muito gráficas e realistas; enfatizando mais o drama sério do que a comédia”.<sup>12</sup>

Em suma, o *gekiga* tratava de histórias e narrativas com um tom mais violento e sério, contendo tons mais escuros em contraste com as obras com tons mais brandos do período clássico (1947 – meados de 1960) de Tezuka. Contudo, foi o mangá *dokubon*, vendido em lojas de aluguel *Kashiya* e livrarias a partir de 1954, que proporcionou o cenário para a expansão do mangá no pós-guerra trazendo a segunda geração de artistas de mangá *gekiga* inspirada pelas ficções criminais e ficção científica, além do cinema *New Wave* europeu e japonês. Em 1959, a Kōdansha, uma das maiores companhias de publicação do Japão, começa a publicar a revista *Shūkan Shōnen Magajin* (*Weekly Shōnen Magazine*) visando um público masculino de adolescentes e adultos. Apenas com um mês de diferença, é lançada em abril a revista *Shūkan Shōnen Sandē* (*Weekly Shōnen Sunday*) publicada pela Shogakukan. A revista *Shōnen Magajin* enfrentou dificuldades para se estabelecer, mas logo se estabeleceu

---

<sup>12</sup> MACWILLIAMS, Mark W (Ed.). **Japanese Visual Culture: explorations in the world of manga and anime.** New York: M.E. Sharpe Inc., 2008. p. 36. Tradução nossa.

graças às publicações de *Cyborg 009* (1964 — 1979) de Ishonomori Shōtarō, de *Kyojin no Hoshi* (*Star of the Giants*, 1966 — 1971) de Kajiwara Ikki e Kawasaki Noboru, e de *Ashita no Joe* (*Rocky Joe* ou *Tomorrow's Joe*, 1968 — 1973) de Kajiwara Ikki e Chiba Tetsuya.

Em 1968, é lançada a *Shukan Shōnen Janpu*, (*Weekly Jump*) publicada pela Shueisha na linha das Revistas Jump, com publicações de Nagai Gō e Motomiya Hiroshi que se tornaram um sucesso instantâneo. A partir dos anos 70, Osamu Tezuka começa a introduzir elementos de *gekiga* no seu trabalho, trazendo narrativas com visões duais do mundo onde o certo e o errado se misturam e os objetivos e o senso comum desaparecem. Contudo, os elementos do mangá e de *gekiga* acabam se misturando nas produções como tendências de tonalidade e expressividade nas qualidades gráficas dos personagens.

Ōtsuka Eiji, na sua análise sobre a formação do mangá nos trabalhos de Tezuka Osamu, analisa o mito das técnicas pictóricas que floresceram das mãos dos artistas de mangá. As influências das animações da Disney no trabalho de Osamu Tezuka teriam capturado a estilística da comédia de Hollywood. “Essa fisicalidade eterna ou imortal é um dos legados de Hollywood no anime, que vem pela Disney”.<sup>13</sup>

A aparente imortalidade dos personagens convivia com o realismo das representações, principalmente dos maquinários e realismo científico em contraste com o não realismo dos sonhos presentes nos *cartoons* da Disney. “A representação realista e as técnicas de perspectiva se tornaram a ideologia preferida para o desenho e a pintura em tempos de guerra e, ao longo dos quinze anos da Guerra do Pacífico na Ásia, foram incorporadas também no mangá”.<sup>14</sup>

A representação realista e científica das armas e maquinários seguia uma perspectiva cartesiana, própria da lógica da linha estrutural. Já os personagens eram desenhados com uma preferência pelas linhas em curvatura, sem preocupações em seguir com rigor um esquema de perspectiva. “Ōtsuka sugere que, no mangá de

---

<sup>13</sup> ŌTSUKA, Eiji. Disarming Atom: Tezuka Osamu's manga at war and peace. In: LUNNING, Frenchy. *Mechademia 3: limits of the human*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2008. p. 118. Tradução nossa.

<sup>14</sup> ŌTSUKA, 2008, p. 120. Tradução nossa.

guerra de Tezuka, em vez de uma parceria direta de heróis *cartoons* invencíveis e *mecha*, emerge uma genuína tensão entre o corpo imortal e o terrível e mortal *mecha*".<sup>15</sup> No nosso exemplo (Figura 1), as onomatopeias e as linhas curvas seguem o rosto de Asuka em contraste com o uso das linhas retilíneas dos painéis. Também na imagem que compõe uma página inteira, podemos ver que as linhas de ação em perspectiva são equilibradas com a curvatura dada a figura do *Evangelion Ryouzankei*. Assim, a diferença entre a linha do personagem e a linha do *mecha* — e também na linha tradicional do mangá e no estilo *gekiga* — sintetizam a relação entre linha plástica e estrutural que convivem na Figura 1.

O intervalo e a composição dentro e entre os quadros do anime e do mangá contém relações intrínsecas — seja pelo *timing* e ritmo proposto na composição ou pela linha e variabilidade da composição do espaço-tempo nos painéis. Veremos na análise do anime, como a relação das modalidades das linhas e a sua composição no desenho irão reverberar nas camadas e na composição dos quadros no anime — em que as relações de perspectiva, intervalo ou *timing* sofrem variabilidades que enriquecem a passagem entre e dentro dos quadros. “Ao contrário de uma estrutura de perspectiva, uma máquina de estratificação é capaz de envolver a perspectiva nela, o que permite uma série de práticas divergentes e séries divergentes”.<sup>16</sup>

Diferentes práticas de uso de perspectiva promovem uma maneira diversa de compor as camadas da imagem na sua relação com o *timing*. Nesse sentido, qualquer elemento é potencialmente um projétil, não um objeto posicionado que contemplamos passivamente, mas sim um objeto que contém um campo em profundidade potencial. A tendência da linha estrutural nos *designs mecha* tem ligação com as convenções das técnicas de desenho em projeção explosiva utilizadas em diagramas de engenharia e em manuais de instruções de montagem, que mostram todos os elementos à parte ao mesmo tempo em que permanecem no lugar para demonstrar como eles seriam montados. Não há um ponto de perspectiva ou uma linha de fuga, mas sim, a proliferação de planos

---

<sup>15</sup> LAMARRE, 2010, p. 295-296. Tradução nossa.

<sup>16</sup> LAMARRE, 2009, p. 120. Tradução nossa.

em uma mesma imagem que acabam produzindo outro tipo de profundidade.

Os *designs* dos EVAS em *Evangelion* seguem a ideia de um diagrama explosivo, já que são uma encarnação da imagem multiplanar dentro da forma de um personagem onde os elementos angulares da armadura travam e destravam no lugar criando múltiplos planos na imagem. Nesse sentido, a dispersão das posições de visualização é acompanhada pelo invólucro tecnológico e a visão explosiva abre o personagem, já que ele aparece como uma *garage kit*<sup>17</sup>, ou seja, como um diagrama de montagem para retirar corpos e almas e reorganizá-los novamente. Por fim, a tensão entre o *mecha* e o personagem em *Evangelion* pode ser estendida à tensão entre o humano e a máquina, que iremos analisar na animação *Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion* (1997, Gainax).

## THE END OF EVANGELION

*Shin Seiki Evangerion Gekijō-ban: The End of Evangelion* (*The End of Evangelion*, 1997) foi escrito e dirigido por Hideaki Anno e produzido pelos estúdios GAINAX e Production I.G. Para além da série original para televisão *Shin Seiki Evangerion* (1995), é o segundo longa de animação da franquia de *Evangelion*, lançado em conjunto com *Shin Seiki Evangerion Gekijō-ban: Shito Shinsei* (*Evangelion: Death and Rebirth*, 1997). A animação que iremos analisar se localiza como um suplemento e uma outra perspectiva sobre os acontecimentos dos episódios 25 e 26 da série original.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Um kit de garagem ou kit de resina é um modelo de escala de montagem comumente moldado em resina de poliuretano. Originalmente os kits de garagem eram produzidos por amadores ou fãs, o termo surgiu porque eles geralmente utilizavam as garagens como oficinas de produção. A produção desses kits está relacionada à impossibilidade de encontrar os kits de determinados assuntos no mercado, eventualmente as empresas profissionais acabaram percebendo este novo mercado, produzindo kits semelhantes e as *action figures*.

<sup>18</sup> Para maiores detalhes sobre o arco e o enredo narrativo de *Evangelion*, recomenda-se a leitura do capítulo *Universo de (Rebuild) Evangelion*. LONGO, Angela. **Pós-humanismo na máquina anímica**: visões explosivas do humano na animação japonesa. 2017. 268 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) - UFRGS. Porto Alegre, 2017. p. 181-186.

O contexto do surgimento de *Evangelion* como um dos grandes expoentes do gênero *Sekaikei* pode ser melhor compreendido quando olharmos para as transformações sociais do Japão. O sociologista Osawa Masachi utiliza termos para definir o espírito da época no Japão do pós-guerra: “O espírito da época de 1945 a 1969 à *época idealista* (*risō* no *jidai*) e o espírito de 1970 a 1995 como a *época ficcional* (*kyokō* no *jidai*)”.<sup>19</sup> A época idealista corresponde ao período de reconstrução e renovações dos ideais nacionais. Osawa Masachi afirma que o incidente de 1972, o *Asama Sanso*<sup>20</sup> representaria o último colapso da época idealista, enquanto o ataque de gás nos trens de Tókyo, o *Aum Sarin* (1995), funcionaria como o último colapso da época ficcional.

Muitas das animações dessa época, entre os anos 1970 e 1980, refletem narrativas ficcionais apocalípticas, como *Uchū Senkan Yamato* (*Space Battleship Yamato*, 1977), *Mobile Suit Gundam* (1979) e *Akira* (1988). A recriação do ideal recaía no mundo ficcional, já que ali encontraria um espaço de reconstrução ideológica e formal. Contudo, a época ficcional também encontraria seu limite em 1995, primeiro com o *Aum Sarin* e depois com o grande terremoto de Hanshin, também conhecido como o terremoto de Kobe. O início dos anos 90 também é marcado por uma bolha econômica em conjunto ao aumento da inflação.

Dessa maneira, a crise instaurada daria espaço para a criação de um novo motivo apocalíptico dentro da animação e do mangá, o *Sekaikei*, que traduzido significa *o motivo da crise no mundo*. A principal animação do gênero é sem dúvida *Evangelion*, ao mesmo tempo em que contém as características de *mecha* acaba por desconstruí-las, já que os confrontos são permeados por disfunções familiares, relações místicas e pós-apocalípticas acompanhadas de imagens surreais. “Nas histórias *sekaikei*, não há ilustrações ou descrições dos inimigos: nós nunca sabemos o que eles são, como eles se parecem,

---

<sup>19</sup> TANAKA, Motoko. **Apocalypticism in Postwar Japanese Fiction**. 2011. 210 f. Tese (Doutorado em Filosofia) - University of British Columbia, Vancouver, 2011. p. 61. Tradução nossa.

<sup>20</sup> O *Asama Sanso* foi causado por ativismo político radical, que envolveu sequestro e perseguição, constituindo-se na primeira maratona policial exibida ao vivo pela televisão japonesa.

por que eles atacam, nós só sabemos que eles trazem a crise do fim do mundo”.<sup>21</sup>

De certa maneira, o binarismo em *Evangelion* é desconstruído, já que o espectador nunca recebe respostas para julgar o que é bom ou ruim, por que as pessoas morrem ou o que impede ou facilita o progresso. “Eu argumentaria que a proliferação do simbolismo em *Evangelion* é realmente sintomática devido ao seu engajamento com os limites do simbólico, marcando a impossibilidade de significado completo”.<sup>22</sup> É pela narrativa complexa e sem respostas óbvias que o anime se tornou central para o gênero *seikaiki* e para a renovação do *mecha*. “A série é creditada por alguns críticos como tendo sozinho revivido o gênero que viam como estagnado no início dos anos 90”.<sup>23</sup>

No enredo da animação *The End of Evangelion*, o comitê SEELE descobre que Gendō Ikari está utilizando a NERV e os EVAS para a implementação do *Adam Regeneration Project* para completar o Projeto da Instrumentalidade Humana que tem como objetivo remover o *A.T. Field* dos humanos e retorná-los ao líquido LCL ou à fonte da vida — o ovo de Lilith. SEELE envia a Força de Autodefesa japonesa para assumir o controle da NERV, matando a maioria dos funcionários. Asuka luta com os *Evangelion Ryousanki*, porém perde a batalha e o corpo do EVA 02 é desmembrando.

Os *Evangelion Ryousanki* levam o EVA 01 para o céu e o crucificam para iniciar o Terceiro Impacto. Gendō é rejeitado por Ayanami, que se reúne com Lilith e absorve Adão. Depois de várias lembranças e alucinações, Shinji decide que a humanidade deve morrer, Ayanami/Lilith dissolve os humanos para o líquido LCL para unir a humanidade em uma única consciência. Posteriormente, Shinji nega esse estado — por essa razão Ayanami/Lilith se desfaz e retorna as almas aos seus estados anteriores. O final é o cenário pós-apocalíptico de Shinji e Asuka — o estrangulamento, o choro e o *kimochi warui* (nojo).

---

<sup>21</sup> TANAKA, 2011, p. 167. Tradução Nossa.

<sup>22</sup> HOWARD, Christopher. The Ethics of Seikaiki: reading Hiroki azuma with Slavoj Žižek. **Science Fiction Film and Television**, v. 7, n. 3, p. 365-386, 2014. p. 372. Tradução nossa.

<sup>23</sup> NAPIER, Susan J. **Anime from Akira to Howl's Moving Castle: experiencing contemporary japanese animation**. New York: St. Martin's Griffin, 2005. p. 108. Tradução nossa.

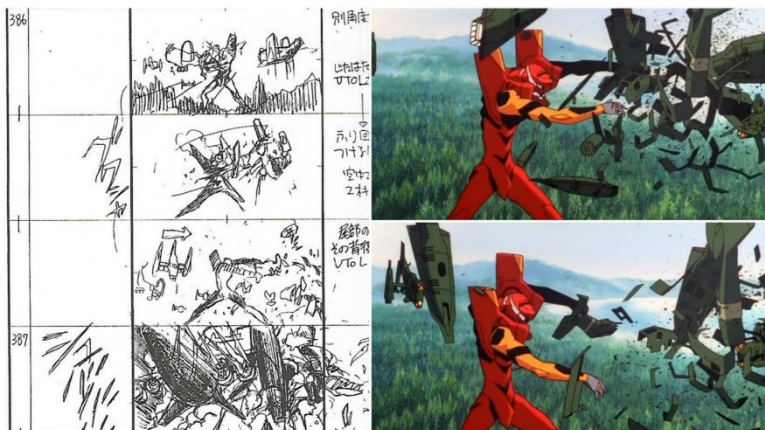
Essa animação de Hideaki Anno é notória pela sua ligação com a animação limitada e a sua capacidade de levá-la ao extremo, além de trabalhar com elementos de animação *full* em conjunto. É também inovadora pela maneira em que utiliza a composição *flat* ou *superflat* — achatamento extremo da profundidade que faz parecer que todos os elementos estão no mesmo plano — para criar profundidades potenciais. Além disso, em alguns momentos o uso da animação *hiperlimitada* favorece o efeito cômico enfatizado pela repetição lateral, imprevisibilidade e cortes rápidos ou lentos.

Essa junção entre animação limitada e *full* faz com que o movimento dos personagens no mundo seja inesperado, sem saber o que irá ocorrer ou de onde ele virá. “Assim, apesar das limitações dos desenhos por quadro, as técnicas de angulação da imagem permitem uma sensação de personagens totalmente animados e dinâmicos. Podemos pensar em tais técnicas como a animação *full limited*”.<sup>24</sup>

Nesse sentido, Hideaki Anno ajudou a redefinir as possibilidades estéticas do anime, remodelando diversas convenções e incorporando uma variedade de estilos de animação. Uma das principais contribuições é que o *superflat* e a animação limitada no anime não são opostas à ação, ou gêneros ligados a ação militar ou guerra espacial. Essa inovação é surpreendente porque não se espera que efeitos de velocidade balística, que normalmente tem como alicerce o movimento em profundidade em câmera, tenham uma composição *superflat* ou mesmo com a animação limitada. Nas sequências de batalha de *The End of Evangelion* temos a imprevisibilidade e ferocidade que não seria possível com o filme, já que são imagens que desafiam a relação do *timing* com o movimento.

---

<sup>24</sup> LAMARRE, 2009, p. 190. Tradução Nossa.



**Figura 2:** EVA 02 desmembrando helicópteros do governo japonês

**Fonte:** *Evangelion Theatrical Storyboard Versions: Death and Rebirth and The End of Evangelion*, 1997, p. 610. HIDEAKI, Anno. *Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion*, GAINAX, 1997.

© 1997 GAINAX Co. *Storyboard* e quadros retirados de *The end of Evangelion*.  
Todos os direitos reservados.

Na cena à esquerda da Figura 2, nós temos o *storyboard* da luta de Asuka contra os helicópteros do governo japonês. O *storyboard* — diferentemente do mangá — é um dispositivo de planejamento para uma organização de fluxo de trabalho cada vez mais complexo, onde se decide o *timing* e <sup>25</sup>a composição de maneira a reduzir a ineficiência e o desperdício. Porém, a importância de analisarmos o *storyboard* situa-se precisamente na intersecção da linha com a composição no anime. “O grau em que a linha está aberta é importante para entendermos a expressividade e a mobilidade gráfica da imagem”.<sup>26</sup>

A mobilidade do gesto coordena o movimento e nesse caso, articula o *timing* específico para determinada ação, como nas setas

<sup>25</sup> Depois de estabelecer um tempo geral, um *timing* mais detalhado é posto em folhas de barras impressas com espaços para diálogos, efeitos sonoros, música e ação. Essas folhas inserem o *timing* em cada ação ou frame, como uma espécie de taquigrafia do animador. Cada animador tem uma taquigrafia individual, mas uma linha horizontal significa uma espera, uma curva um tipo de ação, um *loop* uma antecipação de ação, uma linha ondulada um ciclo repetido de ação e assim por diante.

<sup>26</sup> ATKINSON, 2009, p. 274. Tradução nossa.



indicando a direção bem como a composição da ação e a presença de onomatopeia sonoras para dar ênfase plástica para o tipo de movimento. A perspectiva e a composição estão meticulosamente delineadas sem uma atenção ao acabamento da linha, já que em geral a linha *storyboard* é mais bruta e intuitiva.

Com quatro posicionamentos distintos de visualização, nós temos a destruição de um helicóptero pela direita e posteriormente a chegada de outro pela esquerda e as suas respectivas explosões. As linhas têm predominância plástica, embora as linhas estruturais do maquinário sejam enfatizadas no último quadro. Note-se que mesmo no *storyboard*, que não é um produto final, a borda do painel é um limite que é incorporado na composição da imagem.

Nesse sentido, o resíduo gestual dos traços indica o movimento presente na produção da animação. Já nos quadros da animação, a explosão do helicóptero contém o rigor técnico de um diagrama isométrico explosivo — as partes mecânicas são destrinchadas, mas permanecem unidas pela ênfase nas linhas ortogonais, que geram uma composição em lateralidade. “Como a animação é colocada em uma *visão explosiva* — com todos os bits ao mesmo tempo separados e juntos — uma matriz de explosão em vários planos no mesmo plano”.<sup>27</sup> A capacidade pela qual todas as unidades da animação estariam afastadas e unidas ao mesmo tempo, gera uma forma explosiva que atravessa os múltiplos planos da imagem. Essa é uma explosão com ênfase na lateralidade da composição e nas linhas estruturais nos aparatos mecânicos.

Já no exemplo da Figura 3, nós temos a *visão explosiva* do EVA 02, onde as linhas estruturais mecânicas do casco dão espaço para o orgânico.<sup>28</sup> Aqui, nós temos uma luta dialética das forças da vida e da morte presentes no contraste entre a linha plástica e a linha estrutural do *mecha* no próprio EVA. As duas imagens estão em uma

---

<sup>27</sup> LAMARRE, 2009, p. 148. Tradução nossa.

<sup>28</sup> A verdadeira causa do Segundo Impacto seria a experimentação com *Anjos* ou *Adão* através do *Adam Regeneration Project* conduzido pela NERV em 2004. É nesse experimento de teste com o *Evangelion* (EVA) que a pesquisadora Yui Ikari (mãe do piloto Shinji Ikari) acaba por ter sua alma transplantada para o núcleo do EVA 01. A verdadeira causa do Segundo Impacto é a fusão do DNA humano com o de Adão ou Primeiro Anjo com a *Lança de Longinus*, que resulta na completude do protótipo do EVA. Nesse sentido, o EVA é orgânico e mecânico.

composição em lateralidade e apresentam o contraste levantado por Ôtsuka Eiji com o corpo imortal do personagem e o terrível e mortal *mecha*. A plasticidade do corpo é demonstrada pelas linhas curvas que saem do quadro, ao passo que o intervalo entre as imagens é aberto — na cena específica da carcaça do EVA a passagem dos quadros se dá em animação limitada, ou seja, com ênfase no corte entre os quadros.



**Figura 3:** EVA 02 desmembrado

**Fonte:** HIDEAKI Anno. *Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion*, 1997. 1997 © GAINAX. Todos os direitos reservados.

Ao fim do desmembramento nós temos uma carcaça que parece assombrada, razão pelo qual, diante dessa imagem, Shinji grita em desespero. As impossibilidades físicas na animação permitem que os corpos sejam explodidos e desmembrados e realizem uma série de movimentos diversos. “A violência não é usada como interrupção e nem como puro espetáculo; ela libera forças semióticas em jatos e esguichos, gritos e explosões”.<sup>29</sup>

Essa força é perceptível na composição, enquanto na Figura 2 a visão explosiva tem uma quebra em formas ordenadas e angulares, o corpo desmembrado do EVA na Figura 3 traz a plasticidade formal como ênfase. O contraste entre as Figuras 2 e 3 expõe como a composição da explosão é afetada pelas linhas estruturais e plásticas e como esses elementos são utilizados nas frustrações do

---

<sup>29</sup> MCCREA, Christian. Explosive, Expulsive, Extraordinary: the dimensional excess of animated bodies. **Animation: an interdisciplinary journal**, v. 3, i. 1, p. 9-24, 2008. p. 26. Tradução nossa.

corpo que sofre o impacto. Para além da carcaça do EVA, nós temos Asuka dentro do *cockpit*, que tem uma exposição sensorial e afetiva violenta. Nesse sentido, em *Evangelion* podemos especular se a explosão do corpo não é uma tentativa de salvar ou destruir o *Eu*, aterrorizando os códigos simbólicos. Talvez essa seja uma das razões pelos quais a explosão e erupção paradoxal dos corpos orgânicos e mecânicos seja tão interessante em *The End of Evangelion*. Segundo Christian McCrea: “O que diferencia o domínio da explosão dos corpos animados no anime de outras mídias irmãs do cinema é essa sensação de não vida (*unlife*) assombrada”.<sup>30</sup>

A produção de uma consciência ou alma que estaria de alguma forma livre do corpo permanece como um dos sonhos da animação. Como um robô *mecha* ou computador que desenvolve uma mente ou alma, ou um robô gigante que se comunica com o piloto por uma conexão psíquica, ou um fantasma que pode se mover de casca em casca. O intervalo e os níveis de composição da imagem abrem um campo no qual o vínculo entre corpo e alma é explorado através da imagem em movimento. Quando Ayanami Rei se reúne com Lilith e absorve Adão, ela se torna gigantesca e alcança a Unidade EVA 01 — que contém Shinji no *cockpit* — crucificada pelos *Evangelion Ryousanki*. Ao passo que Ayanami alcança o EVA 01 ela incorpora os *Evangelion Ryousanki*, de maneira que seu rosto aparece múltiplas vezes neles para o absoluto desespero de Shinji.

O que interessa, nessa cena, é a plasticidade da personagem Ayanami já que ela está em muitos lugares e em nenhum lugar ao mesmo tempo — um personagem sem alma, ou seja, uma das variações de clones da série Ayanami. Contudo, Ayanami tem sua alma ou suas emoções inscritas na superfície; neste sentido o *design* de personagens opera um papel principal. “Você não vê somente nos personagens um movimento potencial dos seus membros, mas também um movimento potencial do coração e da mente”.<sup>31</sup> A inscrição do intervalo e do *timing* é, sobretudo, afetiva na relação que propõe com o espectador e a imagem.

A última sequência da animação (Figura 4) é de longa duração e explora a composição *superflat* — os elementos são achatados e trazidos para o primeiro plano — e a animação hiperlimitada — a

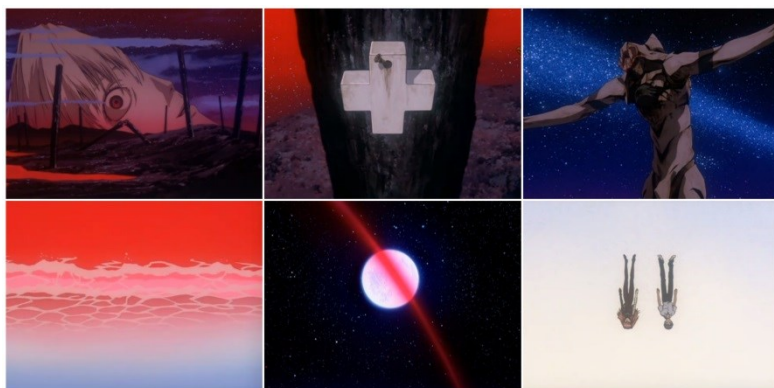
---

<sup>30</sup> MCCREA, 2008, p. 20. Tradução Nossa.

<sup>31</sup> LAMARRE, 2009, p. 203. Tradução Nossa.

passagem dos quadros é brusca e não segue uma continuidade de movimento. O ritmo dessa cena abre o intervalo e nos sugere uma contemplação severa do fim do mundo proposto em *Evangelion*. Esse tipo de composição tende a planificar a profundidade, já que o intervalo vem para a superfície e o tempo é desacelerado levando a uma composição *hiperlimitada*.

O que gostaríamos de chamar à atenção é que esse tipo de composição não é usual das animações do gênero *mecha*. Poderíamos imaginar que uma animação desse estilo se enquadraria mais a uma perspectiva cartesiana e a um intervalo fechado, contudo, essa não é uma regra inviolável. A ação contemplativa do pós-apocalipse é de um tempo que persiste — um *timing* aberto em que a composição enfatiza a destruição e a criação de possibilidades.



**Figura 4:** Um outro fim de *Evangelion*

**Fonte:** HIDEAKI Anno. *Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion*, 1997.  
1997 © GAINAX Co. Todos os direitos reservados.

A ênfase em cada quadro tem uma grande significação simbólica, já que cada imagem dá conta da narrativa em de *The End of Evangelion*. O interessante desse uso da animação limitada é um quase retorno à lógica dos painéis no mangá ou no *kamishibai* e ao uso da linha estrutural e plástica. “A dualidade da linha serve de base para a animação, porque é tanto *geradora*, isso é, gera condições para a articulação das figuras, quanto *entrópica*, na medida em que indica a

possibilidade de dissolução da figura”.<sup>32</sup> A possibilidade de gerar e dissolver as figuras se refere à qualidade plasmática e ao centro animado presente nas mesmas. A relação da linha e a sua capacidade compositiva perpassa todos os níveis de produção da animação — a materialidade dos aparatos e o conhecimento técnico humano — se desdobrando no intervalo entre e dentro dos quadros.

As cenas também são apresentadas em silêncio, forçando uma saída do ritmo acelerado para a inanição da vida pós-apocalíptica. A sequência de eventos surreais, que são praticamente uma paródia do gênero apocalíptico, chamam atenção para o próprio artifício da narrativa. A imagem com múltiplos planos se desenvolver com uma narrativa que contém múltiplos quadros de referência, cada um prometendo ser a chave para desvendar as vertentes da narrativa espelhadas como pistas. “Essa ideia de uma espécie de gesto fundacional que é *infundado* — uma origem sempre distante que mantém no centro uma passagem de tempo que a separa de si mesma — permeia a concepção de origem em *Evangelion*”.<sup>33</sup>

Dessa maneira, é compreensível que a cena final de *The End of Evangelion* seja aberta para interpretação, já que o espectador fica com a promessa de decidir o que Shinji e Asuka podem fazer com a possibilidade de uma nova gênese. Contudo, o conflito é instaurado uma vez que Shinji tenta estrangular Asuka, e após cai no choro ao passo que Asuka diz *kimochi warui* (nojo). Não existe fim ou finalidade para a volatilidade narrativa das escolhas dos personagens, bem como soluções — traíndo toda e qualquer expectativa de encerramento.

A crise do tempo em *The End of Evangelion* desloca qualquer sensação de continuidade, produzindo uma concepção subjetiva e paradoxal do tempo. O intervalo aberto na composição final sinaliza a crise existencial dos personagens e instaura a crise autoconsciente do *timing* entre e dentro dos quadros. A negação de origem e finalidade abre para a recriação e revisão através de uma operação

---

<sup>32</sup> ATKINSON, 2009, p. 275. Tradução Nossa

<sup>33</sup> BALLÚS, ; Andreu; TORRENTS, Alba G.. *Evangelion as Second Impact: forever changing that which never was*. In: LUNNING, Frenchy.

**Mechademia 9**: origins. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014. p. 290.

que demanda a repetição dentro da mitologia que fornece uma ilusão de profundidade narrativa em todos os seus elementos.

O final da série original e também em de *The End of Evangelion* enfureceu alguns fãs, já que o final abandona qualquer estrutura narrativa clara e qualquer sentido de objetivo e ação. Hideaki Anno reconhece os movimentos da animação no cenário dos fãs *otaku* e das suas relações afetivas com a imagem. Ao invés de alimentar com o que os fãs desejam, Hideaki Anno promove uma intensa exploração e confusão dos clichês heroicos e salvacionistas dentro da narrativa. Os personagens são fracos, têm medos profundos e uma incapacidade de julgar suas ações dentro de um mundo complexo. Porém, a exploração da crise contínua promove desdobramentos que não precisam nos levar a algum lugar, mas sim possibilitar um *não-lugar*, uma variabilidade de composição e timing dentro da repetição técnica que promova uma não finalidade no anime — ou seja, uma abertura para a heterogênese no anime.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Em *Evangelion* a limitação dos movimentos potencializa a força da imagem multiplanar e nos desloca do movimento e do tempo concebidos como naturais. O uso da composição limitada ou *biperlimitada* em conjunto com a animação *full limited* não reproduz uma oposição entre estase e movimento, as incorpora como tendências na imagem. A animação coloca a performance em uma veia de duplicidade, de maneira que quando nos envolvemos na narrativa logo nos damos conta da qualidade animada do seu artifício.

Em *The End of Evangelion*, esse processo é trabalhado continuamente na ótica da crise dos personagens que se dá em *mise-en-abyme* (performance dentro de uma performance), que aparece como uma contínua projeção paranoica da existência. Dessa maneira, a multiplicação dos quadros de referência e dos pontos de visualização no campo de distribuição visual apresentam novas possibilidades compositivas, ou seja, novas maneiras de *olhar* para o anime. As técnicas utilizadas em cada estágio na produção do anime deixam rastros de como é articulado o *timing* e a composição na estética do anime. É por essa razão que a análise deve levar em

conta as materialidades técnicas para aprofundar questões discursivas e narrativas.

Em *The End of Evangelion* o *timing* e a composição assumem diversas formas — *superflat*, hiperlimitada e *full limited* — que dão o ritmo para a aproximação do espectador com a imagem. A sequencialidade dos múltiplos finais de *Evangelion* promove uma experimentação com a repetição e reinvenção na maneira de trabalhar a imagem. É a heterogênesse ou diferença que nasce dessa repetição, é, por essa razão, que esse (não) é o fim, já que a imagem sempre tem novas formas de abordar seus dilemas estéticos.

## REFERÊNCIAS

ATKINSON, Paul. Movements within Movements: following the line in animation and comic books. **Animation: an interdisciplinary journal**, v. 4, i. 3, p. 265-281, nov., 2009.

BALLÚS, Andreu; TORRENTS, Alba G.. *Evangelion as Second Impact: forever changing that which never was*. In: LUNNING, Frenchy. **Mechademia 9: origins**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014. p. 283-294.

GAINAX. **Evangelion Theatrical Storyboard Versions: death and rebirth and the end of evangelion**. Tóquio: Fujimi Shobo, 1997.

HIDEAKI Anno. **Neon Genesis Evangelion: the end of evangelion**. Estúdios: GAINAX, Production I.G, 1997.

HOWARD, Christopher. The Ethics of Sekaiki: reading Hiroki azuma with Slavoj Žižek. **Science Fiction Film and Television**, v. 7, n. 3, p. 365-386, 2014.

LAMARRE, Thomas. *Manga Bomb: between the lines of barefoot gen*. In: BERNDT, J. (Ed.). **Comics Worlds & the World of Comics**. Kyoto: Kyoto Seika University, 2010.

\_\_\_\_\_. **The Anime Machine: a media theory of animation**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

LONGO, Angela. **Pós-humanismo na máquina anímica**: visões explosivas do humano na animação japonesa. 2017. 268 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) - UFRGS. Porto Alegre, 2017. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/157618>>. Acesso em: 10 de jan. 2018.

MACDONALD, Sean. **Animation in China**: history, aesthetics, media. New York: Routledge, 2016.

MACWILLIAMS, Mark W (Ed.). **Japanese Visual Culture**: explorations in the world of manga and anime. New York: M.E. Sharpe Inc., 2008.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books Editora, 2005.

MCCREA, Christian. Explosive, Expulsive, Extraordinary: the dimensional excess of animated bodies. **Animation**: an interdisciplinary journal, v. 3, i. 1, p. 9-24, 2008.

NAPIER, Susan J. **Anime from Akira to Howl's Moving Castle**: experiencing contemporary japanese animation. New York: St. Martin's Griffin, 2005.

ŌTSUKA Eiji. Disarming Atom: Tezuka Osamu's manga at war and peace. Tradução Thomas Lamarre. In: LUNNING, Frenchy. **Mechademia 3**: limits of the human. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2008. p. 111-125.

SADAMOTO Yoshiyuki; HIDEAKI Anno. **Shin Seiki Evangerion**. Tóquio: Kadokawa Comics inc., 2012. v. 13.

TANAKA Motoko. **Apocalypticism in Postwar Japanese Fiction**. 2011. 210 f. Tese (Doutorado em Filosofia) - University of British Columbia, Vancouver, 2011. Disponível em: <<https://open.library.ubc.ca/cIRcle/collections/ubctheses/24/items/1.0071617>>. Acesso em: 04 out. 2018.



# HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A REPRESENTAÇÃO DA MULHER: UMA REFLEXÃO SOBRE IDENTIDADES, MÍDIAS, GLOBALIZAÇÃO E CIDADANIA

Larissa Tamborindenguy Becko

Mestranda associada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos, São Leopoldo/RS, com foco em cultura de fãs, super-heróis, práticas de consumo performance e identidade.

**Currículo Lattes:**

<http://lattes.cnpq.br/2305267175695707>

**E-mail:** [larissabecko@gmail.com](mailto:larissabecko@gmail.com)



# **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A REPRESENTAÇÃO DA MULHER: UMA REFLEXÃO SOBRE IDENTIDADES, MÍDIAS, GLOBALIZAÇÃO E CIDADANIA**

Larissa Tamborindenguy Becko\*

## **CONSIDERAÇÕES INICIAIS**

As heroínas e os heróis das histórias em quadrinhos (HQ), de forma geral, conquistaram espaço além das prateleiras de bancas, livrarias e lojas voltadas para esse mercado. Nos cinemas, um dos precursores foi o longa-metragem *Superman*, com estreia em 1978, que pode ser considerado um marco de um novo patamar de filmes de super-heróis, já que é tido como o primeiro *blockbuster* do gênero. A partir de então, essas personagens começaram a ganhar cada vez mais adaptações cinematográficas. Somente nos anos 2000, no entanto, é que as salas de cinema foram invadidas com uma verdadeira onda de filmes de super-heróis.

O cinema, no entanto, não é o único responsável por essa ebulição no universo dos quadrinhos. Eventos, séries de TV, *games*, lojas de artigos, lojas especializadas e setores exclusivos nas livrarias, são outros fatores que contribuíram para o crescimento do público que aprecia os produtos culturais vinculados às HQ e que compartilha a experiência de viver dentro dessa cultura.

Uma das particularidades desse cenário é a questão da representação feminina nos produtos que são originários dos quadrinhos. Em relação às HQ, segundo o site Legião dos Heróis, nos últimos anos, as editoras têm prezado por uma ampliação na inserção de personagens femininos, não caucasianos e LGBT em

---

\* Mestranda associada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos, com foco em cultura de fãs, super-heróis, práticas de consumo performance e identidade. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2305267175695707>. E-mail: [larissabecko@gmail.com](mailto:larissabecko@gmail.com).

papeis centrais nas tramas.<sup>1</sup> A queda nas vendas da Marvel foi associada pelo vice-presidente de vendas da empresa, David Gabriel, à diversidade abordada nos quadrinhos da editora.<sup>2</sup> Já nos filmes, é importante perceber que, desde o ano 2000 até julho de 2017, 73 filmes baseados em histórias em quadrinhos foram lançados,<sup>3</sup> mas apenas 16 deles referem-se a equipes de heróis ou vilões que possuem personagens femininas, a exemplo de X-Men, Vingadores e Esquadrão Suicida, enquanto somente quatro trazem no título o nome das personagens, como Elektra, Mulher-Gato e Mulher-Maravilha.

De acordo com os sociólogos Mattelart & Neveu, sendo a cultura o núcleo do comportamento, ela é como o ponto de partida de um questionamento sobre seus desafios ideológicos e políticos.<sup>4</sup> Para os autores, pensar os conteúdos ideológicos de uma cultura nada mais é que perceber, em um contexto dado, em que sistemas de valores as representações que eles apresentam estimulam os processos de resistência ou de compactuação com o *status quo*.

A visibilidade que essa cultura, envolvendo as histórias em quadrinhos, acabou ganhando nos últimos anos, traz à tona a reflexão sobre alguns temas de importância social, como as questões acerca da representação da mulher nas HQ's e nos produtos oriundos deles. Portanto, o objetivo deste trabalho é refletir sobre como a mídia atua na construção das identidades e como temáticas de cunho social, cultural e político ganham destaque nas discussões agendadas pelos meios de comunicação.

---

1 FIAUX, Gus. A importância da representatividade nas HQs!

**Legiaodosherois**, 03 jan. 2016. Disponível em:

<<http://legiaodosherois.uol.com.br/lista/importancia-da-representatividade-nas-hqs.html>>. Acesso em: 10 set. 2018.

2 GRAVENA, Leo. A verdade sobre a “queda” das vendas de quadrinhos da Marvel! **Legiaodosherois**, 07 abr. 2017. Disponível em:

<<http://legiaodosherois.uol.com.br/2017/verdade-sobre-queda-das-vendas-de-quadrinhos-da-marvel.html>>. Acesso em: 10 set. 2018.

3 STEFFERSON. Filmes de super herói em ordem cronológica. **Filmow**, 2016. Disponível em: <<https://filmow.com/listas/filmes-de-super-heroi-em-ordem-cronologica-171291/?order=release>>. Acesso em: 10 set. 2018.

4 MATTELART, A.; NEVEU, E. **Introdução aos estudos culturais**. São Paulo: Parábola, 2004.

## **IDENTIDADE CULTURAIS, MÍDIAS E GLOBALIZAÇÃO**

As discussões sobre identidade são bastante exploradas nos Estudos Culturais. Autores como Hall e García Canclini são essenciais para as reflexões acerca desta temática. Para Escosteguy, “pensar em como se constituem as identidades culturais no contexto do final deste milênio” trata-se da “temática central dos estudos culturais de hoje”.<sup>5</sup> Segundo a autora, essa noção torna-se notória, principalmente, em consequência da influência de reflexões sobre assuntos como “identidade e cultura nacional, raça, etnia, gênero, modernidade/pós-modernidade, globalização, pós-colonialismo, entre os mais importantes, dentro do espectro do campo dos estudos culturais”.<sup>6</sup>

Para Hall,<sup>7</sup> as reflexões envolvendo a questão da identidade estão relacionadas ao argumento de que “as velhas identidades, que por tanto tempo estabilizaram o mundo social, estão em declínio, fazendo surgir novas identidades e fragmentando o indivíduo moderno, até aqui visto como um sujeito unificado”.<sup>8</sup> Dessa forma, a “crise de identidade” é tida como uma fração de um processo de transformação maior, que está “deslocando as estruturas e processos centrais das sociedades modernas”.<sup>9</sup>

Hall argumenta que as sociedades da denominada modernidade tardia são caracterizadas pela diferença, e que a construção da identidade implica um processo infundável, pois ela está sempre incompleta, sendo formada com o passar do tempo, por meio de processos inconscientes. Uma das questões levantadas pelo autor como fator que atua diretamente nesse processo é referente à globalização, lógica que interfere na questão da diferença. Nos tensionamentos sobre “local” e “global”, Hall aponta que a globalização, por um lado, atua num fenômeno denominado “homogeneização cultural”, em que “as diferenças e as distinções

---

<sup>5</sup> ESCOSTEGUY, A. C. D. **Cartografias dos estudos culturais**: Uma versão latinoamericana. Ed. on-line – Belo Horizonte: Autêntica, 2010. p. 145.

<sup>6</sup> ESCOSTEGUY, 2010, p. 145.

<sup>7</sup> HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11. Ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006. p. 7.

<sup>8</sup> HALL, 2006, p. 7.

<sup>9</sup> HALL, 2006, p. 7.

culturais, que até então definiam a identidade, ficam reduzidas a uma espécie de língua franca internacional ou de moeda global, em termos das quais todas as tradições específicas e todas as diferentes identidades podem ser traduzidas”.<sup>10</sup> Por outro lado, no entanto, a globalização explora a diferença pela mercantilização da etnia e da alteridade, já que surge, juntamente com o impacto do “global”, um novo interesse pelo “local”.<sup>11</sup>

García Canclini<sup>12</sup> destaca as funções dos agentes sociais envolvidos no desenvolvimento dos produtos culturais denominados cultos, populares ou massivos e suas relações com a modernidade. Para ele, a existência de uma cultura híbrida é denotada pelas intersecções e trocas nas relações entre hegemônicos e subalternos, tradicional e moderno, erudito e popular. O autor apresenta uma discussão sobre identidade cultural centralizada, especialmente, no contexto da hibridização.

Se Hall entende a hibridização cultural como um processo de tradução cultural que “não se refere a indivíduos híbridos, que podem ser contrastados com os ‘tradicionais’ e ‘modernos’ como sujeitos plenamente formados”, García Canclini compreende o conceito de híbrido como uma proposta de explicação da identidade sociocultural latino-americana. O autor parece conceber a hibridização por um viés positivo que se fundamenta, sobretudo, no multiculturalismo como um espaço de diálogo entre as culturas, ao passo que Hall foca sua análise no processo de hibridismo que resulta do choque, do embate, do reforço das diferenças. Para García Canclini,<sup>13</sup> as hibridações revelam que todas as culturas são de fronteira, de forma a perder a relação exclusiva com seu território, mas a ganhar em comunicação e conhecimento.

Essas questões acerca dos processos culturais frente à noção da diferença também aparecem nas análises propostas por Martín-

---

<sup>10</sup> HALL, 2006, p. 75-76.

<sup>11</sup> HALL, 2006, p. 77.

<sup>12</sup> GARCÍA CANCLINI, N. **Culturas híbridas**: estratégias para entrar e sair da modernidade. 4. ed. São Paulo: Edusp, 2011.

<sup>13</sup> GARCÍA CANCLINI, N. **Ideología, cultura y poder**. Buenos Aires: EUDEBA, 1995.

Barbero,<sup>14</sup> que afirma que a diversidade cultural passa, atualmente, por uma situação bastante particular.

De um lado, a convergência digital representa o lugar de duas oportunidades cruciais: a primeira é a promovida pela digitalização, que possibilita colocar em uma linguagem comum dados, textos, sons, imagens e vídeos, desmontando a hegemonia racionalista do dualismo que até agora opunha o inteligível ao sensível e ao emocional, a razão à imaginação, a ciência à arte, e também a cultura à técnica ou o livro aos meios audiovisuais; a segunda é a configuração de um novo espaço público construído a partir dos movimentos sociais, das comunidades culturais e dos meios comunitários. Ambas as oportunidades encontram-se configuradas por uma enorme e diversa pluralidade de atores, mas que convergem para um compromisso emancipador e uma cultura política na qual a resistência é ao mesmo tempo criadora de iniciativas e alternativas. De outro lado, uma crescente consciência do valor da diferença, da diversidade e da heterogeneidade no plano das civilizações e das culturas étnicas, locais e de gênero, confronta-se com um poderoso movimento de uniformização dos imaginários cotidianos nas modas do vestir e dos gostos musicais, nos modelos de corpo e nas expectativas de êxito social, nas narrativas para o grande público no cinema, na televisão e no videogame.<sup>15</sup>

A modernidade latino-americana como experiência coletiva está diretamente relacionada ao crescimento das indústrias culturais, que agem de forma a reorganizar as identidades coletivas e as maneiras de diferenciação.<sup>16</sup> Escosteguy<sup>17</sup> reforça que, para García Canclini, a questão da identidade, especialmente na perspectiva latino-americana, perpassa uma transformação de definição: se as identidades, anteriormente, estavam alinhadas com as questões de território, na tentativa de expressar a construção de um projeto nacional, atualmente, elas se configuram no consumo, dependendo

---

<sup>14</sup> MARTÍN-BARBERO, J. Diversidade em convergência. **Matrizes**, São Paulo, v. 8, n. 2, 2014. p. 15-33.

<sup>15</sup> MARTÍN-BARBERO, 2014, p. 28.

<sup>16</sup> MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

<sup>17</sup> ESCOSTEGUY, 2010.

daquilo que se possui ou ainda que se pode chegar a possuir. Nesse contexto, os meios de comunicação de massa acabaram padronizando modelos consumo e proporcionando uma visão nacional.

Santos aborda o conceito de “fascismo social” para descrever um “conjunto de processos sociais mediante os quais grandes setores da população são irreversivelmente mantidos no exterior ou expulsos de qualquer tipo de contrato social”.<sup>18</sup> Nesse contexto, essa noção abarca novos modelos de dominação e exploração nas sociedades contemporâneas. O autor aponta que uma alternativa ao crescimento desse fenômeno é a construção de um novo modelo de relações locais, nacionais e transnacionais, pautadas simultaneamente no fundamento da redistribuição (igualdade) e no fundamento do reconhecimento (diferença).

Num mundo globalizado, tais relações devem emergir como globalizações contra-hegemônicas. O padrão que as sustentar deverá ser muito mais do que um conjunto de instituições. Esse padrão implica uma nova cultura política transnacional, inscrita em novas formas de sociabilidade e de subjetividade e mesmo uma nova epistemologia. Em última análise, implica um novo direito “natural” revolucionário, tão revolucionário como as concepções de direito natural do século XVII.<sup>19</sup>

Ortiz<sup>20</sup> defende que o universo do consumo nasce como lugar privilegiado da cidadania. Para o autor, os múltiplos símbolos de identidade têm origem no âmbito mercadológico. Dessa forma, os meios de comunicação, as indústrias culturais e as empresas atuam como fornecedores de referências culturais para a construção das identidades dos indivíduos.

Uma das ideias discutidas por Hall é, segundo Escosteguy, a de que os meios de comunicação funcionam dentro e por meio do domínio do discursivo, não podendo ser vistos fora do campo das

---

<sup>18</sup> SANTOS, B. S. **A gramática do tempo**: para uma nova cultura política. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2008. p. 192-193.

<sup>19</sup> SANTOS, 2008, p. 192-193.

<sup>20</sup> ORTIZ, R. Uma cultura internacional-popular. In: ORTIZ, R. **Mundialização e Cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2003. p. 105-145.



relações de poder. A autora argumenta que a afirmação de Hall “os meios de comunicação são ideológicos”,<sup>21</sup> implica compreendê-los operando dentro do campo da construção social do sentido, ou seja, “os significados não estão inscritos nas suas próprias origens mas nas relações e nas estruturas sociais”.<sup>22</sup>

Escosteguy comenta que, para Hall, os meios de comunicação fornecem “a base pela qual grupos e classes sociais constroem uma imagem das vidas, práticas e valores de outros grupos e classes”,<sup>23</sup> que acabam colaborando para a construção de um todo coerente, do imaginário social. Além disso, existe um conhecimento social que os meios seletivamente fazem circular, que é organizado através de sentidos preferenciais. Esse conjunto de representações, imagens e sentidos, representado e classificado, é, segundo a autora, “organizado e articulado num todo coerente, numa ordem reconhecida, ou melhor, na produção do consenso, na construção da legitimidade”.<sup>24</sup>

Assim, os meios de comunicação atuam incessantemente na construção e desconstrução ideológica. Esse é um trabalho que reproduz contradições e no qual, por definição, tendências contrárias estão constantemente manifestas, mas a inclinação dos mídia é reproduzir o campo ideológico da sociedade em tal forma que reproduz, também, sua estrutura de dominação. Hall reconhece que essa teoria tende a apresentar o processo excessivamente acentuado numa única direção, funcionalmente adaptado à reprodução da ideologia dominante.<sup>25</sup>

Cunha, em sua dissertação de mestrado intitulada “A Representação Feminina em Mulher Pantera e Mulher Maravilha”, faz uma reflexão sobre a representação da mulher nas indústrias culturais:

---

<sup>21</sup> ESCOSTEGUY, 2010, p. 67.

<sup>22</sup> ESCOSTEGUY, 2010, p. 67.

<sup>23</sup> ESCOSTEGUY, 2010, p. 69.

<sup>24</sup> ESCOSTEGUY, 2010, p. 69.

<sup>25</sup> ESCOSTEGUY, 2010, p. 71.

[...] é possível perceber que a indústria cultural de massa, ao produzir conteúdos que se apropriam dos saberes e valores essencialistas que foram socialmente naturalizados, corrobora com a produção e manutenção dos padrões binários de gênero, reforçando assim as desigualdades - não tento aqui vilanizar a indústria cultural e seus produtos, ao contrário, intento, a partir dessa afirmação, evidenciar seu poder de influência que pode ser usado tanto na formação e manutenção quanto na subversão dos valores socialmente construídos.<sup>26</sup>

Na perspectiva da memória internacional-popular, Ortiz declara que o reconhecimento da existência da mesma implica admitir que na sociedade de consumo são construídas referências culturais mundializadas. Segundo o autor, “os personagens, imagens, situações, veiculadas pela publicidade, histórias em quadrinhos, televisão, cinema constituem-se em substratos desta memória. Nela se inscrevem as lembranças de todos”.<sup>27</sup> Partindo desses pressupostos, faz-se essencial também perceber o caráter discursivo ideológico da mídia, que contribui para a construção das identidades e de determinados padrões sociais e culturais. Por isso, o autor afirma que a memória internacional-popular exerce uma função primordial na constituição e na manutenção da ordem social.

## **A REPRESENTAÇÃO DA MULHER NOS QUADRINHOS E AS NOÇÕES ACERCA DA CIDADANIA**

As histórias em quadrinhos fazem-se importantes produtos culturais quando se percebe que existem fatos históricos, opiniões e tendências subjacentes capazes de traduzir o contexto de uma época. McCloud<sup>28</sup> diz que “o mundo dos quadrinhos é imenso e

---

<sup>26</sup> CUNHA, J. S. **A representação feminina em Mulher Pantera e Mulher Maravilha**. 2016. 151 f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem) – Universidade Federal de Goiás, Catalão, 2016. p. 56. Disponível em <<http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/5890>>. Acesso em: 10 set. 2018.

<sup>27</sup> ORTIZ, 2003, p. 126.

<sup>28</sup> MC CLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005. p. 4.

variado” e que a definição de HQ deve ser abrangente o suficiente para incluir tudo o que for relativo a quadrinhos.

Fawaz<sup>29</sup> defende que, em sua essência, as histórias em quadrinhos de super-heróis contam histórias sobre pessoas dotadas de habilidades extraordinárias, que devem enfrentar a questão sobre o que fazer com essas aptidões. Essas histórias são fantasias no sentido que exploram capacidades físicas ou mentais que os seres humanos não têm acesso, e são consumidas a fim de se obter prazer dessa capacidade expandida por meio de possibilidades imaginativas e para refletir sobre que tipos de escolhas que as pessoas fazem com os poderes dos quais dispõem.

As personagens de quadrinhos podem ser definidas, segundo Fawaz, como um arquivo vivo de nossas fantasias coletivas sobre uma série de preocupações, incluindo a natureza do poder (os seus prazeres e perigos), o significado de ação ética e bondade coletiva, prazer visual no testemunho de habilidades impossíveis e a capacidade de mudar o mundo. E é por isso que, ao longo de tantos anos, essas personagens ganharam tantos fãs ao redor do mundo.

Weschenfelder & Colling afirmam que

No começo das HQ's, para as mulheres restavam apenas dois papéis: vítima das maquinações dos vilões, ou desempenhando uma atividade secundária, auxiliando o super-herói masculino. Se a sociedade era masculina, patriarcal, reservando somente ao homem o protagonismo social, político e cultural, restava à mulher somente a subjugação ao domínio masculino, as histórias em quadrinhos refletiam este mesmo modelo. A passividade feminina estava incorporada nas mentes das mulheres nas décadas de 1920 e 1930, quando nasceram as primeiras HQ's de super-heróis. Sabemos muito bem que não é por subordinado(a) ou oprimido(a) que tem-se uma visão libertária.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> FAWAZ, R. **The New Mutants: Superheroes and the Radical Imagination of American Comics** (Postmillennial Pop). New York: NYU Press, 2016.

<sup>30</sup> WESCHENFELDER, G.; COLLING, A. As Super-heroínas das Histórias em Quadrinhos e as Relações de Gênero. **Diálogos**, v. 15, n. 2, p. 437-454, maio-ago.,2011, p. 438-439. Disponível em:

Os autores comentam que a primeira super-heroína surgiu em paralelo com movimentos feministas nas décadas de 1930 e 1940. A Mulher-Maravilha, um dos personagens mais importantes neste contexto, foi criada “pelas mãos do psicólogo, ativista dos direitos humanos e do movimento feminista, William Moulton Marston”.<sup>31</sup>

Muitas outras importantes personagens femininas surgiram nos quadrinhos posteriormente. No entanto, por se tratar de um universo que, por muito tempo, foi basicamente dominado por homens, tanto em termos de consumo quanto em termos de produção, as heroínas parecem ter sofrido com os efeitos da hipersexualização e da consequente “objetificação”. A questão é que se antes isso não era contestado, com a mudança no cenário dos quadrinhos, as discussões acerca da representação da mulher nas HQ parecem ter ganhado espaço.

Cunha, afirma que “perceber e tratar o ser humano como objeto ou mercadoria são práticas comuns e recorrentes em nossa realidade histórica”.<sup>32</sup> A autora cita Beauvoir para explicar que isso é decorrente de um raciocínio em que o indivíduo se afirma como essencial, fazendo do outro o não essencial, como um objeto. Por isso, dentro da lógica do patriarcado, as mulheres acabaram sofrendo esse processo de “objetificação”. Cunha ainda destaca que as maneiras de “objetificação” da mulher estão diretamente relacionadas à forma com que os corpos femininos são debatidos e consumidos.

Segundo a filósofa RaeLanton (2005, p. 246-247): (i) a redução ao corpo se configura quando as mulheres são tratadas como objetos sexuais; (ii) a redução à aparência, quando as mulheres são, de certa forma, induzidas a se encaixarem nos modelos estéticos vigentes; e (iii) o silenciamento, que nega às mulheres o direito de exercerem suas intelectualidades e suas capacidades de autonomia, são,

---

<[http://www.uem.br/dialogos/index.php?journal=ojs&page=article&op=view&path%5B%5D=447&path%5B%5D=pdf\\_436](http://www.uem.br/dialogos/index.php?journal=ojs&page=article&op=view&path%5B%5D=447&path%5B%5D=pdf_436)>. Acesso em: 10 set. 2018.

<sup>31</sup> WESCHENFELDER & COLLING, 2011, p. 439.

<sup>32</sup> CUNHA, 2016, p. 56.

assim, como os atos de violência física ou psicológica e o abuso sexual, algumas das formas de objetificação.<sup>33</sup>

Cabe aqui abordar os conceitos de “estratégia” e de “tática” de Certeau,<sup>34</sup> aos quais o primeiro se refere ao “cálculo das relações de forças que se torna possível a partir do momento em que um sujeito de querer e poder é isolável de um ‘ambiente’” e o segundo, ao “cálculo que não pode contar com um próprio, nem portanto com uma fronteira que distingue o outro como totalidade visível”. Sendo assim, as estratégias operam nos processos de produção e manutenção do sistema, enquanto as táticas são construídas como ações de desvio. Estas, por sua vez, são resultado das habilidades dos consumidores, possibilitando aos sujeitos esquivarem das instituições de controle e agirem. As ações táticas residem no cotidiano da cultura ordinária, âmbito em que são desenvolvidas as práticas e as apropriações culturais dos denominados “não produtores”.

Nesse contexto, podemos entender que as discussões de caráter social e cidadão que conseguem entrar em pauta nesse cenário hegemônico precisam se utilizar de táticas para conseguirem driblar as estratégias do sistema. Os debates sobre as noções de cidadania acontecem sob diferentes perspectivas. Cortina<sup>35</sup> considera que a cidadania, como propriedade humana, é o resultado de uma prática, a obtenção de um processo que inicia com a educação formal, escolar, e informal, a partir das relações sociais, meios de comunicação, ambiente social, etc. Para a autora, a cidadania consiste numa relação política entre o sujeito e a comunidade política a qual ele pertence.

Se Cortina apresenta uma teoria sobre cidadania baseada, em parte, nos processos de identificação, reconhecimento e pertencimento dos indivíduos nas sociedades em que estão inseridos, por outro lado, há diversos trabalhos sendo desenvolvidos com o intuito de ampliar as discussões acerca da cidadania diante da

---

<sup>33</sup> CUNHA, 2016, p. 57.

<sup>34</sup> CERTEAU, M. **A invenção do cotidiano**: 1. Artes de fazer. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994. p. 46.

<sup>35</sup> CORTINA, A. **Cidadãos do mundo**: para uma teoria da cidadania. São Paulo: Loyola, 2005.

centralidade dos meios de comunicação. Monje et al<sup>36</sup> abordam a denominada “cidadania comunicativa”, que consiste na consciência que o indivíduo adquire sobre a sua capacidade de ser sujeito de direito e de demanda no espaço da comunicação pública. Conforme os autores, a comunicação é constitutiva da cidadania, considerando que o espaço público mediatizado regula ações coletivas e torna-se terreno de construção e partilha de demandas e direitos.

No que se refere às representações da mulher nas histórias em quadrinhos, é possível perceber alguns movimentos na tomada dessa consciência pelos sujeitos. Para fins de ilustração, serão apresentadas três situações em que a representação feminina entrou em debate nos espaços públicos, repercutindo nos meios de comunicação. O primeiro exemplo, de 2014, refere-se ao fato de quando a Marvel Comics se pronunciou oficialmente, com um pedido de desculpas, sobre a polêmica capa de *Spider-Woman* #1 (Figura 1) desenhada por Milo Manara, que recebeu muitas críticas pela pose erótica da personagem.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> MONJE et al. Ciudadanía comunicativa: aproximaciones conceptuales y aportes metodológicos. In: PADILLA FERNÁNDEZ, Adrian. **Metodologías transformadoras**. Tejiendo la red en comunicación, educación, ciudadanía e integración en América Latina. Caracas: Fondo editorial CEPAL/UNESR, 2009. p. 179-199.

<sup>37</sup> HESSEL, Marcelo. Mulher-Aranha. Marvel se desculpa pela capa de Milo Manara. **Omelete**, 30 ago. 2014, atual. 29 jun. 2014. Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/noticia/mulher-aranha-marvel-se-desculpa-pela-capade-milo-manara/>>. Acesso em: 10 set. 2018.



**Figura 1:** Capa de Spider-Woman #1 por Milo Manara

Fonte: [http://marvel.wikia.com/wiki/File:Spider-Woman\\_Vol\\_5\\_1\\_Manara\\_Variant.jpg](http://marvel.wikia.com/wiki/File:Spider-Woman_Vol_5_1_Manara_Variant.jpg)

© 2015 Marvel Comics, inc. Todos os direitos reservados.

De acordo com a matéria publicada no site Omelete, a questão começou quando o artista italiano Milo Manara, conhecido pelo erotismo presente nas suas obras, foi convidado pela Marvel para desenhar *pin-ups* e algumas HQ isoladas. A discussão ganhou força não apenas pela escolha da pose da personagem na capa, mas, especialmente, por *Spider-Woman* se configurar como mais um título da editora com o objetivo de atrair o crescente público de leitoras. Diante das fortes críticas recebidas em relação a esse acontecimento, o editor-chefe Axel Alonso fez uma declaração de desculpas em que afirmou: “Nós queremos que todo mundo – a maior parcela possível de leitores – se sintam bem-vindo para ler *Spider-Woman*. Nós pedimos desculpas – eu peço desculpas – pela mensagem confusa que essa capa transmitiu.”

Em 2016, outra situação que gerou polêmica foi o *outdoor* de divulgação do filme “X-Men: Apocalipse”, em que mostra a imagem de Mística, personagem da atriz Jennifer Lawrence, sendo estrangulada por outro personagem do filme (Figura 2).



**Figura 2:** Outdoor de divulgação do filme “X-Men: Apocalipse”

**Fonte:** <http://revistadonna.clicrbs.com.br/comportamento-2/por-que-este-outdoor-do-filme-x-men-apocalipse-com-jennifer-lawrence-causou-polemica/>



Conforme matéria publicada no site da Revista Donna<sup>38</sup>, do Grupo RBS, as críticas que a peça publicitária recebeu acusavam a 20th Century Fox de fazer apologia à violência contra a mulher. O debate ganhou ainda mais visibilidade após as declarações da atriz Rose McGowan, conhecida pela série *Jovens Bruxas*, no Twitter: “Vocês estão promovendo VIOLÊNCIA CONTRA AS MULHERES com sua publicidade fora de contexto”.

O estúdio, então, retirou a imagem dos *outdoors* e divulgou um comunicado com um pedido de desculpas: “Em nosso entusiasmo de mostrar a vilania do personagem Apocalipse, nós não pensamos imediatamente a conotação perturbadora dessa imagem em sua forma impressa. Assim que percebemos como seu conteúdo era insensível, medidas foram tomadas para tirar o material da rua. Nós pedimos desculpa por nossas ações e reiteramos que jamais apoiariamos a violência contra a mulher”.

Um terceiro e último exemplo é relacionado ao filme da Mulher-Maravilha, que estreou neste ano. Segundo o *El País*<sup>39</sup>, o longa-metragem “não representa um acontecimento apenas por ser o primeiro filme com super-heroína como protagonista absoluta que chega aos cinemas”, somente em 2017, mesmo que o boom dos filmes do gênero tenha acontecido bem antes disso. Mais do que isso, *Mulher Maravilha*, dirigido por uma mulher, Patty Jenkins, torna-se revolucionário “sobretudo por ampliar uma ideia do heroico que nem sequer os quadrinhos se atreveram a explorar em profundidade: a de que não existe superpoder mais urgente, necessário, subversivo que o feminismo”.

O fato de a *Mulher-Maravilha* ter conquistado as telas dos cinemas, mesmo muito anos depois de o gênero dos filmes de super-heróis ter atingido seu auge, e ainda ter uma mulher como

---

<sup>38</sup> RITTER, Dimitriu. Por que este outdoor do filme “X-Men: Apocalipse” com Jennifer Lawrence causou polêmica. **Revista Donna**, 06 jun. 2016. Disponível em: <<http://revistadonna.clicrbs.com.br/comportamento-2/por-que-este-outdoor-do-filme-x-men-apocalipse-com-jennifer-lawrence-causou-polemica/>>. Acesso em: 10 set. 2018.

<sup>39</sup> MCCAUSLAND, Elisa. Por que *Mulher Maravilha* é a primeira super-heroína que busca a igualdade entre homens e mulheres. **El País**, 27 jun. 2017. Disponível em: <[http://brasil.elpais.com/brasil/2017/06/26/cultura/1498464875\\_409948.html](http://brasil.elpais.com/brasil/2017/06/26/cultura/1498464875_409948.html)>. Acesso em: 10 set. 2018.

diretora, mostra como os debates acerca da representação feminina podem ter efeitos sobre as produções das indústrias culturais e sobre os processos midiáticos.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Por meio dos aportes teóricos apresentados neste trabalho, é possível perceber como os conceitos relacionados à identidade, mídia, globalização e cidadania são atravessados uns pelos outros. As identidades culturais são construídas também a partir dos processos midiáticos, que por sua vez, estão imbricados no contexto da globalização. O exercício da cidadania é posto em prática quando os sujeitos tomam consciência sobre a sua identidade e não se vendo representados, principalmente nos meios de comunicação, utilizam “táticas” para conseguir entrar em espaços públicos de discussão.

O universo dos quadrinhos ganhou, nos últimos anos, mais visibilidade e espaço na mídia, por meio de lógicas globais de mercado e consumo. Com isso, essa cultura tem atraído cada vez mais seguidores. Martín-Barbero afirma que os processos de globalização têm reavivado a questão das identidades culturais, incluindo as de gênero e idade, que “reconfiguram a força e o sentido dos laços sociais e as possibilidades de convivência no nacional e no local”.<sup>40</sup>

Para o autor, se, por um lado, a globalização se relaciona a um processo devastador do mercado, que “uniformiza o planeta e aprofunda as diferenças locais, desunindo-o cada vez mais”, por outro lado, ela também reflete um conjunto de mudanças possíveis que se apoiam em cenários e acontecimentos totalmente novos, como “a enorme e densa mistura de povos, raças, culturas e gostos que acontece hoje – embora com grandes diferenças e assimetrias – em todos os continentes” e “as novas tecnologias que vêm sendo progressivamente apropriadas por grupos dos setores subalternos, permitindo-lhes uma verdadeira revanche sociocultural”.<sup>41</sup> Segundo o autor, esses novos fatos colocam em crise a hegemonia do

---

<sup>40</sup> MARTÍN-BARBERO, 2014, p. 23.

<sup>41</sup> MARTÍN-BARBERO, 2014, p. 18

racionalismo ocidental e colaboram para a construção de uma contra hegemonia.

Maldonado afirma que

O sujeito em comunicação midiática, inserido em processos de inter-relação com esses sistemas de comunicação, é condicionado por lógicas produtivas, modelos ideológicos, estilos discursivos, estruturas pedagógicas, retóricas e modelos informativos produzidos nas indústrias culturais hegemônicas. Porém, simultaneamente, é capacitado a lidar com esses formatos, estratégias, matrizes, gramáticas, gêneros e culturas mediante as próprias contradições, culturas, informações e conhecimentos produzidos por esses sistemas.<sup>42</sup>

Em última análise, as situações apresentadas neste trabalho demonstram um cenário em que as mulheres, que, de alguma forma, atuam no universo que abrange os quadrinhos, estejam no lado da produção ou do consumo, estão percebendo a sua força discursiva e se organizando como sujeitos comunicantes, a fim de colocar em debate as questões sobre a representação feminina.

## **REFERÊNCIAS**

- CERTEAU, M. **A invenção do cotidiano**: 1. Artes de fazer. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.
- CORTINA, A. **Cidadãos do mundo**: para uma teoria da cidadania. São Paulo: Loyola, 2005.
- CUNHA, J. S. **A representação feminina em Mulher Pantera e Mulher Maravilha**. 2016. 151 f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem) – Universidade Federal de Goiás, Catalão, 2016. Disponível em:

---

<sup>42</sup> MALDONADO, A. E. Pensar os processos sociocomunicacionais em recepção na conjuntura latino-americana de transformação civilizadora. In: BONIN, Jiani Adriana; ROSÁRIO, Nísia (Orgs.). **Processualidades metodológicas**: configurações transformadoras em comunicação. Florianópolis: Insular, 2013. p. 99.

<<http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/5890>>. Acesso em: 10 set. 2018.

ESCOSTEGUY, A. C. D. **Cartografias dos estudos culturais**. Uma versão latinoamericana. Ed. on-line – Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

FAWAZ, R. The New Mutants: **Superheroes and the Radical Imagination of American Comics** (Postmillennial Pop). New York: NYU Press, 2016.

FIAUX, Gus. A importância da representatividade nas HQs! **Legiaodosherois**, 03 jan. 2016. Disponível em: <<http://legiaodosherois.uol.com.br/lista/importancia-da-representatividade-nas-hqs.html>>. Acesso em: 10 set. 2018.

GARCÍA CANCLINI, N. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. (Trad. Heloísa P. Cintrão e Ana Regina Lessa). 4. ed. São Paulo: Edusp, 2011.

GARCÍA CANCLINI, N. **Ideología, cultura y poder**. Buenos Aires: EUDEBA, 1995.

GRAVENA, Leo. A verdade sobre a “queda” das vendas de quadrinhos da Marvel! **Legiaodosherois**, 07 abr. 2017. Disponível em: <<http://legiaodosherois.uol.com.br/2017/verdade-sobre-queda-das-vendas-de-quadrinhos-da-marvel.html>>. Acesso em: 10 set. 2018.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução Tomaz Tadeu da Silva, Guacira Lopes Louro. 11. Ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006,

HESSEL, Marcelo. Mulher-Aranha. Marvel se desculpa pela capa de Milo Manara. **Omelete**, 30 ago. 2014, atual. 29 jun. 2014. Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/noticia/mulher-aranha-marvel-se-desculpa-pela-capade-milo-manara/>>. Acesso em: 10 set. 2018.

MCCAUSLAND, Elisa. Por que Mulher Maravilha é a primeira super-heroína que busca a igualdade entre homens e mulheres. **El País**. 27 jun. 2017. Disponível em: <[http://brasil.elpais.com/brasil/2017/06/26/cultura/1498464875\\_409948.html](http://brasil.elpais.com/brasil/2017/06/26/cultura/1498464875_409948.html)>. Acesso em: 10 set. 2018.

MALDONADO, A. E. Pensar os processos sociocomunicacionais em recepção na conjuntura latino-americana de transformação civilizadora. In: BONIN, Jiani Adriana; ROSÁRIO, Nísia (Orgs.). **Processualidades metodológicas**: configurações transformadoras em comunicação. Florianópolis: Insular, 2013,

MARTÍN-BARBERO, J. Diversidade em convergência. **Matrizes**, São Paulo, v. 8, n. 2, p. 15-33, 2014. Disponível em: <[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1698426/mod\\_resource/content/1/Diversidade%20em%20Converg%C3%Aancia%20-%20Mart%C3%ADn-Barbero.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1698426/mod_resource/content/1/Diversidade%20em%20Converg%C3%Aancia%20-%20Mart%C3%ADn-Barbero.pdf)>. Acesso em: 10 set. 2018.

MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

MATTELART, A.; NEVEU, E. **Introdução aos estudos culturais**. São Paulo: Parábola, 2004.

MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.

MONJE et al. Ciudadanía comunicativa: aproximaciones conceptuales y aportes metodológicos. In: PADILLA FERNÁNDEZ, Adrian. **Metodologías transformadoras**: Tejiendo la red en comunicación, educación, ciudadanía e integración en América Latina. Caracas: Fondo editorial CEPAO/UNESR, 2009. p. 179-199.

ORTIZ, R. Uma cultura internacional-popular. In: ORTIZ, R. **Mundialização e Cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2003. p. 105-145.

RITTER, Dimitriu. Por que este outdoor do filme “X-Men: Apocalipse” com Jennifer Lawrence causou polêmica. **Revista**

**Donna**, 06 jun. 2016. Disponível em: <<http://revistadonna.clicrbs.com.br/comportamento-2/por-que-este-outdoor-do-filme-x-men-apocalipse-com-jennifer-lawrence-causou-polemica/>>. Acesso em: 10 set. 2018.

SANTOS, B. S. **A gramática do tempo**: para uma nova cultura política. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2008, p. 192-193.

STEFFERSON. Filmes de super herói em ordem cronológica. **Filmow**, 2016. Disponível em: <<https://filmow.com/listas/filmes-de-super-heroi-em-ordem-cronologica-171291/?order=release>>. Acesso em: 10 set. 2018.

WESCHENFELDER, G.; COLLING, A. As Super-heroínas das Histórias em Quadrinhos e as Relações de Gênero. **Diálogos**, v. 15, n. 2, p. 437-454, maio-ago., p. 438-439, 2011. Disponível em: <[http://www.uem.br/dialogos/index.php?journal=ojs&page=article&op=view&path%5B%5D=447&path%5B%5D=pdf\\_436](http://www.uem.br/dialogos/index.php?journal=ojs&page=article&op=view&path%5B%5D=447&path%5B%5D=pdf_436)>. Acesso em: 10 set. 2018.

# A IMAGEM E A REPRESENTAÇÃO FEMININA EM JORNADA NAS ESTRELAS: UMA POSSIBILIDADE PEDAGÓGICA

Yuan Veiga Pereira

Graduando em História na Universidade La Salle, Canoas. Palavras-chave: Jornada nas Estrelas. Representações. Ensino de História. Movimentos Feministas.

**Currículo Lattes:**

<http://lattes.cnpq.br/6865038680104375>

**E-mail:** [yuanpereira2013@gmail.com](mailto:yuanpereira2013@gmail.com)





# **A IMAGEM E A REPRESENTAÇÃO FEMININA EM JORNADA NAS ESTRELAS: UMA POSSIBILIDADE PEDAGÓGICA**

Yuan Veiga Pereira\*

## **CONSIDERAÇÕES INICIAIS**

Ao se levar em conta o exponencial crescimento de consumo de cultura pop, principalmente, entre os círculos sociais juvenis, é natural que se faça uso da mesma no ensino escolar. A aplicação das produções culturais na educação se mostra uma metodologia de resultados satisfatórios, pois colabora para a compreensão de conteúdos por parte dos alunos, estimulando o aprendizado de forma lúdica. Nesse sentido, tanto o uso do cinema quanto da televisão se torna um ponto positivo a favor de docentes que buscam ampliar suas metodologias e práticas de ensino. Em vista disso, o estudo proposto se direciona a problematizar o uso de materiais audiovisuais na educação, a partir do ensino de história contemporânea. Também se quer demonstrar que a utilização de materiais audiovisuais podem abordar conteúdos curriculares, além de poder trazer diversos temas transversais para discussões em sala de aula.

A pesquisa foca-se no tratamento dessas abordagens a partir dos conteúdos relacionados à segunda onda feminista e como a mesma pode ser trabalhada partindo da série original de Jornada nas Estrelas, produzida ao fim da década de 1960, período em que simultaneamente ocorriam esses movimentos. Neste sentido, a série traz consigo uma riqueza de elementos históricos, pois, em seu período de exibição, assim como refletidos em seus próprios episódios, é possível identificar acontecimentos que delinearam o

---

\* Graduando em História na Universidade La Salle, Canoas. Palavras-chave: Jornada nas Estrelas. Representações. Ensino de História. Movimentos Feministas. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6865038680104375>. E-mail: [yuanpereira2013@gmail.com](mailto:yuanpereira2013@gmail.com).

mundo como o conhecemos. Na série Jornada nas Estrelas são referenciados a ameaça da Guerra Fria e, por consequência, a corrida armamentista; o intervencionismo norte-americano e soviético; a instauração de regimes militares na América do Sul; movimentos ativistas de diversas bandeiras, tais como os movimentos feministas (que aqui abordaremos ainda neste artigo, porém o estudo não é direcionado a estudos de gênero ou história das mulheres).

Antes que se possam discutir tais abordagens, é preciso que se pondere acerca de métodos através dos quais seja possível aplicá-las de maneira satisfatória no ensino, podendo alcançar resultados que contemplem o esperado. É necessário que se tenha em mente as problemáticas e implicações que tais abordagens podem gerar no meio educacional, especialmente quando aplicadas de maneira incorreta. Sendo assim, um dos pontos que deve ser, primeiramente, problematizado, é o próprio sistema de ensino.

Para além dos problemas habituais enfrentados por alunos e professores no ensino básico e médio em nosso País, nos deparamos em sala de aula com dificuldades que se mostram reflexos das deficiências do sistema educacional brasileiro. A ausência de recursos, somada à falta de informações em relação ao uso de metodologias mais lúdicas ou sofisticadas, que possam ser direcionadas ao ensino de conteúdos mais abstratos, se mostram presentes na educação atual. No entanto, para que o aluno seja capaz de compreender o conteúdo por ele estudado em sua totalidade, tornando-se capaz de assimilar e pensar criticamente a respeito do mesmo, se faz necessário que o educador tenha em mente que:

É preciso, sobretudo, [...] que o formando, desde o princípio mesmo de sua experiência formadora, assumindo-se como sujeito também da produção do saber, se convença definitivamente de que ensinar não é *transferir conhecimento*, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: Saberes necessários a Prática Educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2007. p. 22.

Nas palavras de Paulo Freire, identificamos a necessidade, que se encontra no exercício da docência, de que o conhecimento do aluno passe a ser instigado de diversas formas. Sendo assim, deve-se ir além dos conteúdos em seus formatos tradicionais, buscando apresentar aos discentes, alternativas diversificadas de aprendizado, que possam vir a dialogar com os conteúdos, para que o educando se torne capaz de ampliar suas possibilidades de compreensão.

Em vista disto, é necessário frisar a importância de algumas alternativas para a construção de um conhecimento mais diversificado, que disponibilizam uma maior gama de possibilidades pedagógicas, como a exemplo de inúmeros materiais, que, à primeira vista, acabam por ser banalizados devido ao seu caráter recreativo. Muitas vezes, esses materiais são descartados como possibilidades para o ensino, sendo desperdiçados como recurso didático. Um destes materiais, o filme, que, em seu princípio, era constantemente vulgarizado,<sup>2</sup> mais tarde passaria a ser implementado no ambiente escolar, ainda que seu uso, mesmo hoje, seja aplicado de maneira incorreta em diversas ocasiões, como nas situações em que o mesmo é utilizado apenas na condição de ilustração de conteúdo, como no caso dos “filmes históricos”, tomando como exemplo a disciplina a qual este artigo se direciona. Quando utilizado de maneira vaga, sem grandes aprofundamentos, sem análises prévias como dados, produção, contexto histórico e social do filme, o material acaba perdendo parte de sua riqueza enquanto veículo pedagógico, ao mesmo tempo em que colabora para uma resistência com o uso de materiais audiovisuais em sala de aula, como nos aponta Marcos Napolitano, historiador e pesquisador de mídias.<sup>3</sup>

É preciso ter cuidado com a utilização de filmes em sala de aula. Um olhar mais cauteloso deve ser tomado ao fazer uso dos filmes no que se refere a anacronismos, dentre outros tipos de erros históricos que podem ser encontrados em uma obra, especialmente quando estas buscam retratar períodos distintos na história, pois podem vir a ser assimiladas de maneira errônea. Em alguma medida,

---

<sup>2</sup> GONÇALVES, Maurício R. **Cinema e Identidade Nacional no Brasil: 1898 – 1969**. São Paulo: LCTE Editora, 2009. p. 41.

<sup>3</sup> NAPOLITANO, Marcos. **Como Usar a Televisão na Sala de Aula**. São Paulo: Contexto, 2003. p 17-21.

mesmo um filme que tenciona retratar uma determinada época e ambientação acaba por contar muito mais de seu período de produção do que àquele presente em seu enredo, isto pode ser percebido a partir do estudo dos elementos contidos no filme analisado, como imagem, diálogos e a produção do filme em si<sup>4</sup>. Partindo disto, é possível afirmar que a ficção, assim como qualquer outro gênero fílmico, pode ser tão viável para análises e estudos quanto os são os filmes históricos.

Visando resultados satisfatórios na aplicação de filmes e materiais audiovisuais no ensino, se faz necessário que o mesmo seja realizado de forma crítica, analisando o material para além de seu caráter recreativo, com aprofundamentos e pesquisas prévias acerca do objeto, buscando identificar relações entre o mesmo e o conteúdo específico que se deseja trabalhar em aula. Devendo pensar juntamente com o aluno a respeito desse conteúdo, o educador, que é também mediador do aprendizado em sala de aula, deve trazer informações a seus discentes acerca do material, estas encontradas durante a pesquisa previamente realizada, também buscando outros objetos de estudo com os quais o filme possa dialogar, colaborando dessa forma, com o aprendizado do educando.

Na medida em que o cinema pode tomar a condição de material viável ao ensino, e o mesmo exige do professor que o utiliza, com esta finalidade, que busque e pesquise, ampliando seus conhecimentos, não somente no que diz respeito ao objeto que irá utilizar, mas também do conteúdo que trabalhará, deve-se destacar que:

Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. Esses que-fazerem se encontram um no corpo do outro. Enquanto ensino continuo buscando, reprocurando. Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquiso para constatar, constatando, intervenho, intervindo educo e me educo. Pesquiso para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade.<sup>5</sup>

---

4 NAPOLITANO, Marcos. **Como Usar o Cinema na Sala de Aula**. São Paulo: Contexto, 2008. p 38-39.

5 FREIRE, 2007, p. 29.

A partir disso, o professor, na condição de pesquisador, deve buscar subsídios para a pesquisa e a posterior aplicação do método pedagógico referido, recorrendo a metodologias e teorias ligadas à sua disciplina. No caso da história, antes de tomarmos o material fílmico como um veículo pedagógico, é necessário que o mesmo seja observado, primeiramente, no caráter de uma fonte histórica, onde se deve buscar compreender os processos tanto históricos quanto sociais e culturais, analisando a obra em sua amplitude, de forma criteriosa e em todos os seus aspectos que compõe sua estrutura, como produção, roteirização, repercussão e crítica, dentre vários outros elementos. A respeito desse tipo de análise, podemos destacar os critérios levantados pelo especialista em história e cinema, Marc Ferro:

[...] analisar no filme tanto a narrativa quanto o cenário, a escritura, as relações do filme com aquilo que não é filme: o autor, a produção, o público, a crítica, o regime de governo. Só assim se pode chegar à compreensão não apenas da obra, mas também da realidade que ela representa.<sup>6</sup>

Partindo para a busca de um conceito que também colabore com estudos direcionados a construções provenientes de criações culturais, encontramos aquilo que podemos definir por representações de mundo, o que para o historiador Roger Chartier são as formas como o indivíduo interpreta e expressa a realidade a sua volta, sendo construções que os grupos sociais acabam por criar sobre suas práticas enquanto seres humanos. Essas representações não são cópias e imagens daquilo que para nós é real, pois, na verdade, acabam por se mostrar reflexos originados do real.<sup>7</sup> Sendo assim, podemos tomar o material audiovisual como uma forma de expressão de sociedade e cultura, por meio da qual todos os envolvidos em sua produção acabam por transparecer reflexos de sua realidade social, histórica e cultural, mesmo que de maneira involuntária, e é por meio destes rastros que o pesquisador pode compreender mais do período de produção do objeto analisado.

---

<sup>6</sup> FERRO, Marc. **Cinema e História**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992. p. 87.

<sup>7</sup> CHARTIER, Roger. **A História Cultural: entre práticas e representações**. Lisboa: DÍFEL, 1998. p. 13-28.

Em vista destes métodos se torna possível perceber as possibilidades proporcionadas por produtos culturais, como a exemplo dos materiais fílmicos, para o estudo das sociedades, e de como estes estudos podem ser enriquecedores para o ensino, na medida em que colaboram para a compreensão de sociedades e períodos distintos, como no caso da disciplina de História. A fim de elucidar o estudo proposto, nos deteremos aqui a tratar das possibilidades de abordagem do conteúdo referente à história contemporânea, mais precisamente nos direcionando aos movimentos feministas ao fim da década de 1960. Nesse momento, o seriado *Jornada nas Estrelas* era exibido pela emissora NBC, demonstrando, assim, a viabilidade de se abordar temas transversais intimamente relacionados a conteúdos que compõe o currículo escolar.

### **O SERIADO E SEU CONTEXTO HISTÓRICO**

Produzido nos Estados Unidos de 1966 a 1969, o seriado *Jornada nas Estrelas* traz consigo uma junção de aventura e conto moral, indo além de temas normalmente ligados à ficção científica. O seriado aborda assuntos como guerra, direitos humanos, autoritarismo, racismo e feminismo, buscando a partir disso, demonstrar um olhar otimista em relação ao futuro, que é retratado nos episódios a partir de uma visão utópica.<sup>8</sup> É dentro desse aspecto que o seriado pode ser trabalhado em sala de aula, especialmente no que diz respeito a disciplina de história. Enquanto os episódios eram produzidos pela *Desilu Productions*, mais tarde anexada a *Paramount Pictures*, grandes acontecimentos contemporâneos se desenhavam na sociedade de uma forma global, para além do solo estadunidense. Muitos desses acontecimentos influenciaram na roteirização de inúmeros episódios da série, a exemplo disso temos as marcantes representações femininas, que embora trouxessem fossem poucas personagens, buscavam retratar as mulheres em posições de destaque em suas funções e cargos dentro dos enredos. Grande parte dessas personagens foi retratada sem grandes

---

<sup>8</sup> NOGUEIRA, Salvador; ALEXANDRIA, Susana. **Jornada nas Estrelas: o guia da saga**. São Paulo: Leya, 2016. p. 7-58.

aprofundamentos e características, muitas vezes, enquadrando-se em estereótipos pré-determinados, como veremos mais adiante. O seriado teve uma grande função enquanto precursor de tal representatividade, não somente no que diz respeito a figuras femininas, mas também entre outros personagens que compunham uma diversidade entre os protagonistas.<sup>9</sup>

Ao passo em que o seriado era produzido, a segunda onda feminista, que se estenderia até meados da década de 1980, surgia em algumas regiões da Europa, assim como nos Estados Unidos. A segunda onda feminista reivindicava direitos em diversos setores aos quais faziam, e ainda fazem parte da vida das mulheres. Direitos estes, que agora tencionavam ir muito além dos jurídicos e políticos, como divórcio e sufrágio, que eram as principais reivindicações da primeira onda feminista, ocorrida da Europa, a exemplo da França e Reino Unido, no período de transição do século XIX para o século XX. Dentre as principais pautas dessa nova geração de mulheres, encontramos demandas como busca por igualdade no âmbito do trabalho, onde eram exigidos oportunidades e salários mais igualitários, também lutavam contra violência doméstica, abusos sexuais, sexismo, exigindo direitos ligados à liberdade sexual e à reprodução.<sup>10</sup>

Essas formas de organização feminina se tornaram possíveis na medida em que as mulheres passaram a adentrar no mercado de trabalho de uma maneira crescente durante o período de guerras na primeira metade do século XX, também vindo a ter acesso às universidades durante o pós-guerra. Dessa forma, passou-se a organizar grupos e agremiações que agora debatiam assuntos e pautas que lhes eram caros, e que anteriormente não tinham condições de discutirem tais questões devido a sua restrição à vida familiar e privada<sup>11</sup>.

No entanto, é importante frisar que esta era uma realidade muito distante das mulheres pobres e negras daquele período, que

---

<sup>9</sup> NOGUEIRA; ALEXANDRIA, 2016, p. 22-24.

<sup>10</sup> SOIHET, Rachel. História das Mulheres. In: CARDOSO, Ciro Flamarion; VAINFAS, Ronaldo (Orgs.). **Domínios da história**: ensaios de teoria e metodologia. Rio de Janeiro: Campus, 1997. p. 407-429.

<sup>11</sup> HOBSBAWM, Eric. **A era dos extremos**: o breve século XX. 1941-1991. São Paulo: Companhia das Letras, 2013. p. 304-313.

devido à segregação, no caso dos Estados Unidos, dificilmente tinham acesso a esse tipo de realidade, sendo suas lutas e pautas divididas de outros grupos, tendo em vista sua diferente realidade, como a exemplo de suas experiências em relação ao mercado de trabalho, no qual já se encontravam inseridas, ainda que em subempregos.

Mesmo na medida em que as mulheres passam a ganhar mais espaços no âmbito social, seja no trabalho ou em alguns setores do ambiente legal e jurídico, percebemos a ausência de figuras femininas de profundidade e personalidade no meio midiático, seja em filmes ou programas de televisão, normalmente sendo retratadas como personagens secundárias e dificilmente protagonizando papéis ou empenhando funções de destaque dentro dos enredos. Mesmo hoje percebemos a necessidade das representatividades nesse meio, pois a visibilidade ainda se faz importante, e é buscada a partir de cotas, que são empregadas com a finalidade de contemplarem as diversos meios sociais, étnicos e de gênero. Tendo isso em vista, se faz notável o pioneirismo de Jornada nas Estrelas no que se refere a representatividade e diversidade na tela da TV.

### **ONDE NENHUM "HOMEM" JAMAIS ESTEVE?**

Ao problematizarmos um dos bordões de entrada do seriado aqui analisado, devemos buscar refletir acerca do próprio conceito de história como estudo do “homem” através do tempo<sup>12</sup>, com o qual nos deparamos com frequência, especialmente quando buscamos uma noção do que é a história, como no caso de um professor que tenta definir a disciplina a seus alunos. Dentro deste conceito, a definição de “homem” passa de uma denominação de gênero para uma noção generalizante de humanidade, designando, dessa forma, à palavra “mulher” apenas a denominação de seu próprio gênero. Indo ao encontro deste pensamento, temos as palavras da historiadora Margareth Rago, através das quais afirma que:

---

<sup>12</sup> BLOCH, Marc. **Apologia da História ou O Ofício de Historiador**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001. p. 51-52.



O impacto da presença feminina na historiografia aparece no questionamento de uma história centrada no conceito de homem enquanto sujeito universal, mostrando as fragmentações pelo sexo. Ao mesmo tempo, explicita-se a preocupação em desfazer a noção abstrata de “mulher” referida a uma essência feminina única, a-histórica, de raiz biológica e metafísica, para se pensar as mulheres enquanto diversidade e historicidade de situações em que se encontram.<sup>13</sup>

Sendo este um dos primeiros passos para se compreender o papel da mulher enquanto agente histórico, partamos para a análise da presença feminina na série original de *Jornada nas Estrelas*.

A série idealizada por Eugene Wesley Roddenberry teve seu início em 1966, embora desde o primeiro momento tenha dividido pessoas, devido as problematizações e representações trazidas através de seus episódios. Já no próprio episódio piloto, *The Cage*<sup>14</sup>, o enredo desagradou os executivos da rede NBC, os quais alegavam que a trama era “cerebral” demais para os espectadores, embora seus motivos fossem muito além disso. A emissora concordou em dar uma nova chance ao seriado, tendo em vista o investimento já empregado, mas para isso seria necessário que algumas mudanças fossem realizadas. Além da retirada do personagem alienígena Spock, interpretado por Leonard Nimoy, com a qual Gene Roddenberry não concordaria, a personagem mulher, denominada Número Um, interpretada por Majel Barrett, também deveria ser eliminada. O grande incômodo da NBC, segundo Roddenberry, seria a posição da personagem como segunda no comando da *U.S.S. Enterprise*, nave protagonista da série, fato que a direção da emissora negaria mais tarde<sup>15</sup>. A respeito disso o criador do programa deixou o seu depoimento, trazido no livro *50 Anos de Jornada nas Estrelas: a história completa, não autorizada e sem censura*:

---

<sup>13</sup> RAGO, Margareth. As Mulheres na Historiografia Brasileira. In: SILVA, Zélia Lopes (Org.). **Cultura Histórica em Debate**. São Paulo: UNESP, 1995. p. 84-85.

<sup>14</sup> Traduzido no Brasil como **A Jaula**.

<sup>15</sup> NOGUEIRA; ALEXANDRIA, 2016, p. 15-19.

Quando precisamos eliminar a personagem feminina Número Um – me falaram que eu poderia colocar uma mulher no papel de secretária ou dona de casa, mas não numa posição de comando sobre os homens, mesmo numa espaçonave do século XXIII [...].<sup>16</sup>

Devido sua visão utópica para o futuro, o criador de Jornada nas Estrelas tencionava a partir da personagem, atrair a audiência feminina, também buscando mostrar o papel da mulher em um futuro onde as oportunidades pudessem contemplar a todos, e onde as mulheres poderiam empregar papéis de destaque nas áreas em que atuassem.

Outro argumento utilizado pela direção da NBC para a recusa da Número Um era a personalidade e o temperamento da mesma, tendo em vista o seu grande emprego da lógica a serviço de suas responsabilidades, tornando a personagem mais profunda e complexa a partir de qualidades que até então eram designadas apenas a personagens masculinos. Em cima disso, as justificativas levantadas pelos executivos da rede de TV se apoiavam na possível falta de repercussão e recebimento do programa por parte dos telespectadores, como nos traz a própria atriz: “A NBC queria fazer algumas mudanças depois de ver “A jaula”. Sentiram que minha posição como Número Um deveria ser cortada porque ninguém acreditaria que uma mulher poderia ser a segunda pessoa no comando da nave”.<sup>17</sup>

Levando em conta a personalidade da Número Um, podemos perceber o quanto a mesma pode ter gerado estranhamento, haja vista o período em que foi produzido o episódio no qual está inserida, e considerando o seu papel de destaque se comparada as demais personagens mulheres presentes no mesmo enredo, as quais eram retratadas como sensíveis e apreensivas, sendo facilmente levadas por seus sentimentos. Sendo este o tipo de perfil feminino retratado na TV e cinema com o qual a sociedade estava habituada,

---

<sup>16</sup> RODDENBERRY, Eugene Wesley. In: GROSS, Edward; ALTMAN, Mark A. **50 Anos de Jornada nas Estrelas: a História Completa, Não Autorizada e Sem Censura**. São Paulo: Globo, 2016. p. 132.

<sup>17</sup> BARRETT, Majel. In: GROSS, Edward; ALTMAN, Mark A. **50 Anos de Jornada nas Estrelas: a História Completa, Não Autorizada e Sem Censura**. São Paulo: Globo, 2016. p. 132.

para a NBC, o mesmo deveria continuar sendo utilizado com a finalidade de não gerar polêmicas ou má recepção e controvérsias entre o público. Confirmando este pensamento, podemos nos apoiar no fato de mais tarde, depois de o elenco ser reformulado, a mesma atriz retornar a série no papel da enfermeira Christine Chapel, tendo uma personalidade mais branda e sensível, carregando consigo preocupações relacionadas a seus pacientes e nutrindo um amor platônico pelo personagem Spock.<sup>18</sup>



**Figura 1:** Atriz Majel Barrett como Número Um<sup>19</sup>

**Figura 2:** Atriz Majel Barrett como enfermeira Chapel<sup>20</sup>

**Fonte:** captura de tela de arquivo pessoal do autor

© 1968, CBS Television Distribution, Inc. Todos os direitos reservados.

Gene Rodenberry acabou abrindo mão da personagem em detrimento da permanência de Spock, o único personagem a permanecer no novo piloto e no restante da série, graças a insistência de Gene. No entanto, a sua ideia de colocar uma mulher em posição de comando na ponte da *Enterprise* permaneceu, conseguindo escalar a atriz Nichelle Nichols para o papel da oficial de comunicações, Nyota Uhura, uma representante feminina e negra<sup>21</sup>, algo extremamente desafiador para se realizar na tela da TV

---

<sup>18</sup> NOGUEIRA; ALEXANDRIA, 2016, p. 19-24.

<sup>19</sup> 10 COISAS que você não sabia Star Trek. **SDM: séries do momento**, 04 de Jul. 2015. Disponível em: <<https://goo.gl/r2dE3j>>. Acesso em: 17 jan. 2018.

<sup>20</sup> WHAT happened to Number One? Women, Star Trek, and the problem of command. **Fansided**, 05 set. 2016. Disponível em: <<https://goo.gl/F2sLh8>>. Acesso em: 17 jan. 2018.

<sup>21</sup> NOGUEIRA; ALEXANDRIA, 2016, p. 23.

se levamos em conta o momento conturbado e de grande racismo pelo qual os Estados Unidos passavam.<sup>22</sup>

Ainda que fosse uma das protagonistas, com o tempo, Nichols foi tendo sua imagem apagada ao longo do seriado, assim como outros personagens que inicialmente teriam lugar de destaque na ponte de comando da *Enterprise*, surgindo na tela por curtos períodos de tempo, mesmo que sempre presente. O apagamento destes personagens era o reflexo do destaque que a produção dava aos atores William Shatner, Leonard Nimoy e DeForest Kelley, os intérpretes que respectivamente interpretavam o capitão James T. Kirk, o comandante e oficial de ciências Spock e o médico chefe Leonard McCoy, considerados a trindade da série original de *Jornadas*.<sup>23</sup>

Devido questões como essa, a atriz por muito tempo foi questionada, inclusive pelos fãs, a respeito de sua permanência no programa, levando-a a ponderar sobre sua saída da série. Nichols não o fez devido o incentivo de Martin Luther King Jr., grande ativista pelos direitos civis dos negros, que enxergava em sua representatividade um grande símbolo de empoderamento e resistência, tanto para as mulheres quanto para a comunidade negra em geral, percebendo esta representatividade como uma oportunidade.<sup>24</sup> Com o tempo, poucos meses após a morte de Luther King, a atriz contracenava junto de Shatner o primeiro beijo inter-racial da televisão, no episódio *Plato's Stepchildren*<sup>25</sup>, na terceira e última temporada da série original, sendo a cena bem recebida pelo público<sup>26</sup>, e confirmando o que o ativista havia declarado.

---

<sup>22</sup> LOWE, Norman. **História do Mundo Contemporâneo**. Porto Alegre: Penso, 2011. p. 507-512.

<sup>23</sup> NOGUEIRA; ALEXANDRIA, 2016, p. 41-45.

<sup>24</sup> ATRIZ de 'Star Trek' conta bastidores do primeiro beijo inter-racial da TV americana: "William Shatner fez questão". **MONET**, 03 out. 2016. Disponível em: <<https://goo.gl/zNYy0V>>. Acesso em: 17 jan. 2018.

<sup>25</sup> Traduzido, no Brasil, como **Os Herdeiros de Platão**.

<sup>26</sup> NOGUEIRA; ALEXANDRIA, 2016, p. 57.



**Figura 3:** Atriz Nichelle Nichols como Nyota Uhura<sup>27</sup>

**Fonte:** captura de tela de arquivo pessoal do autor

© 1968, CBS Television Distribution, Inc. Todos os direitos reservados.

Partindo das oficiais da *Enterprise* para a análise de personagens coadjuvantes e de como as mesmas eram vistas, podemos nos direcionar a um episódio específico da segunda temporada, *A Private Little War*<sup>28</sup>, o qual trata da figura da mulher enquanto independente, mas carregada de estereótipos, pois as suas ações partem da manipulação das figuras masculinas, presentes no mesmo episódio.

A personagem Nona, papel desempenhado pela atriz Nancy Kovack, é uma feiticeira de um planeta primitivo, casada com o líder de uma tribo de aldeões chamado Tyree. Através de sua magia e sensualidade a personagem exerce o poder a partir da figura de seu marido, manipulando o mesmo para adquirir prestígio. Quando surge a ameaça de uma guerra entre a tribo de Tyree e os nativos de outra região do planeta, a mesma vê aí uma oportunidade de

---

<sup>27</sup> THE Original Series Characters. **EX Astris Scientia**, 08 fev. 2017. Disponível em: <<https://goo.gl/pY4Jns>>. Acesso em: 17 jan. 2018.

<sup>28</sup> Traduzido, no Brasil, como **Uma Guerra Particular**.

estender sua influência, havendo a possibilidade de ser esposa de um conquistador e exercer o poder a partir de sua influência sobre ele.

Neste episódio encontramos alguns reflexos do período no qual foi produzido, como a exemplo do pensamento de que em uma sociedade liderada por figuras masculinas a mulher seja capaz de exercer suas aspirações somente a partir de sua influência em relação a essas figuras. Um pensamento desencorajador para as mulheres, que só começaria a se modificar ao longo da década de 1960.

Na medida de ilustrar a convicção de Nona acerca do exercício de seu poder sobre a mente dos homens, podemos citar uma determinada cena, onde ela se dirige ao capitão Kirk afirmando que o mesmo vai ao seu encontro para conversar porque ela o quis assim, ao que ele questiona dizendo que o fez por sua escolha e ela rebate afirmando que todos os homens acreditam em sua própria vontade.



Figura 4: Nona discorre sobre seu poder de influência.

Fonte: Captura de tela do episódio *A Private Little War*<sup>29</sup>

© 1968, CBS Television Distribution, Inc. Todos os direitos reservados.

---

<sup>29</sup> A Private Little War. **Star Trek: The Original Series**. Episódio 48 (Episódio 19 da 2ª Temporada). Roteiro de Gene Roddenberry. História de Jud Crucis. Dirigido por Marc Daniels. Produzido por Jerry Finnerman. Intérpretes: Leonard Nimoy, William Shatner, Nichele Nicholls, Deforest Kelley e James Dohan, Walter Koenig, Majel Barrett, Nancy Kovack, Michael Witney, Ned Romero, Arthur Bernard, Brooker Bradshaw, Janos Prohaska, Paul Baxley, Gary Pillar, Eddie Paskey, William Balackburn, Roger Holloway. Los Angeles: CBS Television Distribution, c1968 (o episódio foi ao ar em 02 de fev. 1968). 1 DVD (50 min.), NTSC, color. Cap. 7.

Em um dado momento do episódio, Nona, insatisfeita com a decisão de seu marido de não pegar em armas contra os nativos, tenta seduzir Kirk e convence-lo a armar o povo contra o inimigo. Ao ter seu plano frustrado ela rouba a arma *Phaser* de Kirk, muito mais avançada se comparada ao armamento primitivo do planeta, e a leva até os aldeões, na busca de convencer seu líder a se juntar a ela e exterminar a tribo de seu próprio marido, em uma tentativa de permanecer do lado vencedor, vindo a obter prestígio a partir disso.

Algumas das atitudes de Nona, referentes a sua conduta, podem ser levadas como reflexo de uma maior liberdade sexual feminina, que começava a surgir durante a década de produção da série. No entanto, tal liberdade pode ter sido relacionada a personagem pelo fato de sua personalidade estar intimamente ligada a representação de perigo para Kirk e os demais, pois, se comparada a outras coadjuvantes ao longo do programa, podemos perceber o distanciamento de personalidades entre figuras como Nona e aquelas mulheres que acabam se relacionando com Kirk. Uma forte diferença entre mulheres poderosas e astutas, que usam de inteligência, influência e sedução para alcançar seus objetivos, e aquelas que, por estarem ligadas ao protagonismo, possuem uma personalidade mais branda e recatada, refletida até mesmo em suas vestimentas. Reafirma-se, dessa forma, os estereótipos ligados as figuras femininas que podem variar entre fortes/perigosas, fracas/ingênuas. Os reflexos de tais estereótipos podem ser notados, mesmo hoje, nas atitudes dos próprios fãs, seja a partir de desenhos, fantasias ou postagens em redes sociais, que acabam, em grande parte dos casos, por fetichizar estas personagens, relacionando-as a sexualidade e fragilidade, normalmente sendo retratadas apenas como ponto de ligação aos personagens protagonistas masculinos.



Figura 5: Ladies of Kirk – Fã-Arte  
Fonte: Zeebedesigns<sup>30</sup>

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das abordagens aqui percorridas para a realização da análise proposta, é possível percebermos um forte esforço, por parte dos idealizadores do seriado, no que se refere à inserção da imagem feminina no mesmo, tencionando dar um maior destaque a essa imagem a partir de um número significativo de personagens mulheres, também buscando colocá-las em posições de comando ou de poder, independentemente do nível de influência das mesmas.

Jornada nas Estrelas se mostra um programa além de seu tempo, abordando inúmeros assuntos, como os já citados anteriormente e a exemplo do aqui trazido e problematizado, revelando-se ser a primeira série a tratá-los com tamanha profundidade, tendo tenacidade para abordá-los em um período de tantos rompimentos, como o foi a década de 1960. O programa, baseado em seus meios de abordagem, busca retratar um futuro utópico, onde as incertezas do período de sua produção já não existem mais, pois foram solucionadas a partir de uma autocrítica da humanidade, e é partindo desse pensamento que o mesmo faz uso

---

<sup>30</sup> ZEEBEDESIGNS. **Instagram**, 28 ago. 2015. Disponível em: <<https://goo.gl/yJv5j3>>. Acesso em: 17 jan. 2018.



de representações, que ainda hoje são buscadas para o meio fílmico e televisivo. No que se refere à imagem feminina, que busca ser retratada nos episódios de *Jornada*, a mesma falha, ainda que muito empregada em pé de igualdade com figuras masculinas, quando tais personagens não são representadas com profundidade, ou personalidades mais complexas, acabando por cair em estereótipos que as enquadravam em figuras sensíveis, ou manipuladoras, que seguiam padrões de beleza e eram ou recatadas, quando representavam o bem, ou sedutoras, quando o mal.

Em relação à aplicação de tais análises no ensino, devemos ressaltar a importância da série enquanto material passível de ser utilizado em sala de aula, especialmente no que diz respeito aos conteúdos de história contemporânea, por trazer consigo inúmeros reflexos de seu período de produção, podendo ir além dos conteúdos que compõe o currículo escolar, ao trazer discussões acerca de temas transversais, como os movimentos ativistas, a exemplo do aqui proposto. No entanto, é necessário frisar a importância de se conhecer o material com o qual se trabalha, fazendo pesquisas prévias a respeito do mesmo, para um maior entendimento e melhor aplicação no ensino. No caso da disciplina de história, o material fílmico deve, primeiramente, ser analisado como fonte histórica para, então, ser utilizado como veículo pedagógico, da forma como melhor aprouver ao docente, tendo em vista problemáticas de tempo, espaço e materiais, dentre outras questões muito individuais com as quais cada professor se depara. No caso da série em questão, a mesma pode ser assistida pelos alunos na escola ou em casa, a partir de episódios completos ou cenas pré-determinadas pelo professor.

Tendo em vista os estudos aqui realizados, é possível afirmar que a utilização de filmes no ensino pode ser enriquecedora em diversos aspectos, na medida em que o discente pode apreender aos conteúdos de forma lúdica, tendo ao seu alcance a possibilidade de desenvolver sua criticidade em relação a mídias audiovisuais, também permitindo ao professor a ampliação de metodologias de ensino, ao passo em que a favorece a própria escola, haja vista que: “Trabalhar com o cinema em sala de aula é ajudar a escola a reencontrar a cultura ao mesmo tempo cotidiana e elevada, pois o

cinema é o campo no qual a estética, o lazer, a ideologia e os valores sociais mais amplos são sintetizados numa mesma obra de arte”.<sup>31</sup>

## REFERÊNCIAS

A Private Little War. **Star Trek: The Original Series**. Episódio 48 (Episódio 19 da 2ª Temporada). Roteiro de Gene Roddenberry. História de Jud Crucis. Dirigido por Marc Daniels. Produzido por Jerry Finnerman. Intérpretes: Leonard Nimoy, William Shatner, Nichelle Nichols, DeForest Kelley e James Dohan, Walter Koenig, Majel Barrett, Nancy Kovack, Michael Witney, Ned Romero, Arthur Bernard, Brooker Bradshaw, Janos Prohaska, Paul Baxley, Gary Pillar, Eddie Paskey, William Balackburn, Roger Holloway. Califórnia: Paramount Pictures, c1968 (ao ar em 22/11/1968). 1 DVD (50 min), NTSC, color. Los Angeles: CBS Television Distribution, c1968 (o episódio foi ao ar em 02 de fev. 1968). 1 DVD (50 min.), NTSC, color.

ATRIZ de 'Star Trek' conta bastidores do primeiro beijo inter-racial da TV americana: "William Shatner fez questão". **MONET**, 03 Out. 2016. Disponível em: <<https://goo.gl/zNYYoV>>. Acesso em: 17 Jan. 2018.

BLOCH, Marc. **Apologia da História ou O Ofício de Historiador**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

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

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

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários a Prática Educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

---

<sup>31</sup> NAPOLITANO, 2008. p 11-12. .

GONÇALVES, Maurício R. **Cinema e Identidade Nacional no Brasil: 1898 – 1969**. LCTE Editora: São Paulo, 2009.

GROSS, Edward; ALTMAN, Mark A. 50 Anos de Jornada nas Estrelas: a História Completa, Não Autorizada e Sem Censura. São Paulo: Globo, 2016.

HOBSBAWM, Eric. **A era dos extremos: o breve século XX**. 1941-1991. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

LOWE, Norman. **História do Mundo Contemporâneo**. Porto Alegre: Penso, 2011.

NAPOLITANO, Marcos. **Como Usar a Televisão na Sala de Aula**. Contexto: São Paulo, 2003.

\_\_\_\_\_. **Como Usar o Cinema na Sala de Aula**. Contexto: São Paulo, 2008.

NOGUEIRA, Salvador; ALEXANDRIA, Susana. **Jornada nas Estrelas: o guia da saga**. São Paulo: Leya, 2016.

RAGO, Margareth. **As Mulheres na Historiografia Brasileira**. In: SILVA, Zélia Lopes (Org.). *Cultura Histórica em Debate*. São Paulo: UNESP, 1995.

SOIHET, Rachel. História das Mulheres. In: CARDOSO, Ciro Flamarion; VAINFAS, Ronaldo (Orgs.). **Domínios da história: ensaios de teoria e metodologia**. Rio de Janeiro: Campus, 1997.

THE Original Series Characters. **EX Astris Scientia**, 08 Fev. 2017. Disponível em: <<https://goo.gl/pY4Jns>>. Acesso em: 17 Jan. 2018.

WHAT happened to Number One? Women, Star Trek, and the problem of command. **Fansided**, 05 Set. 2016. Disponível em: <<https://goo.gl/F2sLh8>>. Acesso em: 17 Jan. 2018.

10 Coisas que você não sabia Star Trek. **SDM: séries do momento**, 04 de Jul. 2015. Disponível em: <<https://goo.gl/r2dE3j>>. Acesso em: 17 Jan. 2018.

# A CINEMATOGRAFIA, REPRODUÇÕES DE GÊNERO E A INDÚSTRIA CULTURAL: DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS

Adilson Cristiano Habowski

Elaine Conte

Mestrando em Educação pela  
Universidade La Salle. Graduado  
em Teologia pela Universidade La  
Salle – Canoas. Membro do grupo  
de pesquisa  
NETE/UNILASALLE/CNPq.

**E-mail:**  
adilsonhabowski@hotmail.com

Professora do Programa de Pós-  
graduação em Educação da  
Universidade La Salle,  
Canoas/RS. Líder do Núcleo de  
Estudos sobre Tecnologias na  
Educação -  
NETE/UNILASALLE/CNPq.

**E-mail:**  
elaine.conte@unilasalle.edu.br



# **A CINEMATOGRAFIA, REPRODUÇÕES DE GÊNERO E A INDÚSTRIA CULTURAL: DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS**

Adilson Cristiano Habowski \*

Elaine Conte\*\*

## **CONSIDERAÇÕES INICIAIS**

A temática da análise crítica do cinema revela-se necessária para sensibilizar o debate entre vozes contrárias e discordantes em relação às questões de gênero na sociedade, uma vez que a visualização dos filmes nos leva a pensar, sendo hoje de domínio público – dada a virtualidade com que podemos baixá-los em nossos computadores gratuitamente, exemplo disso é o *uTorrent* e o uso da plataforma *Netflix*. As obras cinematográficas são paradoxais, pois tanto evidenciam padrões que podem ser ressignificados no debate comunicativo-dialético, quanto coincidem com uma cultura massificada das manifestações de gênero em todas as esferas da sociedade, tomadas de forma mecânica e silenciadora, apoiadas na identificação cultural das subjetividades à mercadoria. O problema é que, muitas vezes, os artefatos tecnológicos são descontextualizados e desvinculados de uma racionalidade aprendente do conhecimento humano em sua (re)criação. Assim, acabam inseridos em sociedade de modo superficial, como máquina de transmissão e reprodução de preconceitos, o que não qualifica as experiências proporcionadas, recaindo na simples posição de expectadores de prazeres sem a

---

\* Mestrando em Educação pela Universidade La Salle. Graduado em Teologia pela Universidade La Salle – Canoas. Membro do grupo de pesquisa NETE/UNILASALLE/CNPq. E-mail: adilsonhabowski@hotmail.com.

\*\* Professora do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade La Salle, Canoas/RS. Líder do Núcleo de Estudos sobre Tecnologias na Educação - NETE/UNILASALLE/CNPq. E-mail: elaine.conte@unilasalle.edu.br

ativação do pensar, numa pseudoautonomia que molda subjetividades sem despertar o diálogo com as ambiguidades e as exigências críticas e contraditórias próprias dos dilemas vitais.

Faz-se necessário um olhar crítico e atento sobre o material dispersivo que é produzido nas obras cinematográficas, em especial, a respeito das ideologias que se encontram subjacentes em cada obra, para que não se tornem conservadoras de gestos ofensivos, de aceleração mecânica das rotinas e de preconceitos de gênero, devido à ausência de debates formativos. Os discursos presentes na produção cinematográfica são, em inúmeras ocasiões, contraditórios e de modelos preexistentes que não contemplam as diferenças. Por isso, esses artefatos tecnológicos na educação precisam ser explorados não como legitimação de discursos ideológicos, mas sob um olhar crítico-reflexivo para romper com a construção de um pensamento excludente e uniformizador, buscando a ampliação dos saberes de gênero em uma perspectiva histórica, cultural e política, por meio da liberdade de expressão e de comunicação.

O estudo propõe olhar criticamente as concepções de gênero transmitidas pelo cinema, que tendem a homogeneizar o pensamento sustentado na experiência da sujeição ao existente. A partir da necessidade de novas posturas que levem em conta uma sociedade que se desenvolve na história através do poder da comunicação surgem as seguintes indagações: De que forma desenvolver uma postura crítica frente aos artefatos cinematográficos para romper com a propensão a ideias preconcebidas e desrespeito às questões de gênero? Existem obras cinematográficas marcadas pela contradição e capazes de não se alinhar aos totalitarismos do mercado? Visando-se uma formação como um espaço privilegiado para a construção da equidade de gênero e à ruptura do *status quo* precisamos desenvolver um olhar crítico e decodificador das ideologias subjacentes às produções cinematográficas, que legitimam e promovem desigualdades de gênero, a fim de trilhar novas formas de reeducação.

Ancorados na perspectiva hermenêutica que oferece pautas de investigação e abertura para compreendermos os filmes e teóricos que tratam da problemática da desigualdade de gênero nas obras cinematográficas podemos produzir conhecimentos sobre o assunto que inspiram diálogos do conhecer-se a si mesmo no outro.



Na medida em que o sujeito se relaciona com o outro e o contexto cultural ele passa a reconhecer-se como sujeito de sua própria história e cidadão do mundo, fazendo análises críticas das condições vividas. Salientamos a necessidade de uma educação para a diversidade que forme sujeitos críticos e interessados pela emancipação frente aos produtos culturais, visando resistir a toda e qualquer forma de ofensa e humilhação, incluindo-se nesta aproximação a desigualdade de gênero na sociedade. O estudo divide-se em três tópicos. O primeiro caracteriza o cinema como meio de transmissão ideológica da indústria cultural, conforme defendem Adorno e Horkheimer. Em seguida, apresenta alguns fatores que revelam a legitimação da desigualdade de gênero nas obras cinematográficas. Por fim, destacamos que há iniciativas da indústria cinematográfica, que buscam romper com alguns paradigmas de gênero, evidenciando questões contemporâneas, ajudando na construção de uma sociedade crítica de si e compreensiva para com o outro.

## **A DESIGUALDADE DE GÊNERO VEICULADA PELO CINEMA**

A desigualdade de gênero surge como uma forma de renúncia ao pensar que, na sua forma objetificada, coisificada e arrastada por ilusões, difere os saberes da experiência pelo princípio da dominação cega e da aparência ideológica vinculada ao aparato econômico. Por isso, os aspectos da desigualdade de gênero precisam ser discutidos no campo formativo, de modo que operem mudanças diante das ofensas e humilhações das experiências vividas em nossa sociedade. As injustiças e discriminações se legitimam desde a dificuldade de entendimento entre as diferenças. Portanto,

é comum confundir sexo e gênero, e, por isso, é importante apresentar os dois conceitos. As diferenças de sexo são as distinções biológicas dos corpos de mulheres e homens, as diferenças físicas. O conceito de gênero está ligado à construção social de ser mulher ou homem, ao feminino e ao masculino.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> ZAULI, Amanda et al. **Reflexões sobre diversidade e gênero**. Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2013. Disponível em:

O gênero não é biológico, mas é uma construção e desenvolvimento no movimento social ao longo da vida, levando em consideração os elementos psicológicos e socioculturais. Trata-se de entender os sujeitos (homens e mulheres) não como fator resultante do sexo e de distinções biológicas, mas como pessoa com oportunidade de alcançar o espaço das diferenças e o cuidado com a vida de si e do outro. Da mesma forma que o gênero é uma construção da pessoa em relação ao meio, a injustiça e a exacerbação do valor mercantil (enquanto forma de desigualdade) também se desenvolve em um processo de construção social e complexidade, que condiciona a formação humana. É possível dizer que o gênero é uma construção social e que talvez a diferença resida na relação desse sujeito com as condições concretas de vida. O patriarcalismo que perdura historicamente não é condição natural, mas imposição e manutenção de uma forma de vida que determina o pensar social.

Tudo indica que o papel da mulher, em inúmeras ocasiões e contextos, é inferior ao do homem, cujo propósito maior é fruto da negação da voz e da liberdade feminina em nome de interesses dominantes de poder motivados socialmente. A forma apassivada como incorporamos as ideias da indústria cultural perpetua um sistema acrítico que aprendemos no trato prático com o mundo objetivo e funcionalista. Conforme Kaplan,

O modo pelo qual a mulher é imaginada nos dramas convencionais de Hollywood emerge do inconsciente patriarcal masculino. São medos e fantasias do homem sobre a mulher que achamos nos filmes, não perspectivas e inquietações femininas. Argumento também como o melodrama hollywoodiano pode (veja meu livro *Maternidade e Representação*, de 1992), em algumas de suas formas, expressar os sofrimentos, conflitos e opressões femininas em função do patriarcalismo, mas que ainda em sua grande maioria os gêneros de Hollywood ainda focalizam o que concerne aos homens, desejos e fantasias masculinos.<sup>2</sup>

---

<[https://rets.org.br/sites/default/files/reflexoes\\_sobre\\_diversidade.pdf](https://rets.org.br/sites/default/files/reflexoes_sobre_diversidade.pdf)>. Acesso em: 20 jun. 2017. p. 18.

<sup>2</sup> KAPLAN, Ann. A mulher no cinema segundo Ann Kaplan - entrevista a Denise Lopes. **Revista Contracampo**, Rio de Janeiro, v.7, n. 1, p. 212, 2002. p. 212.

As produções cinematográficas não só mantêm o *status quo*, mas disseminam ideologias hegemônicas, segregadoras, desigualdades e incute a preguiça de pensar às gerações futuras. No instante em que passamos a ter contato com qualquer obra cinematográfica, já está sendo incutido um modo normatizador de pensar a partir de certas verdades e não pela diversidade que leva à produção do conhecimento. Olhando as produções do cinema infantil, vemos princesas e príncipes ditando e controlando modos de ser, pensar e agir. Essa homogeneização cultural inicia no ditame da cor rosa ser feminina e azul masculina, até a consciência de que a menina deve brincar com panelas e bonecas enquanto os meninos com carrinhos e bolas. A “manipulação intencional da linguagem audiovisual é aceita plenamente pelo público em geral, e seu objetivo principal é o de criar uma verossimilhança com a realidade, passar-se pelo mundo real”.<sup>3</sup> Aquele que destoa desse padrão comum é visto como um sujeito diferente, estranho, problemático e passa a ser rejeitado e excluído do meio social.

A desigualdade de gênero disseminada pelo cinema não permanece meramente nas obras infantis, mas se evidencia nas produções cinematográficas como um todo. Para Bordwell, “por intermédio da tecnologia do cinema, da estrutura narrativa, dos processos ‘enunciativos’ e tipos particulares de representação (por exemplo, as da mulher), o cinema constrói as posições subjetivas que são definidas pela ideologia e pela formação social”.<sup>4</sup> E qualquer forma de manifestação contrária é vista como patológica ou associado à rebeldia feminina. O cinema é um grande formador de opiniões e reafirma que “nossa cultura difundiu a ideia de que o corpo da mulher é um espetáculo a ser olhado, e que essa deve conhecer o seu lugar (provavelmente à beira de um tanque ou fogão)”.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> GUBERNIKOFF, Gisele. A imagem: representação da mulher no cinema. **Revista conexão:** Comunicação e Cultura, Caxias do Sul, v. 8, n. 15, p. 65-77, jan./jun. 2009. Disponível em:

<<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/113/104>>. Acesso em: 20 jun. 2016. p. 69.

<sup>4</sup> BORDWELL, David. Estudos de cinema hoje e as vicissitudes da grande teoria. In: RAMOS, Fernão (Org.). **Teoria contemporânea do cinema**. São Paulo: Editora Senac, 2005. p. 32. V. I.

<sup>5</sup> GUBERNIKOFF, 2009, p. 72.

A desigualdade de gênero validada e apresentada pelo cinema não só aniquila as oportunidades das mulheres na vida social, como também dá margem para a violência, ofensas pessoais e assédio moral e sexual. O estupro, a humilhação e a violência familiar passam a ser naturalizados no cotidiano e a indiferença ao sofrimento do outro, legitima-se no argumento de superioridade do homem. Conforme Feitosa, Lima e Medeiros,

a violência constitui o instrumento mais antigo de expressão do poder do homem, e está presente na vida de milhões de mulheres de todas as classes sociais, raças/etnias e orientação sexual. É por meio desse instrumento que o mundo masculino impõe sua dominação no momento em que as mulheres ousam contrariar o papel a elas reservado. As diferentes práticas de violência contra as mulheres, como a física, a simbólica, sexual, patrimonial, foram naturalizadas no seio da sociedade e se fazem presentes tanto nos espaços de intimidade como no espaço público.<sup>6</sup>

A cada obra cinematográfica produzida mais evidenciamos uma mídia que serve ao capitalismo por mecanismos do dinheiro e do poder e dimensiona estereótipos do imaginário social, como se a questão de gênero fosse sinônimo de (in)capacidade ou limitação, quando na verdade sabemos que é uma questão de ordem cultural e não natural. O sistema patriarcal é intensamente arraigado e mantido, de maneira que mesmo com tantas conquistas por parte das mulheres na atualidade, como o direito ao voto pelas sufragistas, ocupação de cargos políticos e da relevância social, ainda a mulher é ensinada tendo em vista as regulações simbólicas. Muitas manifestações femininas são repudiadas e qualquer argumento que clame por mais igualdade de direitos é ignorado, assim como “nos filmes de Hollywood é negada à mulher uma voz ativa e um discurso e seu desejo está sujeitado ao desejo masculino. Em

---

<sup>6</sup> FEITOSA, Sônia de M.; LIMA, Marwyla G.; MEDEIROS, Milena G. Patriarcado e forró: uma análise de gênero. SEMINÁRIO INTERNACIONAL FAZENDO GÊNERO: DIÁSPORAS, DIVERSIDADES, DESLOCAMENTOS, 9, 2010. In: **Anais...** Florianópolis: UFSC, 2010. p. 4.

silêncio, elas vivem vidas frustradas ou, se resistem a essa condição, sacrificam as próprias vidas por tal ousadia”.<sup>7</sup>

Uma das formas de comercialização da mulher como produto para consumo masculino pelo cinema é a pornografia, que mesmo não sendo anunciado em *outdoors* da sociedade, é um dos elementos que se encontram presentes nas entranhas da sociedade. A produção pornográfica hoje é visualizada também pela internet, trazendo desdobramentos que rompem com a dignidade humana e as conquistas de igualdade democráticas, dando legitimidade e naturalizando agressões sexuais e a desigualdade de gênero. Esse sistema social fortemente guiado pela indústria cultural faz uso do cinema para sua legitimação em uma espécie de segmentação programada da evolução cultural humana. É evidente que não podemos eliminar a arte cinematográfica enquanto complexidade que requer um pensamento dialógico nas fronteiras do pensamento. Por tudo isso, vemos a necessidade de desenvolver um olhar crítico sobre as linearidades para a construção de debates, mapeando outras formas de diálogo com as diferenças nas interlocuções, realizando uma revisão e atualização das questões de gênero na totalidade interpretativa.

## **OUTRAS PERSPECTIVAS DA INDÚSTRIA CULTURAL**

Diante das complexidades e dos desafios que as obras cinematográficas nos apresentam, é possível questioná-las, problematizando as suas dimensões explícitas e subjacentes, a fim de coordenar estudos que gerem processos de revisão e (re)construção crítica dos conhecimentos veiculados. Os artefatos fílmicos também servem para a expressão humana, (re)conhecimento das diferenças e produção de novas ideias, envolvendo sedução, sentimentos e emoções, numa dimensão de alteridade, provocando o debate acerca de paradoxos e das diferenças culturais, revisando formas de pensar e agir no campo social. Portanto, “a chance de um filme se tornar um produto emancipado reside no esforço de se romper com esse *nós*, isto é, com o caráter coletivo *a priori* (inconsciente e irracional) e

---

<sup>7</sup> KAPLAN, Elizabeth Ann. **A Mulher e o Cinema**: os dois lados da câmera. Rio de Janeiro: Rocco, 1995. p. 24.

colocá-lo a serviço da intenção iluminista: autorreflexão crítica sobre si mesmo”.<sup>8</sup>

As reproduções cinematográficas servem como meios de publicizar os dilemas que permeiam a sociedade, servindo de voz ativa e de resistência para aqueles que nunca teriam a possibilidade de falar e serem ouvidos. De certa forma, o cinema, que brota de pequenos grupos e de contextos regionais, torna-se um reflexo de sua própria cultura e uma ferramenta revolucionária. As problemáticas apresentadas não se limitam a discutir sobre questões financiadas e descontextualizadas do meio em que foi produzido, mas surgem de assuntos pungentes das classes sociais, das diferenças de nacionalidades, das condições difíceis e periféricas, evitando minimizações identitárias ou projetos distorcidos de sentido como a “cura gay”. É nesse processo que a cinematografia abre possibilidades para a presença de diversidades, em que a hierarquização cultural é colocada de lado em favor da imaginação e da cocriação. Deixa-se de lado o abismo entre alta e baixa cultura, abrindo caminhos e horizontes para as diferenças e as experiências do cotidiano, num estilo poético e artístico.

Para a crítica feminista, portanto, a autoria precisava ser ressignificada como um empreendimento estético-político que possibilitasse uma análise tanto historiográfica quanto estilística do cinema de mulheres. Para além da evidência de uma crítica centrada unicamente na espetacularidade como um campo não perpassado pelos trânsitos cinematográficos das mulheres que fazem seus filmes.<sup>9</sup>

Existe uma pequena parcela da indústria cinematográfica que rompe com esse paradigma consumista, elitista e patriarcalista, trazendo em suas películas assuntos concernentes à nossa realidade.

---

<sup>8</sup> LOUREIRO, Robson. Educação, cinema e estética: elementos para uma reeducação do olhar. **Educação e Realidade**, Porto Alegre. v. 33, n.1, p. 135-154, jan/jun. 2008. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/6691>>. Acesso em: 15 jul. 2017. p. 145.

<sup>9</sup> DANTAS, Daiany Ferreira. **Corpos visíveis**: matéria e performance no cinema de mulheres. 2015, 227 p. Tese (Doutorado em Comunicação) - Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, UFPE, Recife, 2015. p. 93.

São temas que necessitam do envolvimento e investigação pela comunidade para que possa, com base na equidade de diálogo, (des/re)construir uma sociedade crítica de si e compreensiva do mundo. Pode-se dizer que esse nicho da sétima arte tem levado a conhecimento popular assuntos que, na maioria das vezes, são silenciados pelas multimídias locais. Os temas abordados nos filmes retratam as problemáticas vividas no cotidiano de pessoas comuns e servem de base a pesquisas e documentários (em sua maioria).

Nesse contexto, *The Testimony*<sup>10</sup>, um documentário produzido pela *Netflix*, dirigido por Vanessa Block, aborda o julgamento de quase 30 soldados da República Democrática do Congo acusados por cometerem estupro coletivo em mulheres e adolescentes de uma aldeia no território congolês. Nota-se que é a primeira vez que o poder judiciário congolês processa e julga esse tipo de crime, trazendo as vítimas para serem ouvidas no tribunal. São mulheres nascidas e criadas nos moldes de uma sociedade patriarcal e extremamente machista, em que a mulher é direcionada aos trabalhos domésticos, agrícolas e à servidão ao marido. Praticamente todas as mulheres foram abandonadas pelos companheiros após o evento criminoso, sob a alegação de estarem *infectadas* ou *impuras* por terem sido estupradas. O documentário apresenta os momentos de entrevista com as mulheres e algumas sessões do julgamento do processo como, por exemplo, as inquirições das vítimas.

O filme espanhol *Todo sobre mi madre*<sup>11</sup>, dirigido por Pedro Almodóvar, é um tanto abrangente, pois engloba as temáticas da maternidade, travestilidade, fé e religião, doenças sexualmente transmissíveis e prostituição. A personagem *Manuela*, enfermeira de um hospital de Madri, perde precocemente seu único filho, atropelado por um carro. *Manuela* mergulha numa profunda depressão, fazendo com que ela retorne à Barcelona, em busca do pai de seu filho. O retorno à cidade permite a ela reencontrar Agrado, uma antiga amiga e travesti que se prostituía. Ainda em Barcelona, *Manuela* conhece *Rosa*, uma freira que trabalha em prol de pessoas portadoras de HIV e que se descobre portadora do vírus e grávida de um travesti. O que mais impressiona no filme é “a

---

<sup>10</sup> *The Testimony*. Dirigido por Vanessa Block, 2015.

<sup>11</sup> *Todo sobre mi madre* (Tudo sobre minha mãe, no Brasil). Dirigido por Pedro Almodóvar, 1999.

naturalidade com que o escândalo e a transgressão aparecem e vão se tornando eles próprios objetos de atração e, por que não, de identificação dos espectadores”.<sup>12</sup>

*Todo sobre mi madre* é um filme que apresenta várias perspectivas temáticas em uma única história. Pode-se abordar o tema sob a ótica da monoparentalidade e os seus desafios num cenário patriarcal e machista. Também as questões que emergem dos traumas nas famílias e neste caso específico, nas mães ao perderem seus filhos por morte trágica e precoce. Outra dimensão abrange as relações afetivas de religiosos e religiosas e como isso é visto e interpretado pela comunidade *extramuros* e *intramuros*. Sem esquecer-se do tema que tange a travestilidade, assunto talvez mais visível aos olhos dos espectadores, sobretudo, ao uso e afirmação dos corpos transgêneros.

A experiência transgênero é um dos temas que têm possibilitado uma renovação das reflexões, dos conceitos e da própria teoria dentro do campo de estudos feministas e de gênero. Isso porque – em suas diferentes formas de manifestação – ela tem revelado aspectos do gênero que durante muito tempo ficaram relegadas ou à sua construção teórica ou à perspectiva comparativa com culturas outras. Justamente os aspectos que mais sobressaem na reflexão sobre a experiência *transgender* estão ligados ao caráter artificial e fabricado do gênero e das diferenças de gênero, ou seja, de sua fabricação cultural, social e política.<sup>13</sup>

Cabe notar o processo de construção de gênero e identidade, visto que está correlacionado à construção sociocultural, a partir de experiências vividas conduzindo ao processo de identificação. A identidade já se refere aos dados pessoais do sujeito, como por exemplo, nome, idade, profissão, estado civil, sexo, etc. Contudo, não deixa de estar atrelada ao gênero, pois a identidade depende da construção do gênero que o sujeito construiu. Na verdade, “tudo

---

<sup>12</sup> MALUF, Sônia Weidner. Corporalidade e desejo: Tudo sobre minha mãe e o gênero na margem. **Revista Estudos Feministas**, ano 10, p. 143-153, primeiro semestre de 2002. Disponível em: <<http://marcoareliosc.com.br/cineantropo/maluf2.pdf>>. Acesso em: 20 jun. 2017. p. 144.

<sup>13</sup> MALUF, 2002, p. 148.



sobre minha mãe vai um pouco na contramão desses filmes que têm como tema a tensão entre ocultamento e descoberta (e que se fundamentam em outra tensão: ou se é homem ou se é mulher, e a prova dos nove é o corpo anatômico, substantivo, objetificado)”<sup>14</sup>. No caso da pessoa transgênera, há um paradoxo no que tange à construção de sujeito, pois “aquele que estruturalmente se encontra na posição de sujeito busca se construir contingencialmente como sujeito, não mais na posição estruturalmente fixada, mas na experiência instável da transformação”<sup>15</sup>. A pessoa que se transforma desloca a posição de sujeito de um lugar estruturalmente fixo, quebrando um paradigma biológico, social e político. Assim, “a experiência corporificada de ‘tornar-se outro’, ao mesmo tempo em que dramatiza os mecanismos de construção da diferença, não deixa de ser um empreendimento anti-hierárquico que desestabiliza as políticas dominantes da subjetividade”<sup>16</sup>.

Já o filme *Orações para Bobby*<sup>17</sup> é um drama que retrata a história de Bobby Griffith e a forma como sua mãe, Mary Griffith, lida com as questões referentes à orientação homossexual, em razão dos preconceitos e tabus oriundos de questões religiosas. O filme representa os anos de 1970 e 1980 na Califórnia, um tempo marcado pela doutrina cristã. Bobby gostaria de tornar-se escritor, porém, este sonho é rompido pela sua morte aos 20 anos, quando decide se lançar de uma ponte por viver um território conturbado de identidade (morre esmagado por um caminhão). O esforço de Mary durante o filme é de fazer com que Bobby aceite a situação de pecador. E a partir dessa tomada de consciência, orienta que Bobby inicie um processo de mudança na sua orientação sexual. Tomada por discursos religiosos que excluem os homossexuais como infiéis e indignos do amor de Deus, ela começa a criar caminhos difíceis para a família, especialmente para Bobby, que perde a ligação (filiação) com o sagrado pela indeterminação e aniquilamento de sua presença, no mundo errático em que vive.

A busca pelos diversos tratamentos de “cura gay” tem início quando Mary lê a frase em um livro de tratamento psicológico: “Se

---

<sup>14</sup> MALUF, 2002, p. 145.

<sup>15</sup> MALUF, 2002, p. 151.

<sup>16</sup> MALUF, 2002, p. 151.

<sup>17</sup> *Orações para Bobby*. Diretor Russell Mulcahy. Estados Unidos, Centauro, 2009.

um homossexual que quer renunciar à homossexualidade encontra um psiquiatra que sabe curar a homossexualidade, ele tem uma grande chance de se tornar um heterossexual feliz e nos eixos”. A partir disso, Mary leva o filho a uma psiquiatra e exige que Bobby esteja entusiasmado para que a cura seja eficaz, afirmando que ele está equivocado quanto à sua sexualidade por não ter se relacionado com menina (sofrendo uma espécie de sexualidade mutilada), reforçando para que o pai se aproxime mais do filho para lhe oferecer uma figura de masculinidade. Mary também distribui mensagens pela casa com trechos da Bíblia afirmando que a orientação homossexual é pecado, estimulando para uma mudança de vida através da insistência. Em algumas ocasiões, sua mãe faz orações pedindo que Deus cure Bobby enquanto dorme. No filme, Bobby sofre regressões com as condutas invasivas por meio de discursos proferidos pela psiquiatra, por um grupo religioso e, principalmente, pela sua mãe.

Assim, sofrendo com a exclusão e o preconceito e não sabendo como lidar diante das dificuldades com o ambiente de repressão no qual vive, Bobby opta pelo suicídio como um ato extremo para acabar com seu sofrimento físico e psíquico. Mary tenta se livrar da culpa e do sofrimento da perda do filho buscando apoio em uma igreja, onde há um padre que reconhece os sujeitos com orientação homossexual. Mary começa a frequentar o grupo orientado pelo padre e aprende novas concepções a respeito da homossexualidade. Em uma de suas afirmações ao padre, Mary diz: *“agora eu sei por que Deus não curou o Bobby, não curou porque não havia nada de errado com ele”*. Dessa forma, passar pela experiência da morte trágica de Bobby fez com que Mary aprendesse com esse sofrimento a rever suas próprias verdades, uma vez que pessoas homossexuais são alvos de regressão em espaços preconceituosos que já não correspondem às experiências e movimentos da vida. Na trama, o sacerdote Whitsell (Dan Butler) ao dialogar com Mary, após a morte de Bobby, afirma: *“Ter fé cega é tão perigoso quanto não ter fé nenhuma. Questionar sua fé faz com que você tenha uma fé mais profunda”*. O questionamento permite encontrar respostas para superar os próprios limites e preconceitos humanos. Mary percebe que sua fé cega foi estabelecida sobre as bases da ausência de autorreflexão crítica.

Contudo, ao interagir e abordar a problematização das experiências comuns visando a abertura à multiplicidade e o respeito às diferenças, esses enfoques cinematográficos tornam viável uma análise das diversas concepções e compreensões marginalizadas ou esquecidas pela cultura dominante. A experiência da cinematografia refletida gera um olhar sensibilizado para as práticas de ensinar e de aprender, reconhecendo todos participantes de forma humanizada, respeitando os estranhamentos e as diferenças, num movimento de interpretação e de desnaturalização do agir humano. Ao discutir sobre a cinematografia, promove-se o respeito à diversidade, tentando colaborar para reprimir atos de exclusões na vida em sociedade, onde todos lutam pela justiça social de responsabilidade coletiva.

Nas obras cinematográficas a reprodutibilidade técnica do produto não é, como no caso da literatura ou da pintura, uma condição externa para sua difusão maciça. A reprodutibilidade técnica do filme tem seu fundamento imediato na técnica de sua produção. Esta não apenas permite, da forma mais imediata, a difusão em massa da obra cinematográfica, como a torna obrigatória. A difusão se torna obrigatória, porque a produção de um filme é tão cara que um consumidor, que poderia, por exemplo, pagar um quadro, não pode mais pagar um filme. O filme é uma criação da coletividade.<sup>18</sup>

As obras cinematográficas despertam o pensar, uma vez que apresentam possibilidades para novas compreensões da complexidade humana, que podem ser trazidas para a esfera pública e democrática do *agir comunicativo*. Com essa perspectiva, Benjamin considera que a democratização da produção cinematográfica é uma tendência progressista e de dimensão emancipadora.

O filme serve para exercitar o homem nas novas percepções e reações exigidas por um aparelho técnico cujo papel cresce cada vez mais em sua vida cotidiana. Fazer do gigantesco aparelho técnico do nosso tempo o objeto das

---

<sup>18</sup> BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 172.

inovações humanas – é essa a tarefa histórica cuja realização dá ao cinema o seu verdadeiro sentido.

Benjamin destaca o cinema como artefato cultural da humanidade, uma vez que afeta toda a população, gerando maior sensibilidade, pois as imagens cinematográficas são imensamente significativas, capazes de adentrar no mundo real e no imaginário social. Com base em Benjamin, o cinema passa a ter um potencial ativo na produção da cultura de massa, tornando a manifestação pessoal coagida em meio à coletividade e provocando a renovação ou não das estruturas sociais pelo poder da comunicação. A massificação dos sujeitos por meio do cinema revela o quanto essa técnica de reprodução cultural possui a capacidade de influenciar pensamentos, identidades e ações, inclusive pela incessante repetição de mentiras que assumem conotações de verdade multimidiática. Ao observar as questões inerentes à obra fílmica, pode-se olhar de diferentes formas para o mesmo fenômeno, discutindo, analisando e interpretando as imagens, sons e conhecimentos assumindo a postura de criticidade frente aos acontecimentos propagados. Essa experiência crítica dos filmes conduz para novas percepções de mundo, uma vez que surge como possibilidade de formação que articula racionalidade e sensibilidade, na recriação e renovação do pensar e agir.

Aqui intervêm a câmera com seus inúmeros recursos auxiliares, suas imersões e emersões, suas interrupções e seus isolamentos, suas extensões e suas acelerações, suas ampliações e suas miniaturizações. Ele nos abre a experiência do inconsciente ótico, do mesmo modo que a psicanálise nos abre a experiência do inconsciente pulsional.<sup>19</sup>

A cinematografia pode servir de pretexto e propulsão ao diálogo sobre questões sensíveis e complexas das interações humanas, problematizando as exclusões sociais, econômicas, de gênero e colaborando com os debates sobre o imaginário coletivo. Também evidenciamos que o cinema está criando movimentos de renovação das práticas sociais para uma sociedade menos injusta,

---

<sup>19</sup> BENJAMIN, 1994, p. 189.

regressiva e violenta com as diferenças, e que tem grande repercussão nas inacabadas linguagens do mundo que levam necessariamente a uma compreensão de (re)conhecimento mútuo.

[...] como a tecnologia dos 16 mm trouxe uma outra forma de olhar e abriu muito mais o cinema para as mulheres nos anos 60 e 70, a tecnologia digital tem feito mais diferença ainda, talvez não somente para as mulheres, mas também para pessoas tentando documentar situações de opressão. Palestinos tentando documentar sua condição, mulheres militantes israelenses indo para a Palestina e tentando filmar o que acontece nos postos de controle na fronteira. Nesse sentido, o cinema digital pode atuar como uma espécie de força de documentação, o que é particularmente útil nesses momentos de confronto. Eu penso que nessas situações ele se torna particularmente importante.<sup>20</sup>

A questão de gênero presente em todas as estruturas da vida social precisa encontrar um terreno para aprofundamentos que não mutile ou torne os sujeitos indiferentes à própria vida ou alvos de repressão, mas que conduzam a mudanças nos modos de pensar, sentir, comunicar e agir, respeitando as ambiguidades e indeterminações humanas. É desta forma que desenvolver filmes no sentido de respeitar as diferenças, vai ao encontro da cultura eminente, pois as produções cinematográficas se encontram em arenas que são capazes de replicar, compilar, numa mesma obra fílmica, uma multiplicidade de significados com valores sociais, interesses, ideologias, que mantem viva a busca do saber e do aprender dialógico. “Uma das funções mais importantes do cinema é criar um equilíbrio entre o homem e o aparelho. O cinema não realiza essa tarefa apenas pelo modo com que o homem se representa diante do aparelho, mas pelo modo com que ele representa o mundo, graças a esse aparelho”.<sup>21</sup> Pensar o cinema como um recurso crítico e desafiador constitui uma alternativa interessante e possível, pois a forma com que os filmes são

---

<sup>20</sup> MULVEY, Laura. Entrevista. **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 13, n. 2, p. 351-362 maio-ago., 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ref/v13n2/26887.pdf>>. Acesso em: 25 set. 2017. p. 357.

<sup>21</sup> BENJAMIN, 1994, p. 189.

construídos para dialogar com a (inter)subjetividade de quem assiste permite diversas reflexões acerca da sociedade, da política, do preconceito, das incertezas da vida.

Benjamin atesta que a linguagem cinematográfica tem um grande poder para comunicar e gerar aprendizagens sociais, além de congrega distintas realidades para uma nova percepção da constituição humana e das relações com a experiência das emoções. “Mais uma vez, a arte põe-se a serviço desse aprendizado. Isso se aplica, em primeira instância, ao cinema. O filme serve para exercitar o homem nas novas percepções e reações exigidas por um aparelho técnico cujo papel cresce cada vez mais em sua vida cotidiana”.<sup>22</sup> Os filmes nos apresentam caminhos rumo à (re)construção do conhecimento vital. Em tempos de globalização, as formas de aprender e de promover o conhecimento social são diversas em virtude dos dispositivos tecnológicos. Entender o sentido terapêutico do cinema para despertar a reflexão escolar de certa forma revela também o imaginário social e demonstra sua efetiva potencialidade no contexto aberto de novas aprendizagens. Se a linguagem cinematográfica produz um sentido narrativo de representação que mescla realidade e ficção, sem muito distanciamento, cabe aos processos pedagógicos escolares problematizar as obras filmicas para sensibilizar os debates em relação às questões de gênero e aos preconceitos enraizados culturalmente. O artefato filmico é uma forma de resistir aos discursos de exclusão e segregação por parte de todos os segmentos da sociedade, revendo as crenças sobre os conhecimentos científicos, valorativos, sociais, enfim, sobre todos os condicionamentos a que estamos submetidos coletivamente.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Se os artefatos cinematográficos estão vinculados e presentes nos contextos sociais como uma das formas de linguagem e que estão repletos de ideologias e imposições, que provocam a manutenção do *status quo* e a promoção de uma postura acrítica, então precisamos discutir as questões problemáticas de gênero para

---

<sup>22</sup> BENJAMIN, 1994, p. 174.

o entendimento (entre os diferentes) e para uma aprendizagem evolutiva a partir de uma postura autocrítica. A indústria cultural homogeneiza as diferenças de acordo com os seus padrões mercadológicos e operativamente propaga desigualdades de gênero por meio de certezas compartilhadas. Portanto, precisamos lançar luz às questões ideológicas para repensar o mundo e as aprendizagens sociais, a fim de enfrentar a gênese, historicidade e a validade de preconceitos como os de gênero ainda presentes.

A proposta é de aprender com a contradição e a diversidade interpretativa, que não pode continuar negando as subjetividades e singularidades de gênero, consideradas dicotômicas ou socialmente inferiores por construções históricas, mas é necessário realizar um processo emancipador, que começará na medida em que nos tornarmos críticos frente à indústria cultural e sua recursividade propagada pelo cinema. Ou seja, reaprender no trato com o mundo e com o outro faz reviver a própria condição humana, para compreender o cinema como parte ativa da construção de discursos que vamos aprimorando e aproximando aos anseios de uma sociedade emancipada e livre de discriminação de gênero, de acordo com as necessidades e diferenças. Afinal de contas, a sociedade é o espaço de interações para a (re)produção de identidades culturais, de reinvenção e transformação de nós mesmos com os outros, para além da lógica do mercado, que consiste na neutralização e imobilização das subjetividades.

O estudo realizado mostra que há elementos favoráveis para o desenvolvimento desse processo formativo na sociedade, como forma de autorreflexão crítica para resistir ao pensamento normatizador e excludente. Assim, tornamos possível uma apreciação das várias concepções e compreensões adormecidas pela cultura repressiva e dominante, reconstruindo com o reconhecimento do outro a transformação e o diálogo da cultura. Quando rompermos com as ideologias reguladoras do diálogo e legitimadoras de ditaduras da verdade, será possível usar o cinema como um dispositivo para reconstruir conhecimentos de potencial comunicacional, superando as relações coercitivas e desumanizadas pelo mercado global, que ainda sinaliza a construção histórico-social da desigualdade de gênero.

## REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **A Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BORDWELL, David. Estudos de cinema hoje e as vicissitudes da grande teoria. In: RAMOS, Fernão (Org.). **Teoria contemporânea do cinema**. São Paulo: Editora Senac, 2005. V. I.
- DANTAS, Daiany Ferreira. **Corpos visíveis: matéria e performance no cinema de mulheres**. 2015, 227 p. Tese (Doutorado em Comunicação) - Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, UFPE, Recife, 2015. Disponível em: <[https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/18310/1/Tese\\_daiany\\_corpos%20vis%C3%ADveis.pdf](https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/18310/1/Tese_daiany_corpos%20vis%C3%ADveis.pdf)>. Acesso em: 20 set. 2018.
- FEITOSA, Sônia de M.; LIMA, Marwyla G.; MEDEIROS, Milena G. Patriarcado e forró: uma análise de gênero. SEMINÁRIO INTERNACIONAL FAZENDO GÊNERO: DIÁSPORAS, DIVERSIDADES, DESLOCAMENTOS, 9, 2010. In: **Anais...**: Florianópolis: UFSC, 2010.
- GUBERNIKOFF, Gisele. A imagem: representação da mulher no cinema. **Revista conexão: Comunicação e Cultura**, Caxias do Sul, v. 8, n. 15, p. 65-77, jan./jun. 2009. Disponível em: <<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/113/104>>. Acesso em: 20 jun. 2016.
- KAPLAN, Elizabeth Ann. **A Mulher e o Cinema: os dois lados da câmera**. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.
- KAPLAN, Ann. A mulher no cinema segundo Ann Kaplan - entrevista a Denise Lopes. **Revista Contracampo**, Rio de Janeiro, v.7, n. 1, p. 212, 2002.
- LOUREIRO, Robson. Educação, cinema e estética: elementos para uma reeducação do olhar. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v. 33, n.1, p. 135-154, jan/jun. 2008. Disponível em:



<<http://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/6691>>.

Acesso em: 15 jul. 2017.

MALUF, Sônia Weidner. Corporalidade e desejo: Tudo sobre minha mãe e o gênero na margem. **Revista Estudos Feministas**, ano 10, p. 143-153, primeiro semestre de 2002. Disponível em:

<<http://marcoareliosc.com.br/cineantropo/maluf2.pdf>>. Acesso em: 20 jun. 2017.

MULVEY, Laura. Entrevista. **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 13, n. 2, p. 351-362 maio-ago., 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ref/v13n2/26887.pdf>>. Acesso em: 25 set. 2017.

ZAULI, Amanda et al. **Reflexões sobre diversidade e gênero**. Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2013. Disponível em:

<[https://rets.org.br/sites/default/files/reflexoes\\_sobre\\_diversidade.pdf](https://rets.org.br/sites/default/files/reflexoes_sobre_diversidade.pdf)>. Acesso em: 20 jun. 2017.



# OS CAMINHOS DA CINEMATOGRAFIA NA EDUCAÇÃO E A REPRODUTIBILIDADE TÉCNICA

Lilian Soares Alves Branco

Adilson Cristiano  
Habowski

Elaine  
Conte

Mestranda em educação e membro do grupo NETE/UNILASALLE/CNPq. Pós-Graduada em Gestão Escolar, Orientação Escolar, Gestão de Recursos Humanos. Pedagoga Multimídias e Informática Educativa.

**E-mail:** [lilian.sab@gmail.com](mailto:lilian.sab@gmail.com)

Mestrando em Educação pela Universidade La Salle. Graduado em Teologia pela Universidade La Salle – Canoas. Membro do grupo de pesquisa NETE/UNILASALLE/CNPq.

**E-mail:** [adilsonhabowski@hotmail.com](mailto:adilsonhabowski@hotmail.com)

Professora do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade La Salle, Canoas/RS. Líder do Núcleo de Estudos sobre Tecnologias na Educação - NETE/UNILASALLE/CNPq.

**E-mail:** [elaine.conte@unilasalle.edu.br](mailto:elaine.conte@unilasalle.edu.br)



# **OS CAMINHOS DA CINEMATOGRAFIA NA EDUCAÇÃO E A REPRODUTIBILIDADE TÉCNICA**

Lilian Soares Alves Branco\*

Adilson Cristiano Habowski\*\*

Elaine Conte\*\*\*

## **CONSIDERAÇÕES INICIAIS**

Iniciamos nosso ensaio buscando entender o conceito de arte, justificando a importância da cinematografia como uma arte que pode contribuir para a educação, auxiliando na formação dos estudantes. Assim, partimos do entendimento de que a arte tem suas artimanhas, provocadoras de impactos subjetivo, objetivo e social e que nos desacomoda diante da realidade produzida pelo artista, através da visão de mundo que veicula na obra. A cinematografia é a sétima arte, e uma das mais acessíveis, além de fornecer aproximações por meio de hibridismos, de linguagens expressivas e dos contextos sensíveis aos discursos, algo imprescindível a uma prática formativa que contemple os processos de construção de aprendizagens por meio da contradição e das diferenças.

---

\* Lilian Soares Alves Branco, mestranda em educação e membro do grupo NETE/UNILASALLE/CNPq. Pós-Graduada em Gestão Escolar, Orientação Escolar, Gestão de Recursos Humanos. Pedagoga Multimeios e Informática Educativa. E-mail: lilian.sab@gmail.com.

\*\* Adilson Cristiano Habowski, mestrando em Educação pela Universidade La Salle. Graduado em Teologia pela Universidade La Salle – Canoas. Membro do grupo de pesquisa NETE/UNILASALLE/CNPq. E-mail: adilsonhabowski@hotmail.com

\*\*\* Elaine Conte, Professora do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade La Salle, Canoas/RS. Líder do Núcleo de Estudos sobre Tecnologias na Educação - NETE/UNILASALLE/CNPq. E-mail: elaine.conte@unilasalle.edu.br

Se a pintura por muito tempo foi considerada uma arte muito valorizada, hoje, com tantos avanços tecnológicos, muitos artefatos podem ser reconsiderados, porque a arte é reveladora de uma época histórica, ou seja, do que a humanidade vivencia no mundo, ampliando nossa percepção das coisas no mundo, com novos parâmetros vinculados à produção de sentido. No contexto atual, onde as possibilidades de expressão são muitas, em que uma obra não se encontra acabada, mas em constante manifestação e significação no obrar-se, precisamos promover novas compreensões do campo da arte, como um espaço aberto de trocas e de novos territórios. Assim, destacamos o potencial do cinema como uma arte presente, atribuindo novas dinâmicas e relações entre os sujeitos e que são expressos nos comportamentos cotidianos. Para Silva,

A arte contemporânea, por sua vez, utiliza outros elementos para traduzir essa essência. Alguns aspectos se tornaram recorrentes no cenário das artes visuais, transformando-se em temas, conceitos ou âmbitos em que a produção artística contemporânea se sente à vontade para se manifestar. Temas como: cotidiano, corpo, objetos, cartografias, identidade, passaram a ser o território de algumas das formas de expressão da subjetividade contemporânea, e são noções que se imbricam.<sup>1</sup>

Essa (inter)subjetividade nem sempre pode ser percebida, mas amplia as diferentes formas de abordar o objeto, com infinitas possibilidades de manifestação e ressignificação, tendo o poder de dizer o não-dito presente na obra, a partir de uma intencionalidade recriada em um novo tempo e espaço, uma nova realidade que se apresenta, de efervescência cultural. Uma nova dinâmica inquietante e acelerada do tempo se apresenta como uma arte que contempla a diversidade presente no mundo hiperestimulado que penetra no imaginário social, através da sua representação, auxiliando na construção de identidades (com estranhamentos e memórias presentes nas relações), provocando alteração do comportamento individual e coletivo. Conforme Paviani, “a experiência estética pressupõe a imersão no concreto, no individual, ao mesmo tempo

---

<sup>1</sup> SILVA, Ursula Rosa da. Os territórios da subjetividade artística a partir do olhar da modernidade. *Veritas*, Porto Alegre, v. 50, n. 2, p. 407-415, Jun. 2004. p. 410-411.

que tende a se ultrapassar a si mesma no universal. Mas a experiência estética não basta. É necessário contemplá-la pelo pensamento, pelo sentimento, pela reflexão”.<sup>2</sup>

Na obra de arte temos a percepção do que é visto pelo sujeito e o que tende a se impor ao sujeito, seu juízo estético como a mediação entre o homem e a obra de arte, bem como a mediação entre o sensível e o inteligível. Além do cinema ser uma produção da indústria cultural, traz um poder de comunicação e um potencial de recriação artística, considerando sua reprodutibilidade técnica, que perpassa a produção, percepção e recepção. Isso porque, “a arte procura assemelhar-se à realidade, mas com a intenção única de dizer o real ou denunciar o falso real. Ela não sendo a realidade plena, porém, unidade plena, pode simular o real, fingir sem enganar”.<sup>3</sup>

Se pensarmos que a arte tem esse propósito, o cinema engendra um campo da arte com grande potencial de formação da subjetividade e constituição de representações, assim como a música, a dança, a pintura, a escultura, entre outras. As artes expressam diferentes culturas, linguagens, fatos e acontecimentos, elas podem ser consideradas com uma arte do real, como uma janela para o mundo, desenvolvida a partir de projetos artísticos, culturais, políticos e sociais. Para Duarte,

o significado cultural de um filme (ou de um conjunto deles) é sempre constituído no contexto em que é visto e/ou produzido. Filmes não são eventos culturais autônomos, é sempre a partir de mitos, crenças, valores e práticas sociais das diferentes culturas que narrativas orais, escritas ou audiovisuais ganham sentido.<sup>4</sup>

Dessa forma, surgem algumas indagações à pesquisa: com base em Walter Benjamin, quais elementos despertam a experiência da contradição e da criticidade diante dos artefatos fílmicos na educação? Ou ainda, Walter Benjamin, já na década de 1930,

---

<sup>2</sup> PAVIANI, Jayme. Apontamentos sobre educação estética. **Veritas**, Porto Alegre, v. 46, n. 2, p. 303-308, 2004. p. 305.

<sup>3</sup> PAVIANI, 2004, p. 306.

<sup>4</sup> DUARTE, Rosália. **Cinema e educação**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p. 44-45.

identificava essa problemática do cinema; porém, quais elementos continuam importantes para pensarmos o cinema no mundo de hoje? Ancorados na perspectiva hermenêutica, tencionamos compreender alguns recortes interpretativos a partir de obras cinematográficas que permeiam as problemáticas da educação. A hermenêutica tem por finalidade produzir conhecimento através da mediação e relação comunicativa entre sujeitos e o contexto, pois ela inspira diálogos questionadores do conhecer-se a si mesmo nas relações com o outro. Conforme Hermann,

O problema fundamental da hermenêutica é a busca de sentido e a interpretação. Procurar sentido, diz Ricoeur em *O conflito das interpretações*, não é soletrar a consciência do sentido, mas decifrar suas expressões. A interpretação ultrapassa o texto escrito e se refere a uma manifestação vital que afeta as relações dos homens entre si e com o mundo.<sup>5</sup>

A experiência da arte cinematográfica na educação transcende a forma subjetiva de interpretação e tem um potencial de integração linguístico-expressiva, pois, de um ponto de vista educativo, não podemos debater e conceber uma obra de arte de forma isolada, fragmentada e abstraída da realidade. Dessa forma, a arte nos abre um mundo de possibilidades que expande conversações e compreensões de mundo, uma vez que pode revelar contradições vitais. Na perspectiva de Gadamer, a hermenêutica “não é uma metodologia das ciências humanas, mas uma tentativa de entender o que são as ciências humanas para além de sua autoconsciência metodológica, e que as ligam à totalidade da nossa experiência do mundo”.<sup>6</sup> Analisar o potencial do cinema representa um desafio à educação, dada a sua complexidade, como uma arte presente e disponível aos educandos, um artefato passível de análise e reflexão a partir das problemáticas, que podem nos levar a uma fuga da realidade ou um repensar a nossa vida cotidiana. Para Benjamin, “o cinema é a forma de arte correspondente aos perigos existenciais

---

<sup>5</sup> HERMANN, Nadja. **Hermenêutica e educação**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003. p. 25.

<sup>6</sup> GADAMER, Hans-Georg. **Hermenêutica em retrospectiva**. A virada hermenêutica. Tradução de Marco Antônio Casanova. Petrópolis: Vozes, 2007. p. 25.



mais intensos com os quais se confronta o homem contemporâneo”.<sup>7</sup> Por meio do cinema, identificamos convergências e tensões entre os discursos e as práticas educativas, que são impulsionadoras de revisões e atualizações dessa arte, especialmente com base em uma abordagem crítica à promoção desses debates na escola.

## **A REPRODUTIBILIDADE TÉCNICA E O CINEMA**

Com o cinema inauguramos um novo conceito de arte, pois deixou de ser privilégio de alguns e passou a ser um veículo de democratização da cultura, valendo-se de uma linguagem atrativa e hiper midiática. Benjamin destaca o cinema como artefato cultural da humanidade, uma vez que afeta toda a população, pois as imagens com sons e movimentos são imensamente significativas, capazes de adentrar no mundo real e no imaginário social, introduzindo novas formas de ver, de sentir e de agir no mundo, a partir das inovações tecnológicas e das experiências coletivas.

Em sua essência, a obra de arte sempre foi reproduzível. O que os homens faziam sempre podia ser imitado por outros homens. Essa imitação era praticada por discípulos, em seus exercícios, pelos mestres, para a difusão das obras, e finalmente por terceiros, meramente interessados no lucro. Em contraste, a reprodução técnica da obra de arte representa um processo novo, que se vem desenvolvendo na história intermitentemente, através de saltos separados por longos intervalos, mas como intensidade crescente.<sup>8</sup>

O surgimento das técnicas de reprodução do século XX deixam marcas no modo de perceber a realidade transmitida, criando um movimento que deixa de seguir a tradição histórica – de contemplação da arte como algo místico, religioso e sagrado, com caráter único e autêntico de aura divina, distante do mundo. Para Palhares,

---

<sup>7</sup> BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987. p. 192.

<sup>8</sup> BENJAMIN, 1987, p. 166.

Semanticamente, a palavra origina-se na tradição do grego *áura* para o latim *aura*, que significa sopro, ar, brisa, vapor. Sua ilustração como círculo dourado em torno da cabeça, tal como aparece em imagens religiosas, talvez derive da identificação vulgar entre o termo grego e o latino *aurum* (ouro), que deu origem à palavra *auréola*. Simbolicamente, entretanto, ambas (*aura* e *auréola*) indicam um procedimento universal de valorização sagrada ou sobrenatural de um personagem: a aura designa a luz em torno da cabeça dos seres dotados de força divina, sendo que a luz é sempre um índice de sacralização.<sup>9</sup>

O cinema surge como possibilidade de reprodutibilidade técnica e cultural, devido à intensidade dos movimentos de massa gerados pelo cinema, tornando os bens culturais acessíveis a todos. Benjamin define a aura “como uma forma singular, composta de elementos espaciais e temporais: aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja”.<sup>10</sup> Assim, a aura apresenta uma distância entre o objeto e o observador, um caráter transcendente e oculto na obra de arte, porém, atrofiado na era técnica pela reprodução em larga escala.

O conceito de aura permite resumir essas características: o que se atrofia na era da reprodutibilidade técnica da obra de arte é sua aura. Esse processo é sintomático, e sua significação vai muito além da esfera da arte. Generalizando, podemos dizer que a técnica da reprodução destaca do domínio da tradição o objeto reproduzido. Na medida em que ela multiplica a reprodução, substitui a existência única da obra por uma existência serial. E, na medida em que essa técnica permite à reprodução vir ao encontro do espectador, em todas as situações, ela atualiza o objeto reproduzido. Esses dois processos resultam num violento abalo da tradição, que constitui o reverso da crise atual e a renovação da humanidade. Eles se relacionam intimamente com os movimentos de massa, em nossos dias. Seu agente mais poderoso é o cinema.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> PALHARES, Taisa Helena Pascale. **Aura**: a crise da arte em Walter Benjamin. São Paulo: Barracua, 2006. p. 13.

<sup>10</sup> BENJAMIN, 1987, p. 170.

<sup>11</sup> BENJAMIN, 1987, p. 168-169.

Cabe destacar que além do cinema, a fotografia também manifesta a perda da aura que podia ser captada, já que não é mais um retrato da família, precisando de uma narrativa para atribuir o seu pleno significado, alinhando a imagem ao seu contexto. Agora a aura relaciona-se com a expansão da experiência humana, rompendo com a dicotomia entre distância-proximidade. A instrumentalidade técnica causa a reprodução cultural e a homogeneização nas formas de pensar, podendo subverter a imaginação à mercadoria, fruto do cruzamento das determinações técnicas, onde se manifesta a magia através da técnica. Benjamin, em 1930, identificava que através da criação de personagens filmicos com os quais nos identificamos produzíamos narrativas fantasiosas que serviam de antídoto para o desejo psicótico humano. A força do cinema reside no fato de que ele nos deu acesso a experiências diferentes das nossas, nos permitiu compartilhar algo de muito diferente, além do valor de exposição. Ao transformar a relação do ser humano com a técnica, o cinema altera as relações humanas, pois o cinema abre a possibilidade de experimentar o mundo de outras formas e por meio de outras percepções, notadamente dos aparelhos tecnológicos, que permitem ver o que não era visto a olho nu, mostrando ao ser humano o que estava registrado apenas em seu cérebro.

A câmera traz para o consciente o que antes somente o nosso inconsciente via através da imaginação. Com a câmera podemos ver pequenas partículas antes imperceptíveis, possibilitando a ampliação do espaço com suas lentes, de esticar ou encurtar a imagem, com vistas a obter outro enquadramento. Mas acontece que não olhamos o mundo através do aparelho, mas olhamos para o próprio aparelho, pois estamos imersos na busca por desocultar novas possibilidades para a vida que o aparelho oferece. O ato de olhar o mundo através do enquadramento da câmera é uma ação que pode modificar a visão do mundo e a percepção do que somos. De acordo Benjamin,

Aqui intervêm a câmera com seus inúmeros recursos auxiliares, suas imersões e emersões, suas interrupções e seus isolamentos, suas extensões e suas acelerações, suas ampliações e suas miniaturizações. Ela nos abre a experiência do inconsciente ótico, do mesmo modo que a

psicanálise nos abre a experiência do inconsciente pulsional.<sup>12</sup>

O filósofo considera o cinema como uma arte que mais se aproxima do homem moderno, das novas formas de ver a realidade cotidiana, expandindo os objetos que acabam sendo tomados como sinônimo de expansão de conhecimentos. As massas uniformizadas, muitas vezes, procuram nas produções cinematográficas uma distração capturada na contemplação da superfície perceptiva.

A recepção através da distração, que se observa crescentemente em todos os domínios da arte e constitui o sintoma de transformações profundas nas estruturas perceptivas, tem no cinema o seu cenário privilegiado. E aqui, onde a coletividade procura a distração, não falta de modo algum a dominante tátil, que rege a reestruturação do sistema perceptivo. É na arquitetura que ela está em seu elemento, de forma mais originária. Mas nada revela claramente as violentas tensões de nosso tempo que o fato de que essa dominante tátil prevalece no próprio universo da ótica. É justamente o que acontece no cinema, através do efeito de choque de suas sequências de imagens. O cinema se revela assim, também desse ponto de vista, o objeto atualmente mais importante daquela ciência da percepção que os gregos chamavam de estética.<sup>13</sup>

Para Benjamin, as imagens não são um meio para o pensamento, mas, na verdade, é o próprio pensamento que se apresenta como representação por meio da imagem, na qual o conhecedor a trata como uma forma de dominar a subjetividade e reproduzir conceitos. Daí “uma das funções mais importantes do cinema é criar um equilíbrio entre o homem e o aparelho. O cinema não realiza essa tarefa apenas pelo modo com que o homem se representa diante do aparelho, mas pelo modo com que ele representa o mundo, graças a esse aparelho”.<sup>14</sup>

Nesse sentido, o cinema é um artefato cultural coletivo que, por meio da reprodutibilidade técnica, facilita o processo de

---

<sup>12</sup> BENJAMIN, 1987, p. 189.

<sup>13</sup> BENJAMIN, 1987, p. 194.

<sup>14</sup> BENJAMIN, 1987, p. 189.

alienação sociocultural, pois transforma ideias em mercadorias, do campo intelectual em produtividade do mercado, sendo um poderoso meio para a massificação cultural. É no seu usufruto que ocorre a desobjetivação do indivíduo dos seus próprios desejos e necessidades, em nome de uma consolidação massiva da indústria cultural, que se funda nesse processo de perda da subjetividade pela uniformização de valores e do *status quo*. Assim, Benjamin identificava a arte do cinema no espaço da burguesia industrial, eliminando a intervenção e assegurando a objetividade. Desse modo, distancia-se dos frankfurtianos, pois não via a indústria cultural unicamente como potencial de alienação, dominação da subjetividade, mas ressaltava que na história o ser humano poderia também evoluir. Em suas palavras, “a história é objeto de uma construção cujo valor não é tempo homogêneo e vazio, mas um tempo saturado de ‘agoras’”.<sup>15</sup>

Vivemos em tempos confusos e conturbados, mas, na proposta de Benjamin, o novo meio era capaz de promover um impacto progressista, não só porque fazia da distração uma vantagem cognitiva, mas porque a tornava acessível ao grande público, orientando o saber na direção da comunicação com o público, na relação da arte com o espaço público, conduzindo essa multidão ao autoconhecimento. Pensar o cinema como um recurso crítico e desafiador constitui uma alternativa interessante e possível, pois a forma com que os filmes são construídos para dialogar com a vida de quem assiste permite diversas reflexões acerca da sociedade, da política, do preconceito, das incertezas e valores da vida em seus processos educativos.

Se chamamos de aura às imagens que, sediadas na memória involuntária, tendem a se agrupar em torno de um objeto de percepção, então esta aura em torno do objeto corresponde a própria experiência que se cristaliza em um objeto de uso sob a forma de exercício. Os dispositivos com que as câmeras e as aparelhagens análogas posteriores foram equipadas, ampliaram o alcance da memória voluntária; por meio dessa aparelhagem eles possibilitam fixar um acontecimento a qualquer momento, em som e imagem, e

---

<sup>15</sup> BENJAMIN, 1987, p. 229.

se transformam assim em uma importante conquista para a sociedade, na qual o exercício se atrofia.<sup>16</sup>

As obras cinematográficas despertam o pensar, uma vez que apresentam possibilidades para novas compreensões da complexidade e multiplicidade humana, que podem ser trazidas para a esfera pública e democrática do agir comunicativo, das mudanças tecnológicas nesse campo. Com essa perspectiva, Benjamin considera que a democratização da produção cinematográfica é uma tendência progressista e de dimensão emancipadora.

O filme serve para exercitar o homem nas novas percepções e reações exigidas por um aparelho técnico cujo papel cresce cada vez mais em sua vida cotidiana. Fazer do gigantesco aparelho técnico do nosso tempo o objeto das inervações humanas — é essa a tarefa histórica cuja realização dá ao cinema o seu verdadeiro sentido.<sup>17</sup>

Com base em Benjamin, o cinema passa a ter um potencial ativo na produção da cultura, tornando a manifestação pessoal coagida em meio à coletividade e provocando a renovação ou não dos padrões sociais pelo poder da comunicação. A massificação dos sujeitos por meio do cinema revela o quanto essa técnica de reprodução cultural possui a capacidade de influenciar pensamentos, identidades e ações, inclusive pela incessante repetição de mentiras que assumem conotações de verdade multimidiática. Ao observar as questões inerentes à obra fílmica, podemos olhar de diferentes formas para o mesmo fenômeno, discutindo, analisando e interpretando as imagens, sons e padrões de comunicação, assumindo a postura de criticidade frente aos acontecimentos propagados.

A experiência crítica em relação aos filmes conduz para novas percepções de mundo, uma vez que surge como possibilidade de formação que articula racionalidades e sensibilidades plurais, na recriação e renovação do pensar e agir. Benjamin atesta que a linguagem cinematográfica tem um grande poder para comunicar e gerar aprendizagens sociais, além de congregiar distintas realidades

---

<sup>16</sup> BENJAMIN, 1989, p. 137.

<sup>17</sup> BENJAMIN, 1987, p. 174.

para uma nova percepção da constituição humana e das relações com a experiência das emoções. “Mais uma vez, a arte põe-se a serviço desse aprendizado. Isso se aplica, em primeira instância, ao cinema”.<sup>18</sup>

Os filmes nos apresentam caminhos para a (re)construção do conhecimento vital. Em tempos de globalização, as formas de aprender e de promover o conhecimento social são diversas em virtude dos dispositivos tecnológicos. Compreender o sentido do cinema para despertar a reflexão escolar revela também o imaginário social e demonstra sua efetiva potencialidade no contexto aberto para despertar novas aprendizagens. Se a linguagem cinematográfica produz um sentido narrativo de representação que mescla realidade e ficção, sem muito distanciamento, cabe aos processos pedagógicos e formativos no espaço escolar problematizar as obras filmicas para sensibilizar os debates em relação às questões e aos preconceitos enraizados culturalmente. O artefato filmico também serve para resistir aos discursos de exclusão e segregação por parte de todos os segmentos da sociedade, revendo as crenças sobre os conhecimentos científicos, valorativos, sociais, enfim, sobre todos os condicionamentos a que estamos submetidos ou seduzidos pelo risco a uma multidão (onda) de consumidores.

## **O CINEMA E OS MOVIMENTOS NA EDUCAÇÃO**

A partir do momento em que reconhecemos no cinema um potencial educativo, estamos valorizando diferentes recursos de ensino e de aprendizagem disponíveis e pertencentes à realidade da maioria dos educandos, incluindo até os que não têm oportunidade de ir ao cinema, mas podem assistir ao filme. Esse recurso pedagógico possibilita a construção de uma ponte entre o imaginário e a realidade, busca criar um vínculo de sentido e diálogo entre arte e educação, como uma janela para o conhecimento. Na medida em que possibilita outro relacionamento das massas com a arte, o cinema na educação não se exaure, mas conserva a sua força de germinação na renovação das práticas pedagógicas e na capacidade de provocar espanto, reflexão e outros questionamentos,

---

<sup>18</sup> BENJAMIN, 1987, p. 174.

enquanto desdobramento que mobiliza as diferenças nas visões de mundos e realidades que retrata. A cinematografia desperta nossos sentimentos, arranjos sociais, emoções e pensamentos, através das imagens e tendências impregnadas nessa arte. Além disso, ela estimula nossa curiosidade, assim como nos ensina a ver de outra perspectiva as questões cotidianas, problematizando ações coletivas naturalizadas pela educação. Trata-se de ajudar o educando na leitura de acontecimentos e de arcabouços analíticos por meio de um gesto emancipado em relação ao cinema e às obras filmicas, iniciando pelo ato de duvidar, questionar, para não silenciar o contraditório ou recair ingenuamente na alienação coletiva.

O valor desse recurso na ação pedagógica está na busca de sentidos complexos, interligados, transformadores de percepções e promotores de novas contradições e diferenças que fazemos dele. O filme por si só não tem valor algum, a intencionalidade pedagógica de usar o cinema com dinâmica relacional e interdisciplinar dos conteúdos é que caracteriza a prática. Assim, torna-se imprescindível o cuidado na escolha do filme para reconhecimento interpretativo e formativo em torno da realidade, ressaltando que esse recurso possibilita aos estudantes a identificação de temáticas e uma avaliação crítica sobre o assunto assistido em suas inter-relações. Isso é fundamental para a (re)construção de conhecimentos. Utilizar o cinema na escola é oportunizar um reencontro com a arte, a estética, as ideologias e os valores implicados nessas obras. A partir de desdobramentos e manifestações dos estudantes, o professor precisa articular a obra cinematográfica com outras fontes de conhecimento, não esquecendo que o cinema motiva e provoca um debate sobre conteúdos e temáticas para o processo de ensino e de aprendizagem.

A peculiaridade do cinema é que ele, além de fazer parte do complexo da comunicação e da cultura de massa, também faz parte da indústria do lazer e (não nos esqueçamos) constitui ainda obra de arte coletiva e tecnicamente sofisticada. O professor não pode esquecer destas várias



dimensões do cinema ao trabalhar filmes em atividades escolares.<sup>19</sup>

Contudo, é necessário ter um cuidado na escolha do filme relacionando a faixa etária que se vai trabalhar, pois toda obra transmite conteúdos, códigos e linguagens, que pode ser usado a favor ou na contracorrente da educação. A relevância disso está em auxiliar o educando na construção da própria identidade para gerar uma interpretação mais fértil seja dos conteúdos escolares ou da realidade social. A intensidade de alguns aspectos cinematográficos deve ser considerada na escolha da obra, para que não gere conflitos ou choques de realidade, mas uma prática interdisciplinar, dialógica e integradora de sentidos.

E pensando em interdisciplinaridade, poderíamos citar várias obras fílmicas que tratam assuntos e questões específicas da geografia, da história, da ciência e outros campos de conhecimento, ou que exploram questões sociais, como a questão da violência, das drogas, da sexualidade, da gravidez, entre outros temas. Tudo depende dos objetivos e intencionalidades do professor porque depende do projeto que tem em vista desenvolver com a obra, que pode ser simplesmente para transmitir uma informação ou ideia, como para estimular a criticidade humana, através de um debate coletivo, buscando desestabilizar as certezas e preconceitos dos estudantes. Os filmes podem retirar as pessoas da zona de conforto, desacomodando-as para que possam refletir sobre questões atuais ou para modificar a postura diante do mundo, com mais autonomia de ação diante da realidade.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Os avanços e transformações do cinema e da reprodutibilidade técnica na educação modificam as relações entre sujeitos, objetos e mundos, assim como reconfiguram o conceito de aura, tempo, espaço, proximidade e distanciamento, a partir de uma realidade mais condizente com as preocupações humanas. No

---

<sup>19</sup> NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema em sala de aula**. 5. ed. São Paulo: Contexto, 2011. p. 14.

entanto, os filmes trazem na sua composição aspectos que são necessários contextualizar, repensar e reconhecer para não recair na perda de sentido ao aprender coletivo. Eles impressionam pelas diferentes representações, visões de mundo e possibilidades de concretização do ato criativo, sendo necessário abordá-los enquanto condição de possibilidade pedagógica.

A facilidade com a qual o cinema atinge o imaginário social demonstra sua efetiva potencialidade no contexto do ensino e da aprendizagem. Para o senso comum, a linguagem cinematográfica produz um sentido narrativo de representações que mescla realidade e ficção, sem muito distanciamento. Por isso, a relevância do papel do professor em reconhecer o potencial desse recurso e introduzi-lo como um meio ao aprender evolutivo, que auxilie em novas formas de ver, pensar e agir em meio a reflexões sobre a vida em sociedade, para além da uniformização e dos modismos ditados pela indústria cultural. Contudo, é necessário o desenvolvimento de práticas pedagógicas que propiciem o debate conjunto ao desenvolvimento da criticidade, do ato libertador da arte da contradição e da controvérsia cinematográfica, a fim de estimular uma nova postura diante da realidade cotidiana. Destacamos que o cinema, assim como as outras artes, tem um poder educativo e comunicativo que deve ser valorizado e reconsiderado como um recurso pedagógico para promover reflexões críticas, em um período de intensas e surpreendentes transformações, que talvez anunciem a superação da mera reprodutibilidade. Essa ampliação de perspectivas abre um horizonte para compreender as situações e as mudanças pungentes que aceitávamos passivamente se não fôssemos capazes de problematizar a técnica, a arte e a política no espaço da ação pedagógica.

## REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BENJAMIN, Walter. **Charles Baudelaire um lírico no auge do capitalismo**. Tradução José Martins Barbosa e Hemerson Alves Baptista. 1. ed. São Paulo: Brasiliense, 1989.

DUARTE, Rosália. **Cinema e educação**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

GADAMER, Hans-Georg. **Hermenêutica em retrospectiva – A virada hermenêutica**. Tradução de Marco Antônio Casanova. Petrópolis, RJ: Vozes Ltda., 2007.

HERMANN, Nadja. **Hermenêutica e educação**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema em sala de aula**. 5. ed. São Paulo: Contexto, 2011.

PALHARES, Taisa Helena Pascale. **Aura: a crise da arte em Walter Benjamin**. São Paulo: Barracua, 2006.

PAVIANI, Jayme. Apontamentos sobre educação estética. **Veritas**, Porto Alegre, v. 46, n. 2, p. 303-308, 2004.

SILVA, Ursula Rosa da. Os territórios da subjetividade artística a partir do olhar da modernidade. **Veritas**, Porto Alegre, v. 50, n. 2, p. 407-415, Jun. 2004.



# "I'M SPARTACUS!": OS USOS DO PASSADO NA NARRATIVA LITERÁRIA E CINEMATOGRAFICA DO SPARTACUS DE HOWARD FAST E DE STANLEY KUBRICK

Rafael Belló Klein

Doutorando em História na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS); Mestre em História pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS); Bacharel em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Palavras-chave da atual pesquisa: Literatura; História dos Estados Unidos; Cultura Americana.

**Currículo Lattes:**

<http://lattes.cnpq.br/7799976155967610>.

**E-mail:** belloklein@gmail.com.



# **"I'M SPARTACUS!": OS USOS DO PASSADO NA NARRATIVA LITERÁRIA E CINEMATOGRÁFICA DO SPARTACUS DE HOWARD FAST E DE STANLEY KUBRICK**

Rafael Belló Klein\*

## **CONSIDERAÇÕES INICIAIS**

O presente artigo tem por objetivo examinar, pontualmente, de que maneira os eventos históricos relacionados à chamada Terceira Guerra Servil na República Romana, liderada pelo célebre escravo Spartacus,<sup>1</sup> são retratados no filme *Spartacus* de 1960, dirigido por Stanley Kubrick, e na obra literária na qual foi inspirado, o romance histórico homônimo publicado pelo escritor norte-americano Howard Fast em 1951.

Lançadas com quase uma década de distância entre elas, as obras possuem diversas semelhanças e aproximações, mas também significativas diferenças no que diz respeito à estrutura da narrativa, ao seu conteúdo (personagens, desenrolar dos fatos), aos eventos históricos aludidos e às intenções que tinham seus autores ao recontar a história de Spartacus e da revolta por ele liderada. Dessa forma, é de central importância para os fins deste artigo empreendermos uma análise de ambas as obras, dedicando especial

---

\* Doutorando em História na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS); Mestre em História pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS); Bacharel em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Palavras-chave da atual pesquisa: Literatura; História dos Estados Unidos; Cultura Americana. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7799976155967610>. E-mail: [belloklein@gmail.com](mailto:belloklein@gmail.com).

<sup>1</sup> Existe a versão aporuguesada “Espártaco”, porém, optou-se aqui por utilizar a grafia próxima ao original latino.

atenção às proximidades e distanciamentos de uma em relação à outra.

Para tanto, iniciaremos por expor um breve panorama da Terceira Guerra Servil, seguido por uma análise dos principais elementos que compõem o romance histórico de Howard Fast e, por fim, daqueles presentes na sua adaptação cinematográfica.

### **SPARTACUS E A TERCEIRA GUERRA SERVIL**

Como ponto de partida, é interessante tecermos algumas breves considerações acerca do que se conhece, historiograficamente, a respeito da chamada Terceira Guerra Servil, ocorrida entre 73 a.C. e 71 a.C. no interior da República Romana, a fim de melhor compreendermos o seu significado, bem como os usos que dele fizeram as obras que nos propomos a analisar. No entanto, somos deparados com uma relativa escassez de informações a respeito de Spartacus e da revolta de escravos liderada por ele. O clássico manual de história da Antiguidade Romana de Michael Rostovtzeff, por exemplo, nos apresenta apenas uma pequena sinopse da Terceira Guerra Servil e do papel de Spartacus, quase como uma nota de rodapé do período republicano da história romana.<sup>2</sup>

Esta ausência, contudo, não é resultado de uma omissão por parte do autor, mas da própria natureza das fontes primárias que temos disponíveis para estudarmos a guerra de Spartacus. De fato, tais fontes compõem-se basicamente de relatos de cronistas, oradores e historiadores romanos, que abordam o evento de forma muito sintética e direta, pautados por um olhar essencialmente ligado à elite romana, pouco interessada em descrever detalhadamente o cotidiano de uma rebelião de escravos fracassada. As descrições mais extensas da revolta de Spartacus encontram-se na *Vida de Crasso* e na *Vida de Pompeu*, de Plutarco, e nas *Guerras Cívicas*, de Apiano. Além destas, encontramos ainda algumas breves menções e referências mais esparsas e fragmentadas também em

---

<sup>2</sup> ROSTOVITZEFF, Michael. **História de Roma**. Rio de Janeiro: Zahar, 1977. p. 122.



obras de outros autores, como de Salústio, Tito Lívio e Lucio Floro.<sup>3</sup>

A partir destas fontes, é possível termos uma visão panorâmica, ainda que pouco detalhada, da revolta de escravos de Spartacus. Antes, porém, de nela adentrarmos, é interessante dedicarmos algumas linhas ao contexto social e econômico da República Romana dos dois últimos séculos antes de Cristo, essencial para compreendermos a eclosão das guerras servis neste período. Simplificadamente, dois elementos, intimamente ligados entre si, são fundamentais para situarmos o contexto romano deste período: a escravidão enquanto instituição social, e a emergência da produção agrícola em latifúndios como principal atividade econômica.

O historiador canadense Brent Shaw nos apresenta uma boa síntese das forças que levaram à emergência da escravidão e do latifúndio, assim como da interconexão entre estes dois fenômenos:

O uso de escravos em larga escala na sociedade romana surgiu parcialmente por causa de forças e demandas econômicas internas. Escravos também foram preferidos como fonte de trabalho por causa das tremendas vantagens externas que o Estado Romano colheu da sua conquista do Mediterrâneo em uma série de guerras que eliminaram a maioria dos seus concorrentes sérios por poder até a metade do segundo século antes de Cristo. O afluxo de riqueza que resultou destas conquistas e as demandas internas por uma produção agrícola em maior escala provocaram a emergência de uma nova economia empreendedora baseada no trabalho fornecido por escravos. A grande riqueza derivada das conquistas mediterrâneas de Roma estava concentrada nas mãos de um número relativamente pequeno de romanos e italianos, que a gastaram em bens de luxo e, mais importante, em grandes quantidades de terra. Para prover o trabalho necessário para cultivar suas novas propriedades, os donos de terras

---

<sup>3</sup> Uma compilação das principais referências à revolta de Spartacus pode ser encontrada em WINKLER, Martin (Ed.). **Spartacus. Film and History.** Malden (U.S.): Blackwell Publishing, 2007, p. 233-247. Outras fontes primárias interessantes para se compreender o contexto romano da época podem ser encontradas em SHAW, Brent. **Spartacus and the Slave Wars.** A Brief History with Documents. Boston: Palgrave Macmillan, 2001.

adquiriram seres humanos, que eram comprados e vendidos como bens ou propriedades móveis.<sup>4</sup>

Como vimos, a conexão entre as demandas internas pela ampliação da capacidade de produção agrícola romana e a grande riqueza oriunda das conquistas ao redor do Mediterrâneo, concentrada nas mãos de alguns poucos cidadãos, contribuiu para a formação de uma nova forma de economia agrícola baseada no cultivo de grandes propriedades de terra com o uso extensivo de mão-de-obra escrava. De modo significativo, grande parte dos latifúndios criados sobre a égide desta nova economia de escravidão agrária localizava-se no próprio coração da República Romana, na metade sul da Península Itálica, particularmente na região da Campania e na ilha da Sicília.<sup>5</sup> Dessa forma, por causa da rápida expansão deste novo modelo de agricultura escravista no segundo século antes de Cristo, um grande contingente de escravos foi importado para o interior do território romano e transformado na principal força de trabalho de sua economia.

Devido à grande extensão do domínio territorial romano, estes escravos possuíam as mais variadas origens étnicas e culturais, tendo sido, na sua maioria, capturados e escravizados nas regiões fronteiriças do território romano, onde muitos comerciantes de escravos aproveitavam-se de guerras, de situações de instabilidade política e de áreas densamente povoadas, mas de poucos recursos materiais. Neste sentido, podemos identificar quatro grandes grupos de origem dos escravos utilizados como mão-de-obra agrícola.

---

<sup>4</sup> “The large-scale use of slaves in Roman society came about partly because of internal economic forces and demands. Slaves also were preferred as a source of labor because of the tremendous external advantages that the Roman state reaped from its conquest of the Mediterranean in a series of wars that eliminated most of its serious competitors for power by the mid-second century B.C. The influx of wealth that resulted from these conquests and the internal demands for larger-scale agricultural production provoked the emergence of a new entrepreneurial economy based on the labor provided by slaves. The great wealth derived from Rome's Mediterranean conquests was concentrated in the hands of a relatively small number of Romans and Italians, who expended it on luxury goods and, most important, large amounts of land. To provide the labor necessary to work their new properties, landowners acquired human beings, who were bought and sold like chattels, or pieces of movable property”. SHAW, 2001, p. 4. Tradução do autor.

<sup>5</sup> Cf. SHAW, 2001, p. 4.

O primeiro deles refere-se ao grupo genericamente designado como “sírios”. Este termo reflete um estereótipo étnico utilizado pelos romanos para classificar todos aqueles originários da região oriental do Mediterrâneo, sem muita preocupação em distinguir a grande variedade cultural dos povos daquela localidade. Outros escravos advinham da Europa oriental, da região ao norte do baixo Danúbio e do Mar Negro, conhecida como Cítia. Estes, denominados de citas, eram comercializados através da região da Trácia (ao norte da atual parte europeia da Turquia), que se configurava como uma das mais importantes rotas de tráfico de escravos para Roma. Da porção ocidental do território romano, vinham os demais grupos: os germanos, da zona ao norte do alto Danúbio e ao norte e ao leste do Reno, na atual Alemanha e Holanda; e os gauleses, da região da Gália, atual França, os quais penetravam no mercado escravista romano através dos importantes portos da Aquitânia, no mar Adriático, e de Massilia (Marselha), no sul da França.<sup>6</sup> Em suma, estes eram os principais grupos étnico-culturais que compunham a população escrava na República Romana, particularmente na zona agrícola do sul da Península Itálica, na época que eclodiram as guerras servis e, conseqüentemente, os principais grupos nelas envolvidos.

De fato, de acordo com Shaw, “a repentina introdução de um grande número de escravos em uma economia em rápida transformação produziu condições favoráveis à resistência armada em larga escala contra os proprietários de escravos”.<sup>7</sup> O principal fator que contribuiu para a criação de um ambiente propício ao levante dos escravos diz respeito justamente à persistência de uma forte identificação cultural devido às suas origens comuns:

Aqueles escravizados [...] durante este período compartilhavam origens linguísticas, culturais e religiosas comuns. Além disso, visto que muitos deles não haviam nascido em escravidão, eles também compartilhavam a memória da liberdade. Estes fatores contribuíram para sua disposição a comunicarem-se uns com os outros e

---

<sup>6</sup> Cf. SHAW, 2001, p. 8-9.

<sup>7</sup> SHAW, 2001, p. 11. Tradução do autor.

cogitarem a possibilidade de resistência armada à escravidão.<sup>8</sup>

Além disso, a própria natureza do trabalho exigido dos escravos criou alguns fatores que contribuíram para fomentar um ambiente propício a revoltas. Algumas atividades desempenhadas pelos escravos tinham características que eram capazes de estimular o seu desejo por liberdade. Muitas propriedades, apesar de extensas em tamanho, eram bastante dispersas, e, pelo próprio clima mais árido da região do sul da Itália e da Sicília, eram impróprias para a sustentação de uma agricultura de cultivo intensivo, voltado para o mercado. Dessa forma, os proprietários de terras e de escravos desta região desenvolveram uma produção mista, agropastoril, que combinava plantações de cereais, vinhas, e oliveiras, com o pastoreio de gado bovino e ovino. Assim, enquanto os trabalhadores dos campos ficavam sob constante supervisão nas fazendas, a atividade pastoril exigia que os escravos conduzissem os animais para terrenos distantes das plantações. Isto fazia com que os pastores tivessem um perigoso potencial para a rebelião, pois, apesar de trabalharem sob a supervisão de um “mestre de rebanho”, não ficavam restritos aos limites das fazendas, nem confinados nas habitações dos escravos agrícolas, mas, tendo que seguir e proteger os rebanhos, possuíam uma maior liberdade de locomoção e tinham a prerrogativa de armas para afastar ladrões de gado e predadores.<sup>9</sup>

Além das duas formas básicas de trabalho escravo nos campos, a agricultura e o pastoreio, haviam também os chamados escravos de elite, que detinham o conhecimento técnico necessário para a administração das fazendas, sendo responsáveis pela organização de suas finanças, pela compra e venda de materiais e pela supervisão das atividades dos trabalhadores manuais. Também estes escravos, que executavam suas tarefas com certa autonomia e tinham experiência em controlar e direcionar o trabalho dos demais escravos, tiveram um papel muito importante na organização de

---

<sup>8</sup> “Those enslaved [...] during this period shared common linguistic, cultural and religious backgrounds. Moreover, since many of them had not been born into slavery, they also shared the memory of freedom. These factors contributed to their willingness to communicate with each other and to entertain the possibility of armed resistance to enslavement.”. SHAW, 2001. p. 9-10.

<sup>9</sup> Cf. SHAW, 2001, p. 10-11.

uma resistência coletiva, na formação de exércitos rebeldes e na administração das novas comunidades formadas pelos insurgentes.<sup>10</sup>

Todas estas características contribuíram, de uma forma ou outra, para a eclosão de três grandes revoltas de escravos na região sul da Itália entre 140 a.C. e 70 a.C., com o espaço de cerca de trinta anos entre uma e outra, apesar da relativa raridade de rebeliões servis de grande porte durante a Antiguidade. As duas primeiras ocorreram na Sicília, uma na década de 130 a.C., e outra entre 104 e 100 a.C., e, em ambos os casos, contaram com uma ampla adesão dos escravos do setor agrícola, que se sublevaram de forma independente no leste e no oeste da ilha e posteriormente formaram um único movimento. As duas revoltas sicilianas foram sufocadas de maneira tardia devido à demora das autoridades romanas em dar uma resposta ao movimento, por duvidarem da capacidade de organização dos escravos e subestimarem a importância de suas forças.

Já a Terceira Guerra Servil eclodiu na região da Campania, mais precisamente na cidade de Cápua, a poucos quilômetros de Roma. De acordo com as fontes romanas, a revolta teve início em 73 a.C., em uma escola de gladiadores,<sup>11</sup> onde cerca de 70 deles<sup>12</sup> sublevaram-se, conseguiram subjugar os guardas com utensílios de cozinha e armas improvisadas e, tomando armas pelo caminho, fugiram para o interior, derrotando também os soldados da guarnição de Cápua que foram mandados atrás deles. Desde o princípio, alguns gladiadores, em sua maioria trácios e gauleses, assumiram uma posição de liderança no movimento de revolta, entre eles, Crixus, Gannicus, Castus e, sobretudo, Spartacus.

Sobre a figura de Spartacus pouco se pode afirmar com certeza. A maioria das fontes refere-se a ele apenas como um escravo de origem trácia. Apiano descreve-o como um trácio de

---

<sup>10</sup> Cf. SHAW, 2001, p. 11.

<sup>11</sup> Local destinado ao treinamento e confinamento de gladiadores, escravos escolhidos para lutarem em arenas até a morte, portando uma variedade de armas, para divertimento dos nobres romanos.

<sup>12</sup> As fontes divergem quanto ao número exato. Plutarco afirma que cerca de 200 se rebelaram e 78 conseguiram escapar (WINKLER, 2007, p. 234); Apiano estima que eram cerca de 70 (WINKLER, 2007, p. 239); Tito Lívio e Paulo Orósio afirmam que eram 74 (WINKLER, 2007, p. 243, 257); e Floro, apenas 30 ou pouco mais (WINKLER, 2007, p. 244).

nascimento, que serviu como um soldado no exército romano, mas que havia sido preso e vendido como gladiador.<sup>13</sup> Já para Floro, ele foi um mercenário trácio que se tornou soldado, a seguir um desertor, um salteador e, por fim, um gladiador.<sup>14</sup> De todo modo, as fontes convergem no sentido de considerá-lo o principal líder da Terceira Guerra Servil, também chamada de Guerra de Spartacus.

Ao pequeno número de gladiadores que fugiram de Cápua logo se juntaram centenas de outros escravos das proximidades, em sua maioria trabalhadores das fazendas e ranchos do rico interior da região da Campania. Este grande contingente, que de acordo com algumas fontes chegava a somar 10 mil pessoas,<sup>15</sup> estabeleceu um acampamento fixo em uma posição defensável nas escarpas do Monte Vesúvio. De lá, atacavam e pilhavam diversas propriedades rurais, vilarejos e mesmo cidades da região sul da Itália, como Nola, Nuceria, Thurii e Metapontum,<sup>16</sup> incorporando cada vez mais escravos fugitivos às suas forças.

Inicialmente desprezados e subestimados pelo Senado e pelas autoridades,<sup>17</sup> a exemplo das duas primeiras guerras servis, os escravos liderados pelos gladiadores obtiveram diversas vitórias sobre o exército romano. De fato, as duas primeiras tropas senatoriais comandadas pelos pretores Clodius Glabrus e Publius Varinius foram esmagadas pelos escravos.<sup>18</sup> Apesar de também terem sofrido alguns reveses, as forças de Spartacus foram, em geral, vitoriosas sobre as romanas, em diversos enfrentamentos por várias localidades do interior italiano, até o Senado dar o comando das legiões romanas para o pretor Marco Licínio Crasso. Em uma série de batalhas, Crasso conseguiu encurralar os escravos liderados por Spartacus, dizimando-os completamente em 71 a.C. O próprio

---

<sup>13</sup> WINKLER, 2007, p. 238-239.

<sup>14</sup> WINKLER, 2007, p. 244.

<sup>15</sup> Cf. Floro. In: WINKLER, 2007, p. 244.

<sup>16</sup> Cf. Floro. In: WINKLER, 2007, p. 244. Para alguns interessantes mapas detalhando a movimentação dos escravos e das tropas romanas, pode-se consultar SHAW, 2001, p. 6-7.

<sup>17</sup> Cf. Apiano. In: WINKLER, 2007, p. 240.

<sup>18</sup> Cf. Plutarco. In: WINKLER, 2007, p. 234-235; Apiano. In: WINKLER, 2007, p. 239; Tito Lívio. In: WINKLER, 2007, p. 243; Floro. In: WINKLER, 2007, p. 244.

Spartacus foi morto em batalha e seu corpo jamais foi encontrado.<sup>19</sup> Houve apenas cerca de 6 mil sobreviventes, que foram crucificados ao longo da Via Ápia, entre Roma e Cápua, de modo a servir de exemplo para evitar novas insurreições.

Em seu auge, a revolta de Spartacus chegou a contar com dezenas de milhares de escravos, com números estimados entre 90 e 120 mil pessoas.<sup>20</sup> Contudo, não se tem exata certeza acerca dos reais objetivos da rebelião. Algumas fontes sugerem que em determinado momento Spartacus e seus comandados tencionavam marchar sobre Roma e tomá-la de assalto, mas não o fizeram por não possuir poderio militar suficiente.<sup>21</sup> O mais provável, no entanto, é que quisessem fugir do cativeiro e viver em liberdade em suas próprias comunidades.

De fato, Plutarco chega afirmar que a movimentação dos escravos em direção ao norte da Itália a certo ponto indicava o desejo de Spartacus de conduzi-los através dos Alpes, de onde poderiam dispersar-se cada um para sua terra natal, seja a Gália, a Trácia ou a região da Germânia.<sup>22</sup> Sendo rechaçados para o sul, o mesmo Plutarco relata a tentativa malfadada de Spartacus de fazer um acordo com piratas sicilianos<sup>23</sup> para transportá-los para a Sicília, onde poderiam reinflamar a rebelião entre os escravos de lá e, possivelmente, estabelecerem-se na ilha.<sup>24</sup> Quaisquer que fossem seus objetivos, a Terceira Guerra Servil liderada pelo gladiador

---

<sup>19</sup> Cf. Apiano. In: WINKLER, 2007, p. 241.

<sup>20</sup> Apiano estimava um exército de 70 mil homens e um total de 120 mil (WINKLER, 2007, p. 239); Tito Lívio contava 60 mil homens no enfrentamento final entre Spartacus e Crasso (WINKLER, 2007, p. 243); Veleio Patérculo, 90 mil na mesma batalha (WINKLER, 2007, p. 243); Orósio, um exército de 60 mil, e um total de 100 mil pessoas (WINKLER, 2007, p. 247).

<sup>21</sup> Cf. Plutarco. In: WINKLER, 2007, p. 235; Apiano. In: WINKLER, 2007, p.236; Floro. In: WINKLER, 2007, p.244.

<sup>22</sup> Cf. Plutarco. In: WINKLER, 2007, p. 235.

<sup>23</sup> Piratas originários da região da Cilícia, no sudoeste da Turquia, envolvidos em diversos atos de saques, pilhagens e, inclusive, comércio de escravos na região do Mediterrâneo oriental. Nas décadas de 70 e 60 a.C., a expansão de suas atividades transformou-os em uma das principais forças independentes do Mediterrâneo, sendo percebidos como uma ameaça substancial ao poderio romano. Cf. SHAW, 2001, p. 9.

<sup>24</sup> Cf. Plutarco. In: WINKLER, 2007, p. 236.

Spartacus foi um dos principais levantes de escravos, não apenas da história romana, mas da Antiguidade, envolvendo um impressionante número de pessoas, e tendo repercussões no imaginário político e cultural do ocidente, sobretudo a partir do século XIX.

### **HOWARD FAST E A NARRATIVA LITERÁRIA DE SPARTACUS**

Um dos principais esforços por reconstituir e recontar de maneira literária a história de Spartacus e da revolta por ele liderada é o romance histórico publicado pelo escritor norte-americano Howard Fast (1914-2003) em 1951. Fast nasceu em Nova York, em uma família de imigrantes de origem judaica, e teve uma infância muito pobre, marcada por dificuldades: órfão de mãe muito cedo, e sendo que seu pai trabalhava muito e ganhava pouco, mal conseguindo sustentar os quatro filhos; Howard e seu irmão mais velho ajudavam a complementar a renda da família após o horário escolar. De fato, um dos poucos refúgios do jovem Fast eram os livros, pelos quais demonstrava um grande interesse, sobretudo por obras de literatura e de história. Assim, não foi surpreendente seu desejo de dedicar-se a uma carreira literária, publicando seu primeiro romance em 1933, aos dezenove anos<sup>25</sup>.

Sua carreira tomou maior impulso a partir do final da década de 1930, com a publicação de diversos livros, muitos dos quais foram *best-sellers* bem recebidos pela crítica. De um modo geral, suas obras dedicavam-se a retratar temas, episódios e períodos históricos, sobretudo da história dos Estados Unidos, com um olhar atento às questões sociais, exaltando a luta por direitos, a defesa da liberdade e a busca de igualdade, e expondo as injustiças, explorações e crimes cometidos no passado. Entre suas principais obras, podem-se destacar, por exemplo, *The Last Frontier* (1942), que reconta a história real da fuga de uma tribo de índios *cheyenne* de volta a sua terra natal, e o seu massacre por parte do exército americano; *Citizen Tom Paine* (1944), uma biografia romanceada de Thomas Paine, um

---

<sup>25</sup> Para maiores detalhes biográficos de Howard Fast, pode-se consultar: SORIN, Gerald. *Howard Fast. Life and Literature in the Left Lane*. Bloomington (U.S.): Indiana University Press, 2012.



dos pensadores mais radicais da Revolução Americana; e *Freedom Road* (1944), que retrata a luta por direitos de um grupo de escravos, na tentativa de integrar-se democraticamente na sociedade, durante o período da Reconstrução, após a Guerra Civil Americana.<sup>26</sup>

Dessa forma, pode-se notar no início da trajetória literária, intelectual e também pessoal de Howard Fast um movimento no sentido de um progressivo engajamento social, manifesto em seus livros, bem como de uma progressiva aproximação política com o pensamento de esquerda. De fato, este movimento culminou em sua adesão ao Partido Comunista Americano em 1944, permanecendo seu membro até 1957. Esta decisão, que configura um dos principais marcos de sua carreira como escritor, está profundamente relacionada à sua experiência de sua infância pobre, por seu crescente interesse por questões sociais, e por sua atuação no *Office of War Information* (OWI)<sup>27</sup> durante a Segunda Guerra Mundial, a qual lhe proporcionou o contato com outros membros do Partido e o aprofundamento do seu posicionamento antifascista.

Durante este período, sua produção literária foi marcada por uma linha de pensamento muito clara e enfática. Fast acreditava que era dever do escritor posicionar-se social e politicamente, colocando sua arte a serviço das causas pelas quais lutava. Neste sentido, seus romances históricos evidenciavam seu comprometimento com a superação das desigualdades, discriminações e injustiças, e sua adesão a pautas político-sociais de esquerda. De fato, neste período, Fast buscou imprimir suas obras, de forma consciente, o estilo chamado de “realismo soviético”, o qual aplicava princípios do materialismo dialético – considerado o único método capaz de dar conta da realidade de um modo eficaz e verdadeiro, por seu caráter científico e por privilegiar o ponto de vista da classe que

---

<sup>26</sup> Títulos em português, respectivamente, “Fronteira de Fogo”, “Cidadão Tom Paine” e “O Caminho da Liberdade”.

<sup>27</sup> O *Office of War Information* (OWI) foi uma agência do governo americano, que tinha por objetivo fazer propaganda de guerra, por meio de panfletos e transmissões de rádio, durante a Segunda Guerra Mundial. Howard Fast trabalhou no OWI entre Dezembro de 1942 e Fevereiro de 1944, inicialmente na produção de panfletos, e posteriormente na redação do programa de rádio que transmitia notícias da guerra para a Europa. Cf. FAST, Howard. *Being Red. A Memoir*. Armonk (NY): M.E. Sharpe Inc., 1994, p. 26.

efetivamente estava transformando o mundo, conduzindo-o rumo ao socialismo, a classe trabalhadora. Contudo, para Fast, a defesa que fazia dos princípios e ideais comunistas não era algo alheio à sua experiência enquanto cidadão americano, mas, pelo contrário, derivava essencialmente dela: para ele, o comunismo representava a efetiva concretização dos valores americanos de liberdade, democracia e extensão da verdadeira cidadania e dos direitos civis a toda população, que Fast muito prezava e defendia.

Entretanto, cabe salientarmos que a permanência de Fast como membro do Partido Comunista foi bastante conturbada. Em meio à Guerra Fria, os Estados Unidos viveram, nas décadas de 1940 e 1950, o ressurgimento de um sentimento de anticomunismo – que já havia perpassado o país durante o chamado *Red Scare*, no início do século XX – período que ficou conhecido como macarthismo, pelo notório envolvimento do senador Robert McCarthy no acirramento da tensão anticomunista. Neste segundo ímpeto do temor de uma “ameaça vermelha”, Fast acabou por sofrer com a perseguição macarthista, tendo seu nome incluído na chamada *blacklist*, uma relação de escritores, atores, diretores de cinema, entre outros artistas, suspeitos de serem comunistas e de terem ligações com organizações subversivas e “antiamericanas”. Como consequência, Fast teve boa parte de sua produção intelectual censurada: foi barrado de palestrar em algumas universidades, teve alguns de seus livros retirados das bibliotecas de escolas públicas de Nova York e teve dificuldades em encontrar editoras dispostas a publicar seus livros, tendo que, em alguns casos, fazê-lo por conta própria, de forma independente. Além disso, Fast chegou a ser preso em 1950, por se negar a delatar, diante da *House of Un-American Activities Committee* (HUAC)<sup>28</sup>, os nomes de outras pessoas envolvidas na arrecadação de fundos para a construção de um hospital para feridos na guerra contra o fascismo na Espanha – fato suspeito de ser uma fachada para operações comunistas.

---

<sup>28</sup> A *House of Un-American Activities Committee* (HUAC) foi uma comissão do Congresso Americano destinada a investigar a possível ligação de pessoas e organizações com atividades comunistas, consideradas subversivas e “antiamericanas”. A HUAC é comumente associada à política anticomunista promovida pelo Senador McCarthy, embora este nunca tenha presidido a comissão.

É dentro deste contexto que se dá a publicação de *Spartacus* por Howard Fast, em 1951. Durante o período em que esteve recluso na prisão de Mill Point, Fast teve acesso a diversas leituras, entre as quais a obra *The Foundations of Christianity*, de Karl Kautsky, um dos primeiros intelectuais de esquerda interessados na figura e nas ideias de Jesus Cristo, e

[...] como outros militantes socialistas que retinham uma sensibilidade religiosa, Fast ficou fascinado com a apropriação de Kautsky de Jesus como um líder e mártir pela “causa proletária”, e do seu uso da metodologia marxista para interpretar um fenômeno religioso em termos da luta de classe.<sup>29</sup>

Com isso, Fast passou a manifestar o desejo de escrever um romance sobre a vida de Cristo, a partir deste viés materialista, obra que jamais levou a cabo. Apesar disso, o livro de Kautsky analisava detalhadamente o Império Romano e sua economia escravocrata, e chamou atenção de Fast para o tema de figuras históricas que pudessem ser consideradas mártires pela causa do proletariado. Ainda na prisão, Fast teve a oportunidade de ler obras de Rosa Luxemburgo, conhecendo sua trajetória militante, e descobrindo que ela havia nomeado seu grupo revolucionário de “Spartacus Bund”. Intrigado, Fast procurou saber a origem do nome e, interessando-se pela figura de Spartacus como líder revolucionário de um dos primeiros conflitos de classe da história, a exemplo de outros pensadores de esquerda como Luxemburgo e o próprio Marx<sup>30</sup>, começou a pesquisar sobre ele, sobre a rebelião liderada por ele, e sobre a sociedade romana da época – pesquisa que iria culminar na escrita do romance histórico *Spartacus*.<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup> “[...]like other socialist militants who retained some religious sensibility, Fast was taken with Kautsky’s appropriation of Jesus as a leader and martyr for the “proletarian cause”, and his use of Marxist methodology to interpret a religious phenomenon in terms of the class struggle”. SORIN, 2012, p. 210. Tradução do autor.

<sup>30</sup> Cf. SHAW, 2001, p. 14.

<sup>31</sup> Cf. SORIN, 2012, p. 210.

A narrativa elaborada por Fast em *Spartacus* possui uma estrutura bastante interessante.<sup>32</sup> Composta por diversos *flashbacks*, a obra nos apresenta uma narrativa não-linear, onde diversos personagens, de uma forma ou outra ligados à Spartacus, relembram sua trajetória. Ao longo do relato, Fast expõe de maneira incisiva a decadência moral da nobreza e da sociedade romana, derivada essencialmente do próprio sistema escravocrata. Como bem analisou Andrew Macdonald:

A escravidão faz com que uma sociedade se torne profundamente corrupta, não apenas pelos motivos óbvios, mas também porque cada vez menos romanos são capazes de executar até as mais simples tarefas, quanto mais de sentir qualquer emoção humana elementar. Nós vemos no comportamento dos jovens, Caius, Helena e Claudia, e no dos mais velhos, uma decadência ética e sexual, envolvendo adultério, homossexualidade, promiscuidade, crueldade e indiferença ao sofrimento humano.<sup>33</sup>

Efetivamente, os personagens ligados à elite romana – que são aqueles que relatam ao leitor, de forma fragmentada, a história de Spartacus – demonstram ao longo do livro um profundo desprezo pela vida do escravo. De fato, Fast apresenta de forma impactante as diversas situações de violências às quais eram submetidos os escravos na sociedade romana, e a geral insensibilidade e descaso dos nobres e ricos para com a sua morte e o seu sofrimento, como nas descrições das sanguinárias batalhas de gladiadores para seu passatempo e divertimento, e na sua aparente

---

<sup>32</sup> Para uma visão panorâmica da obra e uma breve análise dos elementos nela presentes, pode-se consultar MACDONALD, Andrew. *Howard Fast. A Critical Companion*. Westport (U.S.): Greenwood Press, 1996. Cap. 5 – Spartacus (1951). p. 83-100.

<sup>33</sup> “Slavery causes a society to become deeply corrupt, not only for the obvious reasons but also because decreasingly few Romans are competent at managing even simple tasks, let alone at feeling any elementary human emotion. We see it in the behavior of the young people, Caius, Helena, and Claudia, and their elders a sexual and ethical decadence involving adultery, homosexuality, promiscuity, cruelty, and indifference to human suffering”. MACDONALD, 1996, p. 95. Tradução do autor.

indiferença perante os seis mil corpos crucificados ao longo da estrada durante seus deslocamentos entre Roma e Cápua<sup>34</sup>.

Com efeito, para Fast, em *Spartacus*, o uso generalizado da crucificação como forma de execução atestava a falta de consideração pela vida humana da sociedade romana: “Mais e mais, eles estavam criando uma sociedade onde a vida se apoiava na morte. Nunca antes em toda história do mundo o massacre havia sido elevado a tal plano de precisão e quantidade”.<sup>35</sup> Mais do que isto, a crucificação havia se tornado um símbolo universal da civilização romana, juntamente com a luta de gladiadores e a exploração do trabalho escravo: “Aonde iam as estradas romanas, também iam a cruz, o sistema de plantation, a luta em pares, o enorme desprezo pela vida humana em escravidão e o impulso de espremer ouro do sangue e do suor da humanidade”.<sup>36</sup>

Neste sentido, Fast faz questão de enfatizar o fato de que a sociedade romana havia sido construída sobre a riqueza produzida pelo trabalho escravo, contrastando a beleza do interior italiano, com suas *villas* e grandes *plantations*, com a brutalidade do regime escravista.<sup>37</sup> Um dos personagens mais significativos a respeito desta questão é o do célebre orador romano Cícero, que faz uma veemente defesa da necessidade da escravidão para Roma, cujo povo teria sido o primeiro a compreender o verdadeiro potencial do

---

<sup>34</sup> Cf. MACDONALD, 1996, p. 90. Fast procura romper com uma visão romantizada do combate gladiatorial, expondo ao leitor os reais efeitos do uso da violência como passatempo na Roma Antiga, não o poupando dos detalhes sangrentos, como na descrição dos corpos dos gladiadores mortos sendo arrastados para fora da arena, e de pássaros vindo se alimentar da areia ensanguentada.

<sup>35</sup> “More and more, they were creating a society where life rested on death. Never before in the whole history of the world had slaughter been elevated to such a plane of precision and quantity”. FAST, Howard. **Spartacus**. New York: Bantam Books, 2000. p. 183. Tradução do autor.

<sup>36</sup> “Where the Roman roads went, there too went the cross and the plantation system and the fighting of pairs and the enormous contempt for human life in bondage and the enormous drive to squeeze gold from the blood and sweat of mankind”. FAST, 2000, p. 187. Tradução do autor.

<sup>37</sup> Isto é bem sintetizado, por exemplo, da síntese que Fast faz da zona rural italiana: “elegant landscaping which can only be provided by an almost unlimited supply of slave labor”; “paisagem elegante que só pode ser provida por um suprimento quase ilimitado de trabalho escravo”. FAST, 2000, 21. Tradução do autor.

trabalho escravo, a ponto dele se tornar a base da sua economia e da vida dos seus cidadãos, e a própria essência do ser romano.<sup>38</sup> “[...] nós somos o produto ímpar dos escravos e da escravidão. Isto é o que nos faz romanos, em última instância”.<sup>39</sup> Em essência, para Cícero, o escravo era meramente um “*instrumentum vocale*”,<sup>40</sup> uma ferramenta com voz, postura que despojava-o de sua humanidade, a fim de que se pudesse explorar seu trabalho de forma irrestrita. Fast sugere que este processo de desumanização era, de certa forma, generalizado na sociedade romana, ao incluí-lo na visão de outros personagens, como na de Lentulus Batiatus<sup>41</sup>, o dono da escola de gladiadores, e na do jovem Caius<sup>42</sup>.

É contra esta sociedade romana, que desumaniza o escravo, explora o seu trabalho e diverte-se com seu sofrimento e morte, que se insurgem os gladiadores liderados por Spartacus. Ao contrário das fontes primárias que não apontam os objetivos dos escravos revoltosos com plena certeza, na versão de Fast seu intuito é muito claro – derrubar a tirania de Roma e construir uma nova sociedade onde não haja mais escravidão:<sup>43</sup>

---

<sup>38</sup> Cf. FAST, 2000, p. 34-37.

<sup>39</sup> “[...]we are the unique product of slaves and slavery. That is what makes us Romans, if you come right down to it”. FAST, 2000, p. 34. Tradução do autor.

<sup>40</sup> Distinto dos objetos (*instrumentum mutum*) e dos animais (*instrumentum semi-vocale*) apenas pelo fato de falarem. Cf. FAST, 2000, p. 25 e 37.

<sup>41</sup> “‘Gladiators are animals’, Batiatus often said. ‘If one thinks of them as people, one loses all perspective’”; “‘Gladiadores são animais’, Batiatus frequentemente dizia. ‘Se alguém pensar neles como pessoas, perde toda perspectiva’”. FAST, 2000, p. 85. Tradução do autor.

<sup>42</sup> “Caius wondered which looked more human, the goats or the slaves”; “Caius se perguntava quem parecia mais humano, os bodes ou os escravos”. FAST, 2000, p. 21. “Caius, like so many of his friends, had divested them of most elements of humanity. It was a subtle conditioning”; “Caius, como tantos de seus amigos, os havia despojado da maioria dos elementos de humanidade. Era um sutil condicionamento”. FAST, 2000, p. 27. Traduções do autor.

<sup>43</sup> “‘Then we will go to war against Rome’, said Spartacus quietly. ‘We will make an end of Rome, and we will make a world where there are no slaves and no masters’”; “‘Então nós iremos à guerra contra Roma’, disse Spartacus quietamente. ‘Nós iremos acabar com Roma, e nós iremos fazer um mundo onde não haja escravos nem mestres’”. FAST, 2000, p. 127. Tradução do autor.

O mundo todo pertence a Roma, então Roma deve ser destruída e transformada apenas em uma má lembrança, e então, onde existia Roma, nós iremos construir uma nova vida onde todos os homens irão viver em paz, irmandade e amor, sem escravos e sem mestres, sem gladiadores e sem arenas, mas um tempo como os tempos antigos, como a idade de ouro. Nós iremos construir novas cidades de irmandade, e não haverá muralhas ao redor delas.<sup>44</sup>

Neste grande objetivo de fundar uma nova sociedade onde a escravidão fosse proscrita, Spartacus, os gladiadores de Cápua e todos os escravos fugidos das fazendas do interior da Itália, das mais diversas origens, formam uma grande “camaradagem dos oprimidos”:

Que companhia eles eram, gauleses e judeus e gregos e egípcios, trácios e núbios e sudaneses e líbios, persas e assírios e samaritanos, germanos e eslavos, búlgaros e macedônios e hispânicos e muitos italianos também, de gerações que haviam sido vendidos como escravos por uma razão ou outra, sabinos e úmbrios e toscanos e sicilianos e pessoas de muitas outras tribos, cujos nomes se perderam para sempre, uma companhia singular de sangues e nações, mas unidas primeiro no seu cativeiro e agora na sua liberdade.

Nos velhos tempos, havia a família dos genos e a comunidade da tribo – e por fim o orgulho e o privilégio da nação; mas para o mundo, havia algo novo nesta peculiar camaradagem dos oprimidos [...]. Não havia ninguém dentre eles – não, nem mesmo dentre as pequenas crianças – que não havia sonhado com um mundo onde não haviam escravos.<sup>45</sup>

---

<sup>44</sup> “The whole world belongs to Rome, so Rome must be destroyed and made only a bad memory, and then, where Rome was, we will build a new life where all men will live in peace and brotherhood and love, no slaves and no slavemasters, no gladiators and no arenas, but a time like the old times, like the golden age. We will build new cities of brotherhood, and there will be no wall around them.” FAST, 2000, p. 130. Tradução do autor.

<sup>45</sup> “What a company they were, Gauls and Jews and Greeks and Egyptians, Thracians and Nubians and Sudanese and Lybians, Persians and Assyrians and Samaritans, Germans and Slavs, Bulgars and Macedonians and Spaniards and

Neste trecho, mais do que para unicamente enumerar as etnias e culturas que compunham o movimento de escravos liderado por Spartacus, Fast traça um paralelo com o movimento comunista de seu tempo, o qual também defendia o fim da exploração do trabalho humano (não pela escravidão, mas pelo capitalismo), por meio da formação de uma “camaradagem dos oprimidos”, os proletários de todas as nações (“trabalhadores do mundo, univós!”). Dessa forma, incorporando à sua narrativa elementos do materialismo dialético, próprio da sua visão de mundo e do estilo “realista soviético” ao qual se propunha, Fast reconta a história de Spartacus e da Terceira Guerra Servil, situando-a dentro do contexto maior da história da exploração do trabalho e do homem e da sua emancipação e libertação. Neste sentido, a Guerra de Spartacus é considerada por ele como um dos primeiros conflitos de classe da humanidade e, assim possuindo uma importante dimensão de continuidade com a história humana,<sup>46</sup> pode ser também entendida como um precursor ao movimento comunista moderno.

### **CINEMA, MACARTHISMO E O SPARTACUS DE 1960**

Um dos grandes épicos históricos produzidos por Hollywood na década de 1960, período em que o gênero esteve em voga, é o longa-metragem *Spartacus*, lançado pelo estúdio Universal em 1960, baseado justamente no romance histórico de Howard Fast. O processo de produção do filme envolveu diversos artistas que desejavam imprimir as suas ideias, a sua marca criativa ao filme, e foi

---

many an Italian too out of generations which had been sold into bondage for one reason or another, Sabines and Umbrians and Tuscans and Sicilians and folk of many other tribes whose very names are lost forever, a singular company of blood and nations but united first in their bondage and now in their freedom. [...] In the old times, there had been the family of the gens and the community of the tribe—and ultimately the pride and privilege of the nation; but for the world here was something new in this peculiar comradeship of the oppressed (...). There was no one among them—no, not even among the little children—who had not dreamed dreams of a world where none were slaves”. FAST, 2000, p. 128-129. Tradução do autor.

<sup>46</sup> Cf. SORIN, 2012, p. 238.



bastante conturbado pelos atritos e divergências entre eles.<sup>47</sup> O primeiro deles foi o ator Kirk Douglas, que assumiu o papel do protagonista Spartacus, e que basicamente tomou para si a iniciativa de levar a cabo a produção do filme, estabelecendo o contato com os diversos artistas que viriam a fazer parte dele, e efetivamente tomando parte nas decisões que definiram os rumos de sua produção.

A seguir, temos como diretor do longa-metragem um jovem Stanley Kubrick, ainda em início de carreira – suas obras mais reconhecidas como *2001: Uma Odisseia no Espaço*, *Laranja Mecânica*, e *O Iluminado* ainda estavam por ser feitas. A vontade de Kubrick de aplicar livremente seus próprios conceitos e ideias em diversas cenas foi um dos principais fatores de atrito com Kirk Douglas<sup>48</sup>. Além de Kubrick e Douglas, boa parte dos atores veteranos que compunham o elenco – como Laurence Olivier, Charles Laughton e Peter Ustinov, que interpretaram, respectivamente, o general Crasso, o senador Graco e o dono da escola de gladiadores Batiatus – buscaram, de uma forma ou outra, ampliar sua atuação, adaptar os seus próprios diálogos, de modo a também deixar a sua marca original no filme.

Por fim, outro dos principais polos criativos do filme foi o roteirista Dalton Trumbo. Inicialmente, o próprio Howard Fast havia sido cotado para elaborar o roteiro, porém, o estilo literário do roteiro apresentado por Fast não agradou a Douglas e aos demais produtores da película. Com isso, Douglas foi atrás de um novo roteirista, acertando com um certo “Sam Jackson”, que estava trabalhando para a sua produtora, Bryna, a qual também estava a cargo da produção de *Spartacus*. Na realidade, Sam Jackson era o pseudônimo sob o qual o célebre roteirista Dalton Trumbo estava trabalhando à época.<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup> Para uma descrição do processo de produção do filme e das suas dificuldades, pode-se consultar o relato memorialístico de Kirk Douglas: DOUGLAS, Kirk. **I am Spartacus!** Making a Film, Breaking the Blacklist. New York: Open Road Integrated Media, 2012.

<sup>48</sup> Andrew Macdonald, ao falar da produção cinematográfica de *Spartacus*, chega a qualificar as ações de Douglas como uma tentativa “imperiosa” e “egocêntrica” de controlar a produção do filme e barrar outros impulsos criativos por ele considerados inadequados. Cf. MACDONALD, 1996, 83-84.

<sup>49</sup> Cf. DOUGLAS, 2012, 53-59.

Durante o período do macarthismo, havia um temor generalizado de que agentes comunistas estivessem infiltrados nos Estados Unidos, particularmente na indústria do entretenimento, atuando como espíões ou fazendo propaganda subversiva. Neste contexto, Trumbo foi um dos primeiros artistas a ser incluídos na chamada *blacklist* de Hollywood, devido ao seu posicionamento político ligado ao comunismo, além de, a exemplo de Fast, ter sido preso por negar-se a fornecer informações para a HUAC. Encontrando grande dificuldade para obter trabalho como roteirista em Hollywood, por causa da censura imposta pela *blacklist*, Trumbo acabou por recorrer, em fins da década de 1950, ao uso de pseudônimos para poder exercer seu trabalho. Neste sentido, sua inclusão como roteirista em *Spartacus*, um dos primeiros filmes a empregar artistas que haviam sido incluídos na *blacklist* e reconhecer sua participação nos créditos, foi um ponto de decisiva importância para derrubar a influência do macarthismo na indústria cinematográfica norte-americana.

Esta versão cinematográfica da história de *Spartacus* apresenta substanciais diferenças em relação ao romance histórico de Howard Fast, apesar de ter sido inspirada nele. Primeiramente, ao passo que o livro apresenta uma narrativa fraturada, composta de *flashbacks*, o filme foi elaborado com uma narrativa linear, considerada mais eficiente recontar a jornada de *Spartacus* na forma de um épico. Neste sentido, apesar de diversas pequenas diferenças na caracterização de alguns personagens e em outros elementos da trama,<sup>50</sup> a principal divergência em relação ao livro se dá em relação ao personagem principal.

Na obra de Fast, o personagem de *Spartacus* aparece efetivamente muito pouco; grande parte do romance é dedicada ao impacto da guerra servil e da questão da escravidão em Roma, a partir da percepção de outros personagens, ligados em sua maioria à elite romana. Já o filme busca colocar *Spartacus* no centro da ação, explorando sua evolução enquanto personagem: um escravo

---

<sup>50</sup> Algumas diferenças menores incluem: a substituição do personagem do judeu David, o último escravo a ser crucificado, pelo personagem de Antonino, interpretado por Tony Curtis; a omissão de alguns personagens do livro que sobrecarregavam a narrativa, como os do jovem romano Caius e do orador Cícero; a inclusão da negociação de *Spartacus* com os piratas cilicianos na trama do filme, ausente no romance; etc.

apresentado como um selvagem, quase animalizado, para um homem, com consciência, capaz de liderar, de amar, de construir, mas também de lutar pelo que acredita.<sup>51</sup>

Dessa forma, a partir deste arco dramático do personagem de Spartacus, podem-se identificar no filme, em última instância, dois grandes polos em torno dos quais gira a trama. O primeiro deles é um sentido mais político, de luta dos escravos pela liberdade, mais condizente com o teor do romance de Fast, porém sensivelmente mais diluído.<sup>52</sup> Neste sentido, logo no início do longa metragem, Spartacus é apresentado como alguém que passou a juventude sonhando com o fim da escravidão, a qual, por sua vez, é caracterizada como uma “doença fatal” que acometia a civilização romana. O desenrolar dos fatos nos mostra o amadurecimento de Spartacus como o líder da rebelião, aquele que organiza seus companheiros gladiadores, que lidera a formação de uma comunidade de escravos fugidos, que a direciona no seu objetivo de fugirem da Itália, que exige do Senado romano nada mais que a liberdade, e que conduz a épica batalha final contra as forças lideradas por Crasso. Mais do que isso, o desfecho do filme, com Spartacus sobrevivendo à batalha final e sendo o último escravo capturado a morrer crucificado,<sup>53</sup> nos apresenta um simbolismo messiânico, de Spartacus como um verdadeiro mártir pela causa da luta universal pela conquista da liberdade humana.

O segundo eixo representa um aspecto mais “hollywoodiano” da produção do filme, relacionado à inclusão de determinados recursos dramáticos que o tornassem um “bom filme” segundo os padrões da época, de modo a alcançar o maior número de espectadores possível e, conseqüentemente, obter um maior retorno financeiro. O principal elemento neste sentido diz respeito ao envolvimento romântico dos personagens de Spartacus e de Varínia. Inspirado nas fontes romanas que apontam para a existência de uma

---

<sup>51</sup> CF. DOUGLAS, 2012, p. 59.

<sup>52</sup> Ao passo que o objetivo dos escravos na obra de Fast, por exemplo, é o de efetivamente derrubar o Estado romano e a escravidão, assim construindo uma nova sociedade, na adaptação cinematográfica, eles buscam simplesmente retornar às suas terras de origem, meta mais afinada com o que nos informam as fontes romanas.

<sup>53</sup> À diferença do livro de Fast, onde, seguindo as fontes romanas, Spartacus perece na batalha final contra Crasso e seu corpo não é encontrado.

não nomeada companheira de Spartacus,<sup>54</sup> Fast a introduz no seu romance, dando-lhe o nome de Varínia.<sup>55</sup> No entanto, enquanto a Varínia de Fast é uma escrava germânica feroz, capaz de lutar ao lado dos rebeldes, e cujo amor por Spartacus estava essencialmente ligado aos seus ideais de liberdade,<sup>56</sup> a Varínia interpretada por Jean Simmons no filme tem a suave aparência de uma típica “donzela” dos romances hollywoodianos da época. De fato, a estrutura de seu arco romântico ao lado de Spartacus desenvolve-se de uma maneira bastante explícita: da troca de olhares e da imposição de entraves ao seu romance, passando pelo desencontro e a saudade, o reencontro e a troca de declarações de amor, chegando até a concretização deste romance junto à revolta dos escravos e a sua redenção final ao Varínia apresentar, na cena final do filme, para um Spartacus já crucificado, o seu filho nascido em liberdade.

Juntamente a estes dois eixos que orientam o desenrolar da trama, podemos perceber também, em diversos momentos do filme, uma importante crítica ao macarthismo, ao clima de “*red scare*” e à perseguição política levada a cabo por meio da *blacklist*. Podemos entrever esta crítica, por exemplo, quando o personagem do senador Graco é conduzido ao Senado na calada da noite para ser interrogado por Crasso, sendo confrontado com uma “lista de desleais inimigos do Estado romano”, em uma clara referência à HUAC e à imposição da *blacklist*.<sup>57</sup>

Contudo, talvez a cena mais significativa a respeito desta questão seja aquela conhecida pela fala “*I’m Spartacus!*”. Nela, vemos os escravos remanescentes capturados após a batalha final com o exército romano sendo intimados a apontar quem dentre eles é o comandante da rebelião, Spartacus. No entanto, eles se recusam a delatar Spartacus, levantando-se um após o outro, cada um reivindicando ser o líder escravo, ao bradar “*I’m Spartacus!*”, e acabando por sofrer o mesmo destino reservado a ele, a

---

<sup>54</sup> Cf. Plutarco. In: WINKLER, 2007, p. 234.

<sup>55</sup> Cf. SHAW, 2001, p. 4.

<sup>56</sup> Cf. FAST, 2000, p. 80; p. 122; e p. 247-248.

<sup>57</sup> A fala de Crasso deixa esta relação com o ambiente do macarthismo bastante evidente: “The enemies of the State are known. Arrests are in progress. The prisms begin to fill. In every city and province, lists of the disloyal have been compiled. Tomorrow they will learn the cost of their terrible folly, their treason”. *Spartacus*, 1960, aproximadamente em 2:49:30 – 2:50:30.

crucificação.<sup>58</sup> Esta cena apresenta, assim, uma forte analogia com a política macarthista do período em que foi produzido o filme, que convocou diversos artistas a delatar colegas de profissão e outras pessoas do meio intelectual e artístico, suspeitas de envolvimento com o comunismo. De modo significativo, tanto Howard Fast, quanto Dalton Trumbo, duas pessoas ligadas de modo fundamental ao filme *Spartacus*, vivenciaram esta situação de perseguição política na década de 1950 e, a exemplo dos escravos capturados, negaram-se a colaborar com comissão macarthista e foram punidos pelo Estado por causa disso.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Em vista do que foi desenvolvido acima, podemos perceber de que forma os autores tanto do livro, quanto do filme, fazem uso do passado, apropriam-se da história de Spartacus para transmitir determinadas ideias e alcançar determinados objetivos a que se propunham. No caso do romance histórico *Spartacus*, através de uma extensa pesquisa sobre a sociedade romana, o papel da escravidão e até alguns elementos de latim, Howard Fast procura retratar a rebelião de Spartacus conforme a interpretação de sua própria visão de mundo, pautada pelo materialismo dialético.

Assim, imputando aos escravos o objetivo explícito de derrubar Roma e construir uma sociedade sem escravidão, a luta de Spartacus é situada dentro do contexto maior da luta histórica pela libertação do homem e do trabalho, como um dos primeiros conflitos de classe da humanidade. Dessa forma, o romance de Fast parece ter a pretensão de operar de forma didática, expondo, através do método materialista, a “verdadeira realidade” da história humana, caracterizada pelo embate entre a classe dominante e a dominada e pela busca dos trabalhadores pela sua emancipação.

Já a adaptação cinematográfica dirigida por Stanley Kubrick, mas com contribuições dramáticas de diversos artistas, particularmente Kirk Douglas e Dalton Trumbo, é orientada por dois importantes eixos. Por um lado, há o impulso mais “hollywoodiano”, vinculado à necessidade de se produzir uma trama

---

<sup>58</sup> Cf. *Spartacus*, 1960, aproximadamente em 2:39:50 – 2:41:30.

atrativa ao público visando o sucesso comercial do filme, centralizado no desenvolvimento do romance de Spartacus e Varínia. Por outro lado, há também uma face mais política, que apresenta Spartacus como um grande líder e mártir da causa da liberdade humana ao longo da história, e que acaba por convergir para uma questão de premente importância à época de produção do filme: a censura, a perseguição e a restrição da liberdade de pessoas suspeitas de associação ao comunismo. Com isso, o longa metragem acaba por transmitir uma mensagem anti-macarthista, afirmada ainda mais ao creditar a Trumbo a escrita do seu roteiro, sendo uma das primeiras produções de Hollywood a quebrar a *blacklist*.

Em suma, a análise de ambas as produções artísticas acaba por nos informar mais a respeito do contexto da época em que foram feitas do que da que tentam retratar. Através delas, podemos entrever as concepções de seus autores a respeito não apenas à Guerra de Spartacus, mas da história como um todo, bem com determinadas mensagens que desejavam transmitir ao seu público consumidor.

## REFERÊNCIAS

DOUGLAS, Kirk. **I am Spartacus!** Making a Film, Breaking the Blacklist. New York: Open Road Integrated Media, 2012.

FAST, Howard. **Being Red.** A Memoir. Armonk (NY): M.E. Sharpe Inc., 1994.

FAST, Howard. **Spartacus.** New York: Bantam Books, 2000.

MACDONALD, Andrew. **Howard Fast.** A Critical Companion. Westport (U.S.): Greenwood Press, 1996.

ROSTOVTZEFF, Michael. **História de Roma.** Rio de Janeiro: Zahar, 1977.

SHAW, Brent. **Spartacus and the Slave Wars.** A Brief History with Documents. Boston: Palgrave Macmillan, 2001.

SORIN, Gerald. **Howard Fast**. Life and Literature in the Left Lane. Bloomington (U.S.): Indiana University Press, 2012.

WINKLER, Martin (Ed.). **Spartacus**. Film and History. Malden (U.S.): Blackwell Publishing, 2007.

Spartacus. Dir.: Stanley Kubrick. Universal International, 1960. 184 minutos.





# "SONS OF ANARCHY": DE HAMLET A JESUS CRISTO, DA TRAGÉDIA À ESPERANÇA

André Daniel Reinke

Bacharel em Desenho Industrial (habilitação em Programação Visual) pela Universidade Federal de Santa Maria (1998), licenciado em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2013) e mestre em Teologia pela Faculdades EST (2018). É doutorando na Faculdades EST em Teologia, área de concentração em História das Teologias e Religiões.

**Currículo Lattes:**

<http://lattes.cnpq.br/5425712670586486>

**E-mail:** [andre.daniel.reinke@gmail.com](mailto:andre.daniel.reinke@gmail.com)



# "SONS OF ANARCHY": DE HAMLET A JESUS CRISTO, DA TRAGÉDIA À ESPERANÇA

André Daniel Reinke\*

## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Que relacionamento pode ter a teologia com uma série norte-americana, de forte apelo popular, marcada pela vingança, violência, corrupção institucionalizada, tráfico internacional de armas, estupro, prostituição e pornografia? Até poucas décadas atrás, nada além da censura, a fim de manter puros os olhos do cristão. Entretanto, de um tempo para cá, passou-se a prestar mais atenção àquilo que é construído nos meios culturais e midiáticos da sociedade contemporânea, não como algo a se afastar, mas como manifestação daquilo que dá um sentido à vida e à existência de um ser humano. É isso tem tudo a ver com fé e religião. É sobre essa nova postura de análise teológica que este texto reflete, e que encontrará no seriado televisivo *Sons of Anarchy* a sua inspiração e objeto de estudo.<sup>1</sup>

---

\* André Daniel Reinke é bacharel em Desenho Industrial (habilitação em Programação Visual) pela Universidade Federal de Santa Maria (1998), licenciado em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2013) e mestre em Teologia pela Faculdades EST (2018). É doutorando na Faculdades EST em Teologia, área de concentração em História das Teologias e Religiões. Este texto foi publicado originalmente como capítulo do livro **REBLIN**, Iuri Andréas; ADAM, Júlio César (Orgs.). **Atravessando o Espelho de Alice**: estudos sobre religião, cultura pop e mídia. São Leopoldo: Faculdades EST, 2017. p. 113-141. O presente trabalho foi realizado com apoio do CNPq, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – Brasil.

<sup>1</sup> Deixo aqui o registro de agradecimento ao amigo e ex-colega do curso de Desenho Industrial, Guilhermes Prates Damian, ou simplesmente Guilher, por ter indicado a série, e por ter me alertado para o fato dela ser uma releitura de Hamlet. Foi com ele que troquei as primeiras percepções a respeito dos elementos religiosos e cristãos presentes na obra.

## A TEOLOGIA, O COTIDIANO E O CINEMA

O primeiro teólogo a tratar das relações entre o cristianismo e a cultura foi Richard Niebuhr, na obra *“Cristo e Cultura”*<sup>2</sup>. Niebuhr classificou a relação entre ambos de cinco formas distintas, baseado no princípio de que cristianismo e cultura são esferas diferentes e separadas da realidade. Para ele, cultura seria o lugar em que a Igreja opera. Mas foi o teólogo alemão Paul Tillich quem percebeu que a questão ia além de uma mera inserção social da igreja ou da teologia em um contexto cultural.

Tillich questionou o significado de religião, modificando sua compreensão essencial. Para ele, a religião é a *“preocupação suprema com aquilo que nos preocupa em última análise”*.<sup>3</sup> É algo que nos toca existencialmente e que consideramos essencial para viver. Essa descrição deriva de seu conceito de fé, que seria um *“estado em que somos tomados pela preocupação suprema”*,<sup>4</sup> uma condição que nos move por tratar daquilo que é mais caro à nossa vida. Pode ser a crença em Deus ou deuses, mas também o amor pela família, o zelo pela pátria, a paixão pelo trabalho. Trata-se de uma compreensão existencial – não teórica – de religião. Com estas bases, Tillich concluiu que a relação entre religião e cultura precisa ser revisada:

A religião, considerada preocupação suprema, é a substância que dá sentido à cultura, e a cultura, por sua vez, é a totalidade das formas que expressam as preocupações básicas da religião. Em resumo: religião é a substância da cultura e a cultura é a forma da religião. Com isso evita-se o dualismo entre religião e cultura. Cada ato religioso, não apenas na religião organizada, mas também dos mais íntimos movimentos da alma, é formado culturalmente.<sup>5</sup>

A cultura passou a ser compreendida como o local em que se manifestavam os *“sinais da busca do Sagrado e rastros de contatos com o Incondicional”*, nas palavras de Carlos Calvani.<sup>6</sup> A religião, por sua vez,

---

<sup>2</sup> NIEBUHR, H. Richard. **Cristo e cultura**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.

<sup>3</sup> TILLICH, Paul. **Teologia da cultura**. São Paulo: Fonte Editorial, 2009. p. 81.

<sup>4</sup> TILLICH, 2009, p. 81.

<sup>5</sup> TILLICH, 2009, p. 83.

<sup>6</sup> CALVANI, Carlos Eduardo. **Teologia da arte: Espiritualidade, Igreja e Cultura a partir de Paul Tillich**. São Paulo: Paulinas, Fonte Editorial, 2010. p.

não é parte da cultura, ela é o próprio coração da cultura, cujo conteúdo incondicional – aquilo que mais se preza na existência – emerge das formas mais diversificadas. As ações humanas, que produzem a cultura e a arte, são intencional e substancialmente religiosas, mesmo que o um artista, por exemplo, não tenha nenhum interesse por qualquer igreja ou sistema teológico.<sup>7</sup> Sendo a religião a substância, o Incondicional não visível da cultura visível, ela está presente como o sentido da existência por trás de toda obra artística.

Religião, então, será tratada aqui como o conteúdo profundo e substancial de tudo o que o homem produz e que chamamos cultura. E, neste sentido, ela tem uma aplicação ampla, como transparece na definição de Júlio César Adam:

Todo exercício humano de transcender e transpor os limites do tempo e do espaço, através da imaginação, da busca de sentido, de valor, de contato, de esperança, para que a vida seja suportável e viável. Nessa busca por detrás dos limites do tempo e do espaço o ser humano se encontra com o divino e lhe atribui formas e conteúdos. Religião é, pois, um produto humano.<sup>8</sup>

Partindo da definição de religião como a busca de sentido e esperança na existência, fica mais concreta a possibilidade de relacionamento entre a teologia, a arte e a cultura. Segundo Iuri Andréas Reblin, expressões culturais, como um filme sobre temas religiosos, possui argumentos teológicos que podem vir de uma ortodoxia, mas também das reflexões de uma vida cotidiana desligada das estruturas religiosas. Na arte, como em uma escultura ou pintura, *“a experiência religiosa e a experiência estética imiscuem-se nos meandros da vida social cultural cotidiana”*.<sup>9</sup>

---

60.

<sup>7</sup> CALVANI, 2010, p. 68.

<sup>8</sup> ADAM, Júlio César. Da ficção científica para a ficção religiosa: ideias para pensar o cinema de ficção científica como culto da religião vivida. **Horizonte**, Belo Horizonte, v. 10, n. 26, p. 552-565, 2012. p. 553.

<sup>9</sup> REBLIN, Iuri Andréas. Teologia, arte e cultura: os caminhos da teologia do cotidiano. In: JACOBSEN, Eneida; SINNER, Rudolf von; ZWETSCH, Roberto E. (Orgs.). **Teologia pública: desafios sociais e culturais**. São Leopoldo: Sinodal, EST, p. 181-200, 2012. p. 181.

É em função do campo de pesquisa a respeito das expressões religiosas na vida cotidiana que Reblin desenvolveu o conceito da “teologia do cotidiano”, a partir do termo utilizado por Rubem Alves. Dois pontos de sua análise interessam a esta reflexão. Primeiro, que as produções culturais “*são facetas do nosso universo simbólico e de sentido*”. Cada pessoa precisa de uma motivação para viver; nessa busca de sentido, seres humanos criativos, utilizando-se das mais variadas linguagens, realizam leituras do mundo que são exercícios de reflexão e entendimento deste mundo criado. Em segundo lugar, “*a teologia imiscui-se nos meandros da vida social cotidiana*”, emergindo uma reflexão teológica que parte do dia a dia da religiosidade popular, mas que aparece manifestada na forma de música, teatro, literatura, dança, escultura, arquitetura, quadrinhos, pintura e cinema. A tarefa da teologia, em relação a este universo de formas de reflexão, é compreender o mundo a partir de seus anseios religiosos de busca de sentido.<sup>10</sup>

A teologia do cotidiano é, pois, o resultado de um conjunto de experiências significativas na vida das pessoas. Ela não tem a preocupação de ser um conhecimento lapidado ou especializado, tal como uma academia de teologia se propõe a elaborar, muito menos de ser uma verdade perene. Antes, ela visa fornecer um sentido. Ela responde à experiência da vida diária. [...] Assim, ao escrever um conto, produzir um filme, o artista expressará (em maior ou menor proporção, sujeita à intencionalidade), suas compreensões, sua ânsia de sentido e as respostas que ele dá para as situações-problema com as quais ele se depara no dia a dia.<sup>11</sup>

Essa busca de sentido acontece na linguagem, que se manifesta concretamente por meio de histórias, as quais são narradas em um processo simbólico de reelaboração que o ser humano faz de si mesmo e do mundo, constantemente. Assim, ele apresenta sua compreensão do mundo às novas gerações, dizendo algo de si, sobre suas expectativas de como encontrar sentido na existência – e o faz, principalmente, por meio das histórias de ficção. É nelas que pessoas concretas contam, de maneira simbólica e

---

<sup>10</sup> REBLIN, 2012, p. 185s.

<sup>11</sup> REBLIN, 2012, p. 191s.

ficcional, aquilo que elas desejam, bem como o que sentem, temem e esperam.<sup>12</sup>

## **O CINEMA COMO BUSCA DE SENTIDO E OBJETO DE PESQUISA TEOLÓGICA**

O cinema tem sido considerado a melhor maneira de produzir e contar uma história. Ele é, como define Joe Marçal dos Santos, um retorno à oralidade do contador de histórias, combinado com a apresentação da imagem.<sup>13</sup> O cinema tornou-se o maior construtor de ideologias, sendo o responsável pela criação e consagração da maioria dos mitos do nosso tempo. O cinema, originalmente um local para onde o ser humano ia a fim de assistir uma grande produção de imagens em movimento, acabou por institucionalizar-se por meio da televisão e da Internet, tornando-se uma forma cotidiana de organizar informações e expressar emoções, utilizando as plataformas de documentário, telejornal, novelas, séries e filmes de heróis.<sup>14</sup>

Em suma, numa época profundamente marcada pelo espírito científico e tecnológico, bem como por todo o mal-estar associado a uma sociedade de produção e comportamento massificado, concentrada nas cidades, o cinema surge como uma espécie de “janela simbólica”, que tanto alivia o espírito, conformando-o ao estado de coisas, como o impele a um profundo estranhamento e a um desejo de transformação e transcendência. O cinema

---

<sup>12</sup> REBLIN, Iuri Andréas. **O alienígena e o menino**. Jundiaí: Paco Editorial, 2015. p. 95-101. Esta obra pode ser consultada para maior reflexão a respeito das questões envolvendo a busca de sentido existencial na narrativa, e como isso aparece nas obras ficcionais (especialmente de arte sequencial – cinema e histórias em quadrinhos).

<sup>13</sup> SANTOS, Joe Marçal Gonçalves dos. Cinema e teologia: por que tratar de cinema numa teologia da cidade? In: ZWETSCH, Roberto E. (Org.). **Cenários urbanos: realidade e esperança**. Desafios às comunidades cristãs. São Leopoldo: Sinodal, EST, p. 241-255, 2014. p. 242.

<sup>14</sup> O conceito utilizado para cinema neste texto não é um local onde um filme é projetado; trata-se de uma forma de linguagem fotograficamente elaborada, concatenada a vários quadros por segundo, dando à percepção humana uma ilusão de movimento. Essencialmente, é a história contada por imagens em movimento. Este conceito está ancorado em SANTOS, 2014, p. 246.

proporciona a realização, ainda que efêmera, de sonhos antigos e novos, efetivando no ser humano uma poderosa linguagem para expressar e vivenciar emoções e crenças, bem como produzir um conhecimento afetivo, tão crítico quanto criativo, da realidade.<sup>15</sup>

Como espaço de expressão de emoções e crenças, o cinema é profundamente religioso – isto é, ligado à preocupação última da existência. O que acaba por torná-lo altamente identificado e comunicável com o mundo pós-moderno, marcado pelo alto nível de comunicação e por um forte anseio por transcendência. A humanidade atual retomou a nostalgia em relação às origens, expectativa quanto ao futuro, busca de sentido da vida e de harmonia no mundo, conforme pensa Roberto Francisco Daniel.<sup>16</sup> Como o filme é uma integração de literatura, música, artes visuais, dança, teatro e ópera – uma síntese de várias formas artísticas que visam produzir um sentimento de identificação e reflexão –, torna-se inevitável a expressão da dimensão religiosa acima tratada, ou o que Daniel define como o *“impulso natural do ser humano para a sua realização como pessoa, para seu autoconhecimento e para a descoberta do sentido da vida”*. Esta dimensão não depende do filme ser ou não classificado como tecnicamente religioso: o que está em pauta é o autoconhecimento humano, a sua busca por transcendência.<sup>17</sup>

Essa busca pode ser percebida nos filmes quando neles são encontrados dois elementos que levam a uma reflexão existencial: o primeiro, no aspecto negativo, do encontro do ser humano com as contradições da vida, confrontando o público com o sofrimento e a injustiça no mundo concreto em que ele vive;<sup>18</sup> e o segundo, no aspecto positivo, de propor uma perspectiva libertadora da existência – o que está profundamente ligado à reflexão teológica cristã:

Para a teologia cristã, que possui como núcleo a esperança escatológica, o encontro com a realidade de miséria no mundo não pode ser o único critério para uma experiência

---

<sup>15</sup> SANTOS, 2014, p. 247.

<sup>16</sup> DANIEL, Roberto Francisco. Cinema: experiência de Deus. **Revista Eclesiástica Brasileira**, Petrópolis, n. 230, p. 430-441, 1998. p. 431.

<sup>17</sup> DANIEL, 1998, p. 438-439.

<sup>18</sup> DANIEL, 1998, p. 440.



de Deus. Mas a tentativa de mostrar o desejo, o sonho e os anseios de libertação de um contexto de repressão e injustiça se torna elemento fundamental para que o filme seja plataforma de partida para um processo de transformação da pessoa que o assiste e da sua realidade.<sup>19</sup>

O cinema nos mostra as pistas da angústia humana ante a realidade e seu anseio pela mudança, de salvar-se ou ser salvo desta condição. É por isso que, sobre as relações entre teologia, religião e cultura, sendo esta última representada na expressão do cinema, Júlio César Adam conclui: o cinema não tem como não ser religioso, justamente por trabalhar com mitos, dramas, perguntas existenciais e busca de sentido.<sup>20</sup> Assim compreendidos, cinema, teologia e religião podem ser identificados com três entrelaçamentos:

1) filmes abordam temas, motivos e tradições religiosas; 2) filmes e o cinema assumem estruturas e funções religiosas, como o aspecto simbólico, as perguntas existenciais pelo sentido da vida, p. ex.; 3) filmes e o cinema têm em si um caráter religioso.<sup>21</sup>

É deste entrelaçamento que trata este texto. Os conceitos a respeito de religião como o Incondicional que dá sentido à vida, o cinema como revelador das ânsias por este sentido, e os elementos de transcendência que podem ser verificados nas histórias narradas em filmes, podem ser diretamente aplicados ao objeto de análise a seguir apresentado: o seriado televisivo *Sons of Anarchy*.

---

<sup>19</sup> DANIEL, 1998, p. 441.

<sup>20</sup> ADAM, Júlio César. Religião e culto em 3D: o filme Avatar como vivência religiosa e as implicações disso para a teologia prática. **Estudos Teológicos**, São Leopoldo, v. 50, n. 1, p. 102-115, 2010. p. 107.

<sup>21</sup> ADAM, Júlio César. Arte sequencial e liturgia: uma reflexão teológico-prática sobre a relação entre o cinema e o culto cristão. **Estudos Teológicos**, São Leopoldo, v. 56, n. 1, p. 69-84, 2016. p. 73.

## **SONS OF ANARCHY: A TRAGÉDIA DE SHAKESPEARE SOBRE DUAS RODAS**

*Sons of Anarchy*<sup>22</sup> é um seriado norte-americano, que foi transmitido pelo canal Fox em sete temporadas, entre 2008 e 2014. O programa foi criado, roteirizado, dirigido e produzido por Kurt Sutter, e contou com atores e atrizes consagrados no meio televisivo e cinematográfico.<sup>23</sup> Kurt Sutter, como é notório, foi profundamente influenciado pela tragédia *Hamlet*, de Shakespeare, na criação e desenvolvimento do roteiro da série.<sup>24</sup>

Shakespeare inspirou muitos filmes ao longo da história do cinema, como *Romeu + Julieta* (1996)<sup>25</sup>, *Othello* (1995)<sup>26</sup>, *Hamlet* (1996)<sup>27</sup> e, mais recentemente, *Macbeth* (2015)<sup>28</sup>. Mas nenhum deles impactou tanto o público jovem como *Sons of Anarchy* (SOA), sendo apelidado de “*Hamlet on Harleys*” pelos seus fãs. A trama central do seriado gira em torno do trio Jackson ‘Jax’ Teller, seu padrasto

---

<sup>22</sup> SONS of Anarchy. Escrito e dirigido por Kurt Sutter. Criado por Kurt Sutter. Produzido por Kurt Sutter, John Linson, Art Linson e James D. Parriott. Fox Entertainment Television, 2008 a 2014. 7 temporadas, widescreen, color. “*Sons of Anarchy*” significa “*Filhos da Anarquia*”, (tradução livre).

<sup>23</sup> Fizeram parte do elenco os atores Charlie Hunnam (no papel de Jackson ‘Jax’ Teller), Katey Sagal (no papel de Gemma Teller Morrow), Ron Perlman (Clay Morrow), Kim Coates (Tig Trager), Tommy Flanagan (Chibs Telford), entre outros. Informações, ficha técnica, lista de episódios e outras informações podem ser encontradas em: <<http://www.adorocinema.com/series/serie-3859/>>. Acesso em: 27 jun. 2017.

<sup>24</sup> Este fato é bastante divulgado em diversas mídias e entrevistas com o diretor e elenco. Uma destas entrevistas pode ser conferida em FORD, Rebecca. ‘*Sons of Anarchy*’: Showrunner Kurt Sutter on the ‘Heartbreaking Finale (Q&A)’. Disponível em: <<http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/sons-anarchy-finale-death-showrunner-664520>>. Acesso em: 15 jun. 2017.

<sup>25</sup> ROMEU + JULIETA. Dirigido e produzido por Baz Luhrmann. Los Angeles: 20th Century Fox, 1996. 1 DVD (120 min), widescreen, color.

<sup>26</sup> OHELLO. Dirigido por Oliver Parker. Produzido por David Barron, Jonathan Olsberg e Luc Roeg. West Hollywood: Castle Rock Entertainment, 1995. 1 DVD (123 min), widescreen, color.

<sup>27</sup> HAMLET. Dirigido por Keneth Branagh. Produzido por David Barron. West Hollywood: Castle Rock Entertainment, 1996. 1 DVD (242 min), widescreen, color.

<sup>28</sup> MACBETH. Dirigido por Justin Kurzel. Produzido por Iain Canning, Laura Hastings-Smith e Emile Sherman. Film4 Productions, See-Saw Filmes e DMC Film, 2015. 1 DVD (113 min), widescreen, color.

Clarence ‘Clay’ Morrow, e sua mãe Gemma Teller Morrow. Eles residem na cidade fictícia de Charming,<sup>29</sup> na Califórnia, onde Clay e Jax exercem respectivamente a presidência e vice-presidência de um clube de motociclistas chamado “*Sons of Anarchy Motorcycle Club, Redwood Originals*” (SAMCRO, apelidado de “SAM CROW”).

O clube foi fundado pelo pai de Jax, John Thomas Teller, então casado com Gemma. No início da trama, Jax descobre um manuscrito de seu pai – um livro datilografado bastante volumoso – no qual está registrada a história de fundação do grupo e de como, ao longo dos anos, ele se perdeu de seus propósitos originais de fraternidade e independência para se envolver de forma cada vez mais violenta com o crime organizado, especialmente no tráfico de armas.<sup>30</sup> Depois da descoberta do manuscrito, de sua leitura ao longo dos episódios da série, e da observação de acontecimentos estranhos dentro do grupo, Jax começa a suspeitar que há algo de podre no reino da SAMCRO, o que se confirma quando é revelado que Clay tramou a morte do fundador, apoiado pela sua amante Gemma, esposa de John e mãe de Jax.<sup>31</sup>

No episódio piloto, o primeiro de toda a série, já está apresentada a essência da trama: a SAMCRO envolvida com o tráfico de armas, muita violência, polícia local corrompida e a descoberta do manuscrito. Muitas são as leituras possíveis de um roteiro complexo como o de uma série de televisão; uma delas é o viés sociológico elaborado por Garret Castleberry, na qual SOA<sup>32</sup> funciona como uma peça de moralidade shakespeariana que atualiza os temas ideológicos do oeste americano. Este tema seria o da civilização masculina, machista e desbravadora da fronteira, característica do gênero *Western*, que aparece bem marcada no seriado: seu cenário é a Califórnia, entre montanhas e desertos, em

---

<sup>29</sup> “Encantadora”, em tradução livre.

<sup>30</sup> SONS, Temporada 1, Episódio 1, 10:00. O manuscrito possui o seguinte título: A vida e a morte de SAM CROW. Como os Sons of Anarchy perderam seu caminho. Por John Thomas Teller. Orig.: “*The life and death of SAM CROW. How the Sons of Anarchy lost their way. By John Thomas Teller*”.

<sup>31</sup> Resumo de SLOBODA, Noel. Hamlet in (and off) Stages: Television, Serialization, and Shakespeare in Sons of Anarchy. **Journal of the Wooden O Symposium**, v.12, p.85-99, 2012. p. s.

<sup>32</sup> A partir deste ponto, será utilizada a sigla SOA para *Sons of Anarchy*, referindo-se à série, assim como SAMCRO para *Sons of Anarchy Motorcycle Club, Redwood Originals*, quando se tratar do clube de motociclistas.

uma cidade pequena e dominada por uma justiça fora da lei, onde a motocicleta Harley cumpre a função do cavalo e a oficina mecânica da SAMCRO, o quartel general da cavalaria.<sup>33</sup>

Mas, se SOA pode ser entendido por esse viés, e de fato permite essa leitura, ele torna-se melhor compreendido no que Rob Sheffield, crítico da revista Rolling Stone, definiu como “*Hamlet em couro preto*”: para ele, o seriado caiu nas graças do público americano porque a motocicleta está amarrada ao sonho de ir a lugares distantes e correr estradas com a liberdade nos pés. Mas justamente neste ponto reside a tragédia deste grupo que pretende a liberdade da anarquia: eles nunca chegam a lugar nenhum, andam apenas no entorno de sua própria cidade, enredados em suas feias tramas familiares.<sup>34</sup> Isto é Hamlet – o Hamlet de Kurt Sutter.

### **OS PONTOS DE CONTATO DIRETOS ENTRE HAMLET E *SONS OF ANARCHY***

Quando se trabalha a adaptação de uma peça de teatro para um espetáculo de televisão de várias temporadas, há necessidade de operar dentro de uma complexidade narrativa que funciona de maneira diferente em relação a um teatro, filme ou determinados seriados. A trama não se fecha em cada episódio, mas mantém uma linha central em andamento, entrelaçada por vários níveis que entrecruzam os capítulos com a história como um todo. Um roteiro deste tipo, com diversas camadas narrativas, oferece inúmeras oportunidades de referência ao seu material de origem.<sup>35</sup> Ainda mais quando se trata de inspiração em uma obra monumental como Hamlet, que acaba funcionando como uma coleção de pistas para improvisar, e não uma trilha fixa a ser seguida sem desvios. É por isso que a adaptação que Sutter realizou a partir de Shakespeare deve ser vista como uma sobreposição de camadas, que se repetem

---

<sup>33</sup> CASTLEBERRY, Garret. Revising the Western: Connecting Genre Rituals and American Western Revisionism in TV's Sons of Anarchy. **Cultural Studies – Critical methodologies**, v. 14, n.3, p. 269-278, 2014. p. 271.

<sup>34</sup> SHEFFIELD, Rob. ‘*Sons of Anarchy*’ Is Hamlet in Black Leather. Disponível em: <<http://www.rollingstone.com/movies/news/sons-of-anarchy-is-hamlet-in-black-leather-20121113>>. Acesso em: 18 jun. 2017.

<sup>35</sup> SLOBODA, 2012, p. 91.

ou se misturam, com várias vertentes livres dentro da narrativa.<sup>36</sup> Não se trata de uma adaptação pura e direta de enredo e personagens, mas uma inspiração como ponto de partida.

Onde está, portanto, a relação tão alardeada entre Hamlet e SOA? Algumas características de Hamlet foram levantadas por Valdomiro Polidório, e podem ajudar a esta reflexão. Em primeiro lugar, o enredo baseado na vingança. A história do príncipe dinamarquês possui todas as características de tragédia elisabetana: a vingança como principal ação da peça e causa de catástrofe, a presença de fantasmas exigindo reparação, hesitação e demora na execução dos planos, elementos de loucura real ou fingida e contra-intriga bem arquitetada do antagonista. Em segundo lugar, a construção psicológica de Hamlet, que sofre de desconfianças sobre o usurpador Cláudio desde o início da tragédia, e as demonstra em falas como a consagrada: *“Há mais coisas no céu e na terra, Horácio, do que sonha a tua filosofia”*.<sup>37</sup> Em terceiro lugar, as questões universais a respeito da natureza humana são tratados por Shakespeare por meio dos solilóquios de Hamlet.<sup>38</sup>

Este esqueleto de características fundamentais está presente em SOA. O primeiro deles, o enredo da vingança, não se apresenta de imediato – ele é construído ao longo da série, conforme Jax descobre o passado do clube. Esta progressão se torna necessária pelo modelo de seriado televisivo. Mas o trio principal da peça – o príncipe da Dinamarca, a rainha Gertrudes e o rei usurpador Cláudio – está plenamente representado nos personagens Jax Teller, sua mãe Gemma e o padrasto Clay. Além disso, toda a trama se desenvolve em um reino – o clube de motociclistas chamado SAMCRO, localizado em Charming. Jax é igualmente filho de governante (John foi fundador do clube e era seu presidente quando morreu). A mãe, Gemma Teller Morrow, é a esposa do antigo governante, e se casa com o usurpador. Clay Morrow é o amigo íntimo de John, que conspira para sua morte “acidental” – ele sabotou a moto de John, enquanto Cláudio envenenou o Hamlet

---

<sup>36</sup> SLOBODA, 2012, p. 95.

<sup>37</sup> SHAKESPEARE, William. **Hamlet**. São Paulo: Universo dos Livros, 2007. Ato I, Cena V.

<sup>38</sup> POLIDÓRIO, Valdomiro. Análise de algumas características da personagem Hamlet da peça homônima de William Shakespeare. **Revista Entrelinhas**, São Leopoldo, v. 6, n. 1, p. 250-258, 2012. p. 251s.

pai. Possivelmente, uma das mais explícitas adaptações é a aparição do fantasma do pai de Hamlet: em SOA, ele se apresenta como manuscritos deixados por John especificamente para Jax. Sobre estes pontos fundamentais, não há divergência entre as críticas pesquisadas.<sup>39</sup>

Em segundo lugar, as desconfianças de Jax em relação à mãe e ao padrasto são construídas ao longo da série. O principal veículo de descoberta são os manuscritos do fantasma John, nos quais está registrada a história de seu reino, a SAMCRO, sua decadência e a trama que ele percebeu se desenvolver e que levou à sua morte. Aqui há uma diferença que merece menção: se o fantasma de Hamlet quer vingança, o de John clama por redenção – que Jax conduza o grupo de volta para sua pureza original, seu Éden. Esta diferença é fundamental, e será retomada adiante. Mas Jax, embora tentasse se afastar da senda da vingança, acaba tragado por ela, de forma crescente e cada vez mais trágica. Neste sentido, Hamlet se torna pleno em SOA.

Em terceiro lugar, os solilóquios típicos de Hamlet estão presentes em SOA de duas formas: pelos manuscritos de John Teller, que são lidos, muitas vezes, ao início ou final dos episódios das quatro primeiras temporadas, e depois, no diário que passou a ser escrito por Jax a partir da quinta temporada, onde ele registra as suas próprias reflexões sobre o grupo e a família. Como estes textos são eventualmente apresentados em voz alta, ou mostrados na tela,

---

<sup>39</sup> Não será apresentado o argumento de cada crítico(a), até porque são essencialmente o mesmo. A principal pesquisada foi SCHREMPH, Kelly. '*Sons of Anarchy*' Vs. '*Hamlet*': These Two Storylines Are Practically One in the Same. Disponível em: <<https://www.bustle.com/articles/53033-sons-of-anarchy-vs-hamlet-these-two-storylines-are-practically-one-in-the-same>>. Acesso em: 15 jun. 2017. Em português, há uma tradução, com alguma ampliação, da análise de Kelly Schremph em MELO, Cristino. **Ser ou não ser?** Sons of Anarchy, uma obra de William Shakespeare. Disponível em: <<http://www.umpoucodemuito.com/blog/ser-ou-nao-ser-sons-of-anarchy-uma-obra-de-william-shakespeare/>>. Acesso em: 15 jun. 2017. Uma outra análise, também em português, pode ser verificada em VENANCIUS, Jefferson. **Sons of Anarchy e Hamlet**: Uma análise profunda e comparativa entre as duas obras. Disponível em: <<https://www.proibidoler.com/tv/sons-of-anarchy-e-hamlet-uma-analise-profunda-e-comparativa-entre-as-duas-obras/>>. Acesso em: 15 jun. 2017.

os mais aficionados puderam coletar seu conteúdo. Um deles está abaixo descrito:

Quando agimos para vingar aqueles que amamos, a justiça pessoal colide com a justiça social e divina. Viramos juiz, júri e Deus. Com essa escolha vem uma responsabilidade assustadora. Alguns homens vão até onde aguentam, outros abusam da força viva. O verdadeiro fora-da-lei encontra um equilíbrio entre a paixão no seu coração e a razão na sua mente. A sua solução é sempre uma igualdade mista de força e certezas.<sup>40</sup>

Além desses pontos, algumas outras características comuns são perceptíveis, no que se refere a temas abordados. A corrupção em Hamlet, presente nas pérfidas ações de Cláudio e dos personagens que convoca para eliminarem seu enteado, é uma constante em SOA: todos são corruptores e corrompidos, desde membros do clube, passando por empresários e autoridades civis, chegando até o corpo policial local e instituições de segurança nacionais, como FBI e CIA. Outro elemento de Hamlet presente em SOA é a morte inútil e por engano. A morte, pintada na sua forma clássica de caveira-manto-foice, é ostentada como símbolo da SAMCRO nas jaquetas e tatuada nas costas dos membros do clube, remetendo também ao famoso episódio em que Hamlet encontra a caveira do bobo da corte, Yorick, e medita sobre a transitoriedade da vida.<sup>41</sup> A morte veste os *Sons*.

## **AS LIBERDADES CRIATIVAS NA RELAÇÃO ENTRE HAMLET E SONS OF ANARCHY**

As discussões no meio virtual, a respeito da adaptação de Hamlet para SOA, são curiosas. Há um desejo quase ortodoxo de que cada personagem de Shakespeare tenha um correspondente

---

<sup>40</sup> Este excerto do manuscrito, extraído do 3º episódio da 1ª temporada, foi registrado por VENANCIUS, Jefferson. **ESPECIAL: Sons of Anarchy: Os manuscritos de John Teller – 1ª Temporada.** Disponível em: <<https://www.proibidoler.com/tv/sons-of-anarchy-os-manuscritos-de-john-teller-1a-temporada/>>. Acesso em: 15 jun. 2017.

<sup>41</sup> SHAKESPEARE, Ato III, Cena I.

literal na série de televisão. Como mencionado, não se trata de uma transposição engessada, mas um roteiro com sobreposições de camadas e referências livres. É por isso que, entre as críticas analisadas,<sup>42</sup> não há unanimidade sobre as relações dos personagens secundários da trama com seu inspirador em Hamlet. Ofélia, noiva apaixonada de Hamlet e que termina enlouquecendo e se suicidando, é percebida em dois personagens da série: o melhor amigo de Jax, Opie Winston (cuja semelhança de nome com *Ofélia* não deve ser descartada), e a esposa do príncipe de Charming, Tara Knowles. Em ambos há um amor profundo pelo príncipe, mas é Opie quem demonstra toda essa devoção ao morrer pelo amigo na prisão, em uma das cenas mais comoventes de toda a série.<sup>43</sup> Já Tara, a candidata natural ao posto, tem uma relação mais sutil com o personagem de Shakespeare: ela “enlouquece” de certa maneira, e tem uma morte nas águas – embora seja na pia da cozinha, assassinada (elemento que será tratado adiante).

Conforme os personagens vão se distanciando do círculo central da trama – o trio Jax-Gemma-Clay –, também as identificações se tornam complicadas. Tentou-se ligar o conselheiro Polônio a três personagens: Bobby Munson, Wayne Unser e Piney Winston, todos sábios conselheiros que acabaram mortos de uma forma ou outra; Horácio, grande amigo de Hamlet, foi relacionado ao fiel Chibs Telford, sobrevivente da trama e que se torna o derradeiro presidente da SAMCRO; e Juice Ortiz, membro do clube, tem sido identificado aos falsos amigos de Hamlet, Rosencrantz e Guildenstern. Tais associações forçadas foram bem percebidas pelo blog *Digital Spy*: segundo os autores, as identificações acima não são tão claras quanto as da família Teller-Morrow; além disso, as mortes de Opie e Tara não foram suicídio. Segundo o mesmo blog, o tema da vingança é tardio na série – Jax divaga mais sobre como a SAMCRO se perdeu do caminho original do que sobre a necessidade de vingança, e o herói da trama teve um final muito mais glorioso do que aquele que foi reservado por Shakespeare para Hamlet.<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup> Os acima citados: SCHREMPH, MELO e VENANCIUS.

<sup>43</sup> SONS, Temporada 5, Episódio 3, 35:00.

<sup>44</sup> *Sons of Anarchy vs Hamlet: Something is rotten in the state of California*. Disponível em: <<http://www.digitalspy.com/tv/ustv/feature/a661896/sons-of-anarchy-vs-hamlet-something-is-rotten-in-the-state-of-california/>>. Acesso em: 18 jun.



Precisamente essa alteração do trágico final do Hamlet de Sutter é que está, segundo os conceitos prévios levantados em Tillich e Reblin, relacionada à religiosidade cristã – o que leva à próxima etapa dessa reflexão.

## **JESUS CRISTO E A SALVAÇÃO DOS SONS OF ANARCHY**

A história de Jesus Cristo já foi contada muitas vezes no cinema, desde “*Rei dos Reis*” (1927)<sup>45</sup> até a “*Paixão de Cristo*” (2004)<sup>46</sup>. Ele também teve participações especiais em clássicos como “*Quo Vadis*” (1951)<sup>47</sup> e “*Ben Hur*” (1959)<sup>48</sup>. A figura de Jesus Cristo também se faz presente em SOA, a qual se manifesta na transição de roteiro que o diretor realiza de Hamlet para a famosa história do filho de Deus.

Há uma mendiga misteriosa que aparece várias vezes ao longo das sete temporadas de SOA, sempre em momentos críticos da vida dos personagens principais. Ela aparece após o funeral de Donna, esposa de Opie, ainda no início da série;<sup>49</sup> depois, por exemplo, em alguns episódios que ocorrem na cidade irlandesa de Belfast;<sup>50</sup> e em um posto de gasolina perdido no interior da Califórnia, quando Gemma está fugindo da ira do filho.<sup>51</sup> Levantou-se a hipótese, entre outras, de que ela fosse uma mãe para o SOA, lembrando que o símbolo principal do clube é a morte.<sup>52</sup> Mas o mistério foi elucidado pelo próprio diretor Kurt Sutter, depois da

---

2017.

<sup>45</sup> REI dos Reis. Dirigido por Cecil B. DeMille. Paramount Pictures, 1927. 1 DVD (155 min), fullscreen, preto e branco.

<sup>46</sup> PAIXÃO de Cristo. Dirigido por Mel Gibson. Produzido por Bruce Davey, Mel Gibson, Stephen McEveety e Enzo Sisti. Los Angeles: Icon Productions, 2015. 1 DVD (126 min), widescreen, color.

<sup>47</sup> QUO Vadis. Direção de Mervyn LeRoy. Produção de Sam Zimbalist. Los Angeles: MGM, 1951. 1 DVD (168 min), fullscreen, color.

<sup>48</sup> BEN-HUR. Dirigido por William Wyler. Produzido por Karl Tunberg. Los Angeles: MGM, 1959. 1 DVD (212 min), fullscreen, color.

<sup>49</sup> SONS, Temporada 1, Episódio 13, 55:00.

<sup>50</sup> SONS, Temporada 3, Episódio 11, 17:00.

<sup>51</sup> SONS, Temporada 7, Episódio 12, 19:00.

<sup>52</sup> Hipótese mencionada por VENANCIUS, Jefferson. **Sons of Anarchy e Hamlet**: Uma análise profunda e comparativa entre as duas obras.

conclusão da série: trata-se de Jesus Cristo.<sup>53</sup> Não é sem sentido que ele o representou como uma mendiga, pois a relação de Jesus com os pobres é um clássico bíblico:

Então dirá o rei [Cristo] aos que estiverem à sua direita: 'Vinde, benditos de meu Pai, recebei por herança o Reino preparado para vós desde a fundação do mundo. Pois tive fome e me destes de comer. Tive sede e me destes de beber. Era forasteiro, e me acolhestes. Estive nu, e me vestistes, doente, e me visitastes, preso e viestes ver-me.'<sup>54</sup>

O fato de a andarilha ser Jesus Cristo terá implicações significativas para interpretação do rumo que o final da série tomou. Quem percebeu o aspecto cristológico do final de SOA foi Thaiana Bitencourt, ao escrever um artigo sobre a simbologia no seriado.<sup>55</sup> A referência final a Cristo na trama não foi coincidência: é preciso perceber que a temática cristã – especialmente católica – está presente em toda a série. O local de reunião dos líderes da SAMCRO, onde todas as decisões são tomadas democraticamente, é chamado pelo grupo de “*Church*” (Igreja). A matriarca do clube, Gemma, está sempre indo a igrejas ou capelas, buscando espaço para pensar e rezar, e não poucas vezes se vê conversando com padres e pessoas ligadas à fé.<sup>56</sup> Finalmente, o próprio nome “*Sons*” –

---

<sup>53</sup> Um vídeo com a afirmação de Sutter sobre a mendiga está no YouTube. *Entrevista: Kurt fala sobre a garota sem teto (legendado)*. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=XabVoE0hG\\_A&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=XabVoE0hG_A&feature=youtu.be)>. Acesso em: 27 jun. 2017.

<sup>54</sup> Mateus 25.34-36. Todas as citações bíblicas deste texto foram extraídas da versão traduzida para o português na **Bíblia de Jerusalém**. São Paulo: Paulus, 2002.

<sup>55</sup> BITENCOURT, Thaiana. **A simbologia de Sons of Anarchy** (parte 2). Disponível em: <<http://www.metagene.com.br/simbologia-de-sons-of-anarchy-parte-2/>>. Acesso em: 15 jun. 2017. Além de ter percebido que a cena final do seriado trata do sacrifício de Cristo, um detalhe interessante percebido por ela é o vestuário de Jax, diferente dos demais: ele sempre usou tênis e camiseta impecavelmente brancos, desde o início da série. Isso permanece até o penúltimo episódio, quando ele assassina Gemma, ocasião em que os tênis ficam manchados com o sangue materno. No início do 13º episódio, o derradeiro de SOA, Jax coloca o tênis salpicado de sangue no lixo e calça, pela primeira vez, botas negras, surradas, mas inéditas.

<sup>56</sup> “*Sou uma boa cristã*”, diz Gemma a um caminhoneiro que lhe dá carona na estrada. SONS, Temporada 7, Episódio 12, 23:00.

Filhos –, bem como a relação fraterna do clube, onde todos se tratam pelo termo “irmão”, e cuja expressão recorrente ao longo da série é “*eu te amo*”, remetem diretamente ao linguajar cristão.

Outro aspecto que merece destaque é que os principais grupos que interagem com SOA são católicos: os *Mayans*, clube rival de mexicanos, que possuem em sua jaqueta a inscrição “*Los asesinos de Dios*”;<sup>57</sup> e o IRA (Exército Republicano Irlandês), católicos fornecedores de armas e que tem, em suas fileiras profundamente devotas, o padre Kellan Ashby.<sup>58</sup>

### **A NEGAÇÃO DA MORTE TRÁGICA DE HAMLET**

Se, por um lado, há referências cristãs em SOA, mantém-se a linha narrativa central em Hamlet. Em toda a série, Jax se debate com a expectativa de salvar seu clube do crime organizado. Seu objetivo é realizar o sonho do pai: abandonar o tráfico de armas, cortar relações com o IRA e tornar a SAMCRO um empreendimento legalizado. As suas ideias de trabalho honesto são pouco ortodoxas, bem ao estilo de Kurt Sutter: primeiro, por meio do agenciamento de prostituição; depois, montando uma produtora de filmes pornográficos com as moças do bordel. Em cada temporada, Jax mostra sua genialidade, criando estratégias para solucionar as crises que surgem com grupos rivais e com a investigação das autoridades policiais e judiciais, conseguindo se livrar na maioria das vezes. Mas o resultado é sempre o mesmo: afunda a si mesmo e ao grupo, cada vez mais, na corrupção e no crime. Seus esforços acabam redundando, a longo prazo, no contrário do que pretende.

A penúltima temporada de SOA levou ao extremo a tensão da luta contra o destino. O objetivo de livrar o clube do IRA, bem como a família da influência criminosa, vai sendo construído por Jax com maestria até o último episódio. O espectador compartilha com o personagem o alívio de uma situação que vai se resolvendo ponto a ponto, sempre regado a muito sangue. As vinganças são realizadas,

---

<sup>57</sup> SONS, Temporada 1, Episódio 9, 27:00.

<sup>58</sup> O padre Kellan Ashby é personagem frequente na terceira temporada. Ver SONS, Temporada 3, Episódio 9, 35:00.

sendo a principal delas a morte de Clay Morrow – o rei Cláudio da série.<sup>59</sup> Jax parece que vai conseguir livrar o clube do negócio de armas de uma vez por todas, e libertar a esposa com os filhos para recomeçar vida nova em outro lugar. Mas, no último episódio da temporada, acontece uma reviravolta: Gemma, sem saber que Jax e Tara resolveram toda a situação com a polícia e o poder público, e pensando que ela está traindo o filho e o clube, assassina a nora em um acesso de fúria, afogando-a na pia da cozinha e perfurando sua cabeça com um garfo.<sup>60</sup> O roteiro dá uma guinada de um desfecho positivo para a tragédia em questão de minutos: todas as tentativas de salvação de Jax esbarram no desespero do imponderado, provocado pela malha implacável das relações humanas, destruídas pelos sentimentos de medo e vingança. Nada resta a não ser vingar o horror. Hamlet está mais presente do que nunca.

O crime, encoberto por Juice (outro membro do clube), desperta o pior de Jax, que passa maior parte da última temporada em uma fúria de vingança contra os supostos assassinos, indicados falsamente pela mãe, ao mesmo tempo em que tenta, de forma extremamente violenta, livrar o clube dos traficantes irlandeses e dos outros poderes criminosos ao seu redor. A situação vai piorando, e a loucura de Hamlet toma conta de Jax. Entretanto, as pistas vão mostrando, aos poucos, que seu julgamento está errado, o que acaba confirmado por Juice, que revela ser Gemma a assassina de sua esposa.<sup>61</sup> Isso muda tudo: Jax se dá conta que causou um dano irremediável nas relações do grupo com outros clubes. Muito sangue fora derramado, e ele cobraria seu preço. A sequência natural seria Jax morrer ao modo de Hamlet, vítima das tramas que criou e das circunstâncias que não pôde controlar. No final deste antepenúltimo episódio, ele extravasa a decepção no ombro de Nero, enquanto a mãe foge, dirigindo na noite, chorando e cantando o hino protestante *“Blessed Assurance”*.<sup>62</sup>

---

<sup>59</sup> SONS, Temporada 6, Episódio 11, 38:00.

<sup>60</sup> SONS, Temporada 6, Episódio 13, 1:09:00. No início do episódio, uma cena simbólica: a imagem de uma pomba branca sendo esmagada no asfalto pela moto de Jax, que passa em alta velocidade.

<sup>61</sup> SONS, Temporada 7, Episódio 11, 24:00.

<sup>62</sup> *“Blessed Assurance”* seria algo como “Segurança Abençoada”. No Brasil, é traduzido como “Que segurança, sou de Jesus”.

Mas algo inusitado acontece nos dois capítulos finais. Sutter não reserva para Jax uma morte ao estilo de Hamlet, o qual foi contaminado pela espada envenenada na luta com Laertes. Este desfecho poderia ser traduzido em uma bala perdida de um tiroteio, por exemplo. Seria uma morte inútil, resultado da vingança desenfreada. Por que a conclusão imaginada por Shakespeare não serviu ao diretor?

O problema está na ausência de sentido, no desespero da tragédia ante o destino. Em Shakespeare, o mundo só pode ser explicado pelas relações frias de causa e efeito – as ações motivadas pela vingança levam apenas à morte de culpados, de inocentes e até mesmo de vingadores, aspecto didático do gênio inglês. Esse final serviria a uma história contada ao longo de sete anos, e com tanto apego emocional como o provocado por SOA? É neste ponto que acontece uma reviravolta que invoca, segundo nossa análise, uma profunda questão religiosa, e dará o desfecho a toda a série no seu último episódio.

## **O SACRIFÍCIO VICÁRIO DE JAX TELLER**

Um assunto importante em Hamlet, já referido, é a morte. A primeira cena da série<sup>63</sup> mostra dois corvos bicando um rolo de papel higiênico caído sobre o asfalto, por onde passa Jax com sua Harley. Corvos são, desde muito, símbolos da morte, das trevas e do além.<sup>64</sup> Como eles também estão presentes no último episódio, e são a última imagem registrada, fica a sensação de que ela – a morte – seja mesmo o tema e solução de roteiro da série como um todo.

---

<sup>63</sup> SOA, Temporada 1, Episódio 1, 00:00.

<sup>64</sup> Uma excelente análise da simbologia em torno do corvo pode ser encontrada em OLIVEIRA, Bruno Silva. O corvo como mensageiro da morte no conto O Corvo de Edgar Allan Poe. In: Núcleo de estudos em linguagem, línguas minoritárias e imaginário – NELIM. **O imaginário do medo: caderno de estudos**. Universidade Federal de Goiás: Goiânia, 2011. EBook. p. 9-19. Disponível em: <<http://gepai.yolasite.com/resources/Caderno%20de%20Estudos%20Nelim%20-%20O%20Imaginario%20do%20Medo.pdf>>. Acesso em: 28 ago. 2017.

Na relação com esta sequência final sobre a morte, há uma curiosidade a respeito dos nomes escolhidos por Sutter para seus personagens. O último candidato a ser aceito na SAMCRO, no derradeiro episódio, é Taddarius Orwell ‘T.O.’ Cross – um negro que deixou o grupo dos “*Bastards*” e entrou para o SOA. O fato significativo é que se trata do primeiro negro a entrar no grupo, que tinha regras racistas desde sua origem, e de ser alguém que, de “bastardo”, se torna “filho” – outra temática importante no cristianismo. Além disso, o sobrenome “*Cross*” (“*Cruz*”, em português) não pode ser por acaso. Também é importante lembrar que nomes têm sentidos, às vezes, ocultos: o apelido “Jax” (de Jackson) pode ser um trocadilho, pois a letra X (do grego *Chi*, símbolo de Cristo) é usada no contexto americano para substituir o *Christ* de *Christmas*, tornando-o “*Xmas*”. Pode até não ser proposital, por parte de Sutter, mas a referência está presente.<sup>65</sup> A cruz está em T.O., e Cristo está também em Jax. SOA, então, ao tratar da morte, busca o tema da religião.

Foi visto anteriormente que a religião, para Paul Tillich, é a “*preocupação suprema com aquilo que nos preocupa em última análise*”, e a fé é um “*estado em que somos tomados pela preocupação suprema*”.<sup>66</sup> Todo ser humano precisa encontrar algum sentido na própria existência, e também um sentido na arte que aprecia, no filme que assiste, pois são expressões daquilo que vale a pena ser vivido neste mundo. No caso de SOA, a morte de um personagem como Jax, na mão implacável do vazio de sentido, seria um bom desfecho para a série? Qual seria a morte significativa para Sutter?

De acordo com os símbolos e referências utilizadas por ele na série e, especialmente, no último episódio, ele escolheu a morte

---

<sup>65</sup> Sobre estas coincidências de nomes de personagens com o contexto da ficção, o escritor Ray Bradbury, autor de grandes obras da ficção científica dos anos 50 e 60, deu um testemunho interessante no posfácio do livro *Fahrenheit 451*. Este clássico da literatura futurista tratava de um tempo em que as autoridades censurariam a literatura, e utilizariam bombeiros para queimar livros. O autor revelou que percebera somente 30 anos depois que os nomes dos principais personagens da obra, que são *Montag* e *Faber*, eram, respectivamente, uma marca de papel e outra de fabricante de lápis. O seu inconsciente escolhera sabiamente os nomes sem lhe avisar. BRADBURY, Ray. **Fahrenheit 451**: a temperatura na qual o papel do livro pega fogo e queima. São Paulo: Globo, 2003. p. 209.

<sup>66</sup> TILLICH, 2009, p. 81.

vicária de Jesus Cristo para o seu Hamlet. A razão é simples: a vingança não pode mover incondicionalmente, pois ela é um falso incondicional – um ídolo que conduz à frustração.<sup>67</sup> É preciso encontrar um sentido para a morte, e este sentido está na morte sacrificial – quando ela tem um propósito digno como salvar o outro. É neste local que Sutter coloca Jax. Não é uma opção forçada: é preciso lembrar que Opie já morrera antes em um ato de amor sacrificial pelo amigo.<sup>68</sup> Este amor é a ligação principal de Jax com Cristo, é o que liga Sutter com a teologia cristã. “*Este é o meu mandamento: amai-vos uns aos outros como eu vos amei. Ninguém tem maior amor do que aquele que dá a vida por seus amigos*” (João 15.12-13), disse Jesus aos seus discípulos.

O ato sacrificial de Jax é completo: no último episódio, à luz do dia, ele executa os chefes das principais organizações que ameaçam sua família e seu clube – não mais como ato de vingança, mas de justiça. Assume publicamente os crimes a fim de livrar os amigos de qualquer acusação. Os últimos vinte minutos são eletrizantes. Ele encontra a misteriosa mendiga, que estava na lateral do prédio do Tribunal de Justiça, comendo pão e tomando vinho, a câmera se desloca para os dois elementos e fixa-se nesta imagem da Eucaristia, uma clara referência à Santa Ceia, maior símbolo cristão do sacrifício de Jesus:

E [Jesus] tomou um pão, deu graças, partiu e deu-o a eles, dizendo: ‘*Isto é o meu corpo que é dado por vós. Fazei isto em minha memória*’. E, depois de comer, fez o mesmo com a taça, dizendo: ‘*Essa taça é a Nova Aliança em meu sangue, que é derramado por vós*’.<sup>69</sup>

Da mendiga-Jesus, Jax recebe um cobertor puído (um manto) e a recomendação: “*Está na hora*”.<sup>70</sup> Ele executa o maior dos criminosos na frente do Tribunal de Justiça (quão significativo!); depois, se despede dos “discípulos”, um a um, sempre com as

---

<sup>67</sup> Para Tillich, o falso incondicional eleva coisas passageiras e finitas à categoria de incondicional, transformando-as em idolatria. Essa adulteração geralmente leva à frustração existencial. TILLICH, Paul. **Dinâmica da fé**. São Leopoldo: Editora Sinodal, 1985. p. 12.

<sup>68</sup> SONS, Temporada 5, Episódio 3, 35:00.

<sup>69</sup> Lucas 22.19-20, grifo nosso.

<sup>70</sup> SONS, Temporada 7, Episódio 13, 56:30.

palavras “eu te amo”; institui seu sucessor na presidência, e parte de motocicleta para a mesma estrada que ceifou a vida do pai. Em seu rastro, segue uma caravana de carros e batedores policiais, com corvos sobrevoando a cena, ao som da música “*Come join the murder*”,<sup>71</sup> composta para o final da série, cuja letra foi escrita por Kurt Sutter, e está abaixo descrita (em tradução livre):

Há um pássaro preto empoleirado na minha janela, eu o ouço chamando  
Eu o ouço cantar, ele me queima até as cinzas com seus olhos dourados  
Ele vê todos os meus pecados, ele lê a minha alma  
Um dia aquele pássaro falou comigo, como Martin Lutero, como Péricles  
Venha juntar-se ao assassinato, venha voar com o preto  
Nós lhe daremos a liberdade da armadilha humana  
Venha juntar-se ao assassinato, alçar voo em minhas asas  
Você tocará a mão de Deus e Ele o fará rei  
Em um cobertor feito de sombras trançadas voou para o paraíso,  
no voo de um corvo  
Estes anjos transformaram minhas asas em cera agora  
Eu caí como a graça de Judas negada  
Naquele dia em que ele mentiu pra mim, como Martin Lutero, como Péricles  
Venha juntar-se ao assassinato [...]  
Eu ando entre os filhos de meus antepassados,  
As asas quebradas, o custo da traição  
Eles me chamam, mas nunca tocam meu coração  
Agora estou muito longe, e eu estou perdido demais  
Tudo o que posso ouvir é o que ele falou comigo, como Martin Lutero,  
como Péricles, venha juntar-se ao assassinato [...]  
Então agora eu amaldiçoo o fogo daquele corvo  
Você me fez odiar, você me fez queimar  
Ele riu alto quando voou do Éden, você sempre soube,  
você nunca aprende  
O corvo não mais canta para mim, como Martin Lutero,  
como Péricles

---

<sup>71</sup> “*Venha juntar-se ao assassinato*”, em tradução livre.



Venha juntar-se ao assassinato [...].<sup>72</sup>

A letra é um tanto enigmática, e há por demais elementos religiosos para se avaliar. Essencialmente, o corvo – a morte – está ligado à serpente do Éden, que enganou Adão e Eva com as promessas de serem como Deus: estabelecer eles mesmos o bem e o mal. Também há referência a Ícaro, mito grego da tentativa de chegar aos céus. Jax é o Adão que foi enganado ao ser convocado a executar a própria justiça, assassinando e vingando seus opressores. Mas o corvo fora silenciado, já não cantava mais para ele, não invocava mais o assassinato.<sup>73</sup> Livre, o Hamlet de SOA se lança em direção a um caminhar.<sup>74</sup> Com os braços abertos, na forma da cruz, morre a morte de Cristo, salva seu clube e abre as portas da esperança para seus filhos. Seu sangue escorre pelo asfalto e se une ao pedaço de pão manchado de vinho, à beira da estrada. O sangue de Jax alcança o corpo de Cristo. O herói da série se redime, abandona a senda de vingança, morre pelos seus amigos e filhos, realizando a vontade do pai.

---

<sup>72</sup> Orig.: “There’s a black bird perched outside my window / I hear him calling / I hear him sing / He burns me with his eyes of gold to embers / He sees all my sins / He reads my soul / One day that bird, he spoke to me / Like Martin Luther / Like Pericles / Come join the murder / Come fly with black / We’ll give you freedom / From the human trap / Come join the murder / Soar on my wings / You’ll touch the hand of God / And He’ll make you king / On a blanket made of woven shadows / Flew up to heaven / On a raven’s glide / These angels have turned my wings to wax now / I fell like Judas grace denied / On that day that he lied to me / Like Martin Luther / Like Pericles / Come join the murder [...] / I walk among the children of my fathers / The broken wings, betrayal’s cost / They call to me but never touch my heart, now / I am too far / And I’m too lost / All I can hear is what he spoke to me / Like Martin Luther / Like Pericles / Come join the murder [...] / So now I curse that raven’s fire / You made me hate, you made me burn / He laughed aloud as he flew from Eden / You always knew, you never learn / The crow no longer sings to me / Like Martin Luther / Or Pericles / Come join the murder”. Disponível em <<http://www.songfacts.com/detail.php?id=35481>>. Acesso em: 27 jun. 2017.

<sup>73</sup> O silêncio do corvo é enigmático no texto da música. Ele apenas abandonou Jax após desgraçar sua vida em um emaranhado de morte e desolação? Ou teria sido silenciado porque a atitude sacrificial do personagem não daria mais margem para sua ação destruidora? Não importa para esta reflexão: Jax está livre de sua ação e se lança no ato redentor de sua vida, família e clube.

<sup>74</sup> O caminhar era guiado pelo motorista que sua mãe conhecera; no último momento, grita: Jesus!

Conscientemente ou não, Sutter tocou na chama central de todo o imenso edifício teológico cristão, a experiência fundante da cristandade: a Cruz e a Ressurreição. Por causa desta história, toda morte autossacrificial carrega consigo a expectativa de uma nova vida, a esperança da ressurreição. É uma morte que possui sentido; mantém seu aspecto dramático, mas apresenta a luz da vitória. A Cruz de Cristo une os opostos da morte e da vida, da tragédia e da esperança. Ela aponta para a culpa humana; mas, paradoxalmente, para a esperança da ressurreição. Termina o seriado, e na tela final aparecem as frases extraídas do texto de Shakespeare:

Duvida que o sol seja claridade,  
Duvida que as estrelas sejam chama,  
Suspeita da mentira na verdade,  
Mas não duvida deste que te ama!<sup>75</sup>

No amor é que Kurt Sutter deposita a sua esperança incondicional, o seu sentido de existência. Nada mais religioso: todo cristão também crê que “*Deus é amor*” (1João 4.16).

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

*Sons of Anarchy* é um seriado que se presta muito bem para a análise de uma teologia do cotidiano. Nele se revela um profundo aspecto de religião, tanto no simbolismo cristão utilizado, como no que é apresentado como Incondicional – aquilo pelo qual vale a pena morrer, ao mesmo tempo em que dá sentido à vida: neste caso, o amor. Ele preenche a ânsia de sentido para a morte trágica de Hamlet, tornando-a um sacrifício por amigos e família. Finalmente, o seriado apresenta elementos de transcendência no aspecto negativo e positivo: negativo, porque a brutalidade das relações humanas são desnudadas de maneira cruel e até repugnante, causando um choque revelador da concretude da vida; positivo, porque seu final conduz à perspectiva libertadora do amor sacrificial como solução para as contradições desta mesma vida. Hamlet e

---

<sup>75</sup> Orig.: “*Doubt thou the stars are fire; Doubt that the sun doth move; Doubt truth to be a liar; But never doubt I love.*” Tradução de Millôr Fernandes para SHAKESPEARE, Ato II, Cena II.

Cristo se encontram nesta história. Por isso, nas sete temporadas de *Sons of Anarchy* é percorrida uma jornada que vai de Hamlet a Jesus Cristo, da tragédia à esperança.

## REFERÊNCIAS

ADAM, Júlio César. Arte sequencial e liturgia: uma reflexão teológico-prática sobre a relação entre o cinema e o culto cristão.

**Estudos Teológicos**, São Leopoldo, v. 56, n. 1, p. 69-84, 2016.

ADAM, Júlio César. Da ficção científica para a ficção religiosa: ideias para pensar o cinema de ficção científica como culto da religião vivida. **Horizonte**, Belo Horizonte, v. 10, n. 26, p. 552-565, 2012.

ADAM, Júlio César. Religião e culto em 3D: o filme Avatar como vivência religiosa e as implicações disso para a teologia prática.

**Estudos Teológicos**, São Leopoldo, v. 50, n. 1, p. 102-115, 2010.

BEN-HUR. Dirigido por William Wyler. Produzido por Karl Tunberg. Los Angeles: MGM, 1959. 1 DVD (212 min), fullscreen, color.

BÍBLIA de Jerusalém. São Paulo: Paulus, 2002.

BITENCOURT, Thaiana. **A simbologia de Sons of Anarchy** (parte 2). Disponível em:

<<http://www.metagene.com.br/simbologia-de-sons-of-anarchy-parte-2/>>. Acesso em: 15 jun. 2017.

BRADBURY, Ray. **Fahrenheit 451**: a temperatura na qual o papel do livro pega fogo e queima. São Paulo: Globo, 2003.

CALVANI, Carlos Eduardo. **Teologia da arte**: Espiritualidade, Igreja e Cultura a partir de Paul Tillich. São Paulo: Paulinas, Fonte Editorial, 2010.

CASTLEBERRY, Garret. Revising the Western: Connecting Genre Rituals and American Western Revisionism in TV's Sons of Anarchy. **Cultural Studies – Critical methodologies**, v. 14, n. 3, p. 269-278, 2014.

*Come join the murder by The White Buffalo & The Forest Rangers.*

Disponível em:

<<http://www.songfacts.com/detail.php?lyrics=35481>>. Acesso em: 27 jun. 2017.

DANIEL, Roberto Francisco. Cinema: experiência de Deus. **Revista Eclesiástica Brasileira**, Petrópolis, n. 230, p. 430-441, 1998.

*Entrevista: Kurt fala sobre a garota sem teto (legendado).* Disponível em:

<[https://www.youtube.com/watch?v=XabVoE0hG\\_A&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=XabVoE0hG_A&feature=youtu.be)>. Acesso em: 27 jun. 2017.

FORD, Rebecca. 'Sons of Anarchy': Showrunner Kurt Sutter on the 'Heartbreaking Finale (Q&A)'. Disponível em:

<<http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/sons-anarchy-finale-death-showrunner-664520>>. Acesso em: 15 jun. 2017.

HAMLET. Dirigido por Keneth Branagh. Produzido por David Barron. West Hollywood: Castle Rock Entertainment, 1996. 1 DVD (242 min), widescreen, color.

MACBETH. Dirigido por Justin Kurzel. Produzido por Iain Canning, Laura Hastings-Smith e Emile Sherman. Film4 Productions, See-Saw Filmes e DMC Film, 2015. 1 DVD (113 min), widescreen, color.

MELO, Cristino. *Ser ou não ser? Sons of Anarchy, uma obra de William Shakespeare*. Disponível em:

<<http://www.umpoucodemuito.com/blog/ser-ou-nao-ser-sons-of-anarchy-uma-obra-de-william-shakespeare/>>. Acesso em: 15 jun. 2017.

NIEBUHR, H. Richard. **Cristo e cultura**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.

OLIVEIRA, Bruno Silva. O corvo como mensageiro da morte no conto O Corvo de Edgar Allan Poe. In.: Núcleo de estudos em linguagem, línguas minoritárias e imaginário – NELIM. **O imaginário do medo: caderno de estudos**. Universidade Federal de Goiás: Goiânia, 2011. EBook. p. 9-19. Disponível em: <<http://gepai.yolasite.com/resources/Caderno%20de%20Estudos%20Nelim%20-%20O%20Imagin%C3%A1rio%20do%20Medo.pdf>>. Acesso em: 28 ago. 2017.

OTHELLO. Dirigido por Oliver Parker. Produzido por David Barron, Jonathan Olsberg e Luc Roeg. West Hollywood: Castle Rock Entertainment, 1995. 1 DVD (123 min), widescreen, color.

PAIXÃO de Cristo. Dirigido por Mel Gibson. Produzido por Bruce Davey, Mel Gibson, Stephen McEveety e Enzo Sisti. Los Angeles: Icon Productions, 2015. 1 DVD (126 min), widescreen, color.

POLIDÓRIO, Valdomiro. Análise de algumas características da personagem Hamlet da peça homônima de William Shakespeare. **Revista Entrelinhas**, São Leopoldo, vol. 6, n. 1, p. 250-258, 2012.

QUO Vadis. Direção de Mervyn LeRoy. Produção de Sam Zimbalist. Los Angeles: MGM, 1951. 1 DVD (168 min), fullscreen, color.

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

REBLIN, Iuri Andréas. Teologia, arte e cultura: os caminhos da teologia do cotidiano. In: JACOBSEN, Eneida; SINNER, Rudolf von; ZWETSCH, Roberto E. (Orgs.). **Teologia pública: desafios sociais e culturais**. São Leopoldo: Sinodal, EST, 2012, p. 181-200.

REI dos Reis. Dirigido por Cecil B. DeMille. Paramount Pictures, 1927. 1 DVD (155 min), fullscreen, preto e branco.

ROMEU + Julieta. Dirigido e produzido por Baz Luhrmann. Los Angeles: 20th Century Fox, 1996. 1 DVD (120 min), widescreen, color.

SANTOS, Joe Marçal Gonçalves dos. Cinema e teologia: por que tratar de cinema numa teologia da cidade? In: ZWETSCH, Roberto E. (Org.). **Cenários urbanos**: realidade e esperança. Desafios às comunidades cristãs. São Leopoldo: Sinodal, EST, 2014, p. 241-255.

SCHREMPH, Kelly. *'Sons of Anarchy' Vs. 'Hamlet': These Two Storylines Are Practically One in the Same*. Disponível em: <<https://www.bustle.com/articles/53033-sons-of-anarchy-vs-hamlet-these-two-storylines-are-practically-one-in-the-same>>. Acesso em: 15 jun. 2017.

SHAKESPEARE, William. **Hamlet**. Tradução de Millôr Fernandes. Porto Alegre: L&PM, 2017.

SHEFFIELD, Rob. *'Sons of Anarchy' Is Hamlet in Black Leather*. Disponível em: <<http://www.rollingstone.com/movies/news/sons-of-anarchy-is-hamlet-in-black-leather-20121113>>. Acesso em: 18 jun. 2017.

SLOBODA, Noel. Hamlet in (and off) Stages: Television, Serialization, and Shakespeare in Sons of Anarchy. *Journal of the Wooden O Symposium*, 2012, Vol.12, p.85-99.

SONS of Anarchy. Escrito e dirigido por Kurt Sutter. Criado por Kurt Sutter. Produzido por Kurt Sutter, John Linson, Art Linson e James D. Parriott. Fox Entertainment Television, 2008 a 2014. 7 temporadas, widescreen, color.

*Sons of Anarchy vs Hamlet: Something is rotten in the state of California*. Disponível em: <<http://www.digitalspy.com/tv/ustv/feature/a661896/sons-of-anarchy-vs-hamlet-something-is-rotten-in-the-state-of-california/>>. Acesso em: 18 jun. 2017.

TILLICH, Paul. **Dinâmica da fé**. São Leopoldo: Editora Sinodal, 1985.

TILLICH, Paul. **Teologia da cultura**. São Paulo: Fonte Editorial, 2009.

VENANCIUS, Jefferson. **Sons of Anarchy e Hamlet**: Uma análise profunda e comparativa entre as duas obras. Disponível em: <<https://www.proibidoler.com/tv/sons-of-anarchy-e-hamlet-uma-analise-profunda-e-comparativa-entre-as-duas-obras/>>. Acesso em: 15 jun. 2017.

VENANCIUS, Jefferson. **ESPECIAL: Sons of Anarchy**: Os manuscritos de John Teller – 1ª Temporada. Disponível em: <<https://www.proibidoler.com/tv/sons-of-anarchy-os-manuscritos-de-john-teller-1a-temporada/>>. Acesso em: 15 jun. 2017.

Títulos em Buddy Champion 18pt  
Corpo do texto Garamond 11pt

Publicação eletrônica em PDF  
Publicação impressa e comercializada por PerSe, Inc  
[PerSe.com.br](http://PerSe.com.br)



# VAMOS FALAR SOBRE CULTURA POP?

## EPISÓDIO 2 A MÍDIA CONTRA-ATAÇA

Há quem diga que a continuação é sempre melhor: **Star Wars: O império contra-ataca; Homem-Aranha 2; Capitão América 2: O soldado Invernal; Batman – O Cavaleiro das Trevas; Deadpool 2...** Ops, melhor parar por aí, para não perder a referência.

Com *Vamos falar sobre cultura pop?* e *Vamos falar sobre gibis?* Iniciamos uma série de publicações sobre os temas como reflexos dos debates ocorridos nas edições do *Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial*, evento acadêmico, voltado à socialização de pesquisas sobre arte sequencial, quadrinhos, animações, cinemas, e cultura pop.

O evento é promovido pelo *Cult de Cultura (Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Arte Sequencial, mídias e cultura pop)* da Faculdades EST, de São Leopoldo, RS. O grupo de pesquisa é vinculado à Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS) e atua em diversas frentes, promovendo ensino, pesquisa e extensão sobre o tema.

Portanto, o livro que você tem em suas mãos é O "episódio 2" dessa aventura, fruto de pesquisa contextualizada, atualizada que discute arte sequencial numa perspectiva multidisciplinar e interdisciplinar. Boa leitura! Vida longa e próspera!



ISBN 978-856921115-0

