

TEXTOS DO IV COLÓQUIO
REGIONAL SUL EM ARTE
SEQUENCIAL

VAMOS FALAR SOBRE
**CULTURA
POP?**

ORGANIZAÇÃO

ANDRÉ DANIEL REINKE
LARISSA TAMBORINDENGUY BECKO



**EPISÓDIO 3
A VINGANÇA
DOS ACADÊMICOS**

André Daniel Reinke
Larissa Tamborindenguy Becko
(Organização)

VAMOS FALAR SOBRE
CULTURA
POP?

EPISÓDIO 3
A VINGANÇA
DOS ACADÊMICOS



Leopoldina, MG
2019

ASPAS – Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial

<https://blogdaaspas.blogspot.com/> | aspascontato@gmail.com

Diretoria da ASPAS (2017-2019)

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

Ilustração da Capa

André Daniel Reinke

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

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 desrespeitar, portanto, os direitos de propriedade intelectual, conforme previsto pela Lei n. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, especialmente, pela leitura dos artigos 7, 22 e 24 e 46.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

V216r Vamos falar sobre cultura pop? Episódio 3 : a vingança dos acadêmicos / André Daniel Reinke, Larissa Tamborindenguy Becko (orgs). – Leopoldina : ASPAS, 2019.
164 p. : il. ; 21 cm.

ISBN 978-85-69211-19-8

E-book, PDF.

1. História em quadrinhos – História e crítica. 2. História em quadrinhos -- Aspectos sociais. 3. Literatura e Sociedade. 4. Cultura – Aspectos sociais. I. Reinke, André Daniel -. II. Becko, Larissa Tamborindenguy.

CDD 741.5

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO . 7

**A REINVENÇÃO DO ESTILO SHONEN NO MANGÁ
“SHINGEKI NO KYOJIN”**

Devahuti Dasi (Nadaja Coelho Guimarães) . 11

PECCATUM ET MALUM

Eliana Cristina Caporale Barcellos . 27

**QUANDO A TELENOVELA VIRA MEME: O CASO
DA NAZARÉ TEDESCO**

Eloy Vieira . 47

**COLECIONANDO SUPERAVENTURAS: A BUSCA
DE SENTIDO NO CONSUMO DE UM DEVIR**

Guilherme Sfredo Miorando . 73

**A RELAÇÃO DO FÃ COM O SUPER-HERÓI:
EXPERIÊNCIAS ESTÉTICAS NA
CONTEMPORANEIDADE**

Larissa Tamborindenguy Becko

. 93

**BULLYING, UM FENÔMENO QUE VAI DO
COTIDIANO SOCIAL ATÉ AS HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS**

Marcelo Ávila Franco

. 107

**A MEMÓRIA DAS MULHERES E AS HISTÓRIAS
EM QUADRINHOS**

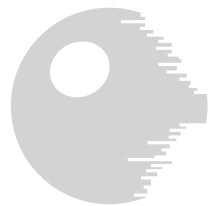
Natania Aparecida da Silva Nogueira

. 119

**O PROBLEMA DA SUPERVALORIZAÇÃO DO
NATURALISMO E DA BUSCA DO CÂNONE NOS
QUADRINHOS E NA ANIMAÇÃO**

Rafael Machado Costa

. 139



APRESENTAÇÃO

Não é de hoje que a cultura pop se tornou uma temática tão importante. A relevância dos assuntos que a atravessam e são atravessados por ela é facilmente percebida em momentos como o *Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial*. A riqueza de que falamos está associada a uma conjuntura de fatores: a imensa quantidade dos objetos de estudo; as diferentes áreas de atuação das pessoas pesquisadoras; as inúmeras vertentes de análise possíveis; os dinamismos do contexto contemporâneo, etc. Por isso, quando falamos de cultura pop, podemos falar de tantas coisas diferentes.

Neste livro, por exemplo, a cultura pop mostra-se presente através dos memes, das histórias em quadrinhos, da literatura. E é exatamente em função dessa variabilidade que existem iniciativas como o Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Arte sequencial, Mídias e Cultura Pop (a.k.a. Cult de Cultura). Anualmente, organizamos um evento com enfoque em arte sequencial e cultura pop e recebemos dezenas de pessoas pesquisadoras das mais diversas áreas do conhecimento, níveis acadêmicos e instituições.

No instante em que este livro está sendo publicado, está acontecendo a quinta edição do *Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial* (e cultura pop) e está acontecendo também a primeira edição do Encontro Nacional de Grupos de Pesquisa sobre Cultura Pop. A ideia,

nesta quinta edição do colóquio, foi dar um passo a mais naquilo que nos tem motivado desde que o projeto do colóquio começou: criar uma rede de colaboração, fortalecer uma área temática de pesquisa. Desde o início do colóquio, temos tido um grupo cativo, que se reúne anualmente, e, adicionalmente, há sempre pessoas que participam pela primeira vez. Esse grupo tem aumentado, ano a ano, o que nos levou a pensar também na ampliação dessa rede, ou na criação de mecanismos mais concretos de discussão e socialização de projetos. E aí que surgiu a ideia de convidar líderes e representantes de grupos de pesquisa para discutir temáticas pertinentes à academia. Nossa pretensão é que esse Encontro Nacional de Grupos de Pesquisa sobre Cultura Pop se fortaleça e se torne itinerante e que, a cada nova edição, novas pessoas participantes se tornem ativas nesse movimento.

No primeiro semestre de 2019 também iniciamos para valer nosso canal no Youtube. A ideia do canal é problematizar fenômenos, produtos, significações, movimentos associados à cultura pop em geral, e à cultura nerd em particular, a partir de referenciais estudados na academia. Nessa direção, a proposta não é “falar mais do mesmo”, mas sim provocar um olhar crítico e, desse modo, fornecer uma abordagem ou uma perspectiva tridimensional a esses fenômenos, produtos, significações, etc.

Para fins de registro, deixamos aqui a evolução de nosso canal desde seu lançamento:

2018

23/01/2018 – Papo Cult com Beatriz Sequeira de Carvalho

04/04/2018 – Papo Cult com Dani Marino

03/10/2018 – III Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial

2019

24/01/2019 – Religião nas Histórias em Quadrinhos

Início da periodicidade

10/04/2019 – Plot Twist #1

24/04/2019 – Plot Twist #2

24/04/2019 – Teaser do Canal

01/05/2019 – Take Único #1 (Shazam)

08/05/2019 – Plot Twist #3

22/05/2019 – Plot Twist #4

29/05/2019 – Take Único #2 (Vingadores)

12/06/2019 – Take Único #3 (Vingadores e Teologia)

26/06/2019 – Take Único #4 (X-Men)

Enfim, nosso desafio é fortalecer os laços entre pessoas investigadoras acadêmicas e criar um espaço de discussão, de trocas e de aprendizados que vá além dos espaços das Universidades. Para isso, contamos com plataformas de redes sociais (Facebook, YouTube) para divulgar e popularizar a produção de conhecimento científico. Se você chegou até aqui, não deixe de seguir e acompanhar nossos canais e fazer parte dessa rede:

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

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

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

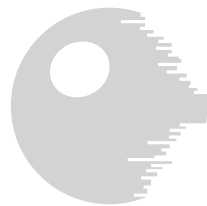
Boa leitura e ótimas inspirações!

Prof. Dr Iuri Andréas Reblin

Me. Larissa Tamborindenguy Becko

Pelo Cult de Cultura

A REINVENÇÃO DO ESTILO SHONEN NO MANGÁ “SHINGEKI NO KYOJIN”



Devahuti Dasi (Nadaja Coelho Guimarães)

Graduada em Letras, ênfase em Língua Portuguesa e Literaturas em Língua Portuguesa, realiza pesquisas sobre os aspectos narrativos e visuais dos “mangás” shonen (quadrinhos japoneses dirigidos a meninos) e escrita criativa.

Considerações iniciais

Com milhões de leitores por todo mundo, os mangás têm despertado um número crescente de leitores. Muito mais do que a definição de “serem quadrinhos feitos no Japão” que comumente lhes é dada, os mangás têm “o poder de expressar as esperanças e medos das pessoas”, de modo que elas se sintam representadas dentro da história. Além disso, eles são uma poderosa forma de comunicação em massa que se dirige a um amplo e diverso público tendo como principais gêneros os mangás shonen (dirigidos a meninos), *shoujo* (dirigido a meninas), *josei* (mulheres jovens) e *seinen* (homens jovens). Dentre estes, em 2002 os *shonens* corresponderam a 38,4% das vendas totais no Japão. No ocidente percebemos um fenômeno de popularidade semelhante, aonde títulos como *Dragon Ball*, *Naruto*, *One Piece*, entre outros são bastante populares entre o público leitor de mangá.

Neste trabalho analisaremos o mangá *shonen* “*Shingeki no Kyojin*”¹ (“Ataque dos Titãs” na tradução da edição brasileira), de *Hajime Isayama*, observando o quanto seu enredo, apesar de ainda constituir-se de elementos comuns, aos mangás direcionados a meninos, os reinventou fazendo com que a obra se destaque dentro dos demais títulos deste gênero. Para tanto, iremos iniciar falando sobre como as principais características conhecidas nos mangás *shonen* foram desenvolvidas por dois grandes artistas, para então analisar como a obra *Shingeki no Kyojin* se apropria de tais elementos a sua própria maneira, construindo, deste modo, uma narrativa singular.

Osamu Tezuka e Akira Toriyama e o desenvolvimento do estilo shonen

Os mangás, como os conhecemos hoje, possuem uma longa história que começa desde o fim do século VII com as caricaturas nos templos budistas. Dentre os muitos artistas que contribuíram para a evolução da arte japonesa de quadrinizar, Osamu Tezuka e Akira Toriyama são dois mangakás (escritores de mangás) que se

¹ Ao longo deste trabalho, utilizaremos a sigla “SnK” para nos referirmos ao título do mangá “*Shingeki no Kyojin*”.

destacaram no desenvolvimento dos mangás modernos. O primeiro, Osamu Tezuka, é conhecido como o “Deus dos Mangakás” (*Manga no Kamisama*), este título não lhe foi dado gratuitamente, pois foram muitas as contribuições que ele deixou para os *mangakás* que o sucederam. Com uma vasta produção de 150 mil páginas de quadrinhos, distribuídas entre 600 títulos de mangás e 60 trabalhos de animação em 40 anos de carreira, “Suas obras modificaram não só a estrutura da linguagem, desdobrando as cenas numa sequência mais fluida, como o conteúdo, pela variedade de temas e personagens”.² Uma das suas grandes influências foram as animações da Disney e o cinema europeu (principalmente o francês e o alemão): a partir deles, o *mangaká* desenvolveu um estilo acelerado e uma dinamicidade na narrativa e no traço dos mangás.³ “Tezuka alterava constantemente o ponto de vista do leitor, imitando os movimentos de uma câmera para gerar sensação de ação incansável impulsionar os personagens ao longo da história. Algumas vezes, o foco se aproxima e as figuras ameaçam explodir para fora dos quadros. Linhas de movimento, distorções de velocidade, efeitos sonoros, gotas de suor, todo o arsenal de símbolos dos quadrinhos servia para incrementar a experiência”.⁴

Além de toda esta contribuição nos aspectos gráficos e narrativos, foi graças a enorme produção e sucesso de Tezuka que as histórias em quadrinhos passaram a ser um meio de vida para os artistas. Deste modo, as editoras passaram a investir mais na produção de mangás e modificaram o seu modo de publicação que passou a ser semanal enquanto antes era quinzenal e, em alguns casos, mensal. Neste processo de maior reconhecimento e popularização dos mangás, aconteceu o surgimento da editora Sueisha que passou a ser a principal concorrente da já tradicional Kodansha. Ambas também investiram na especificação dos gêneros de mangás que passaram a adquirir características de enredo e narrativas diferentes de acordo com o seu público. Neste trabalho nos focaremos no estilo shonen que é o gênero dirigido a meninos de até 17 anos. A importância da

2 GRAVETT, Paul. **Mangá**: como o Japão Reinventou os Quadrinhos. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004. p. 28.

3 LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá**: O poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Estação Liberdade, 1991. p. 141.

4 GRAVETT, 2004, p. 28.

editora Sueisha não se deteve a apenas se tornar mais uma influente publicadora de mangás, ela tornou o ambiente dos mangás mais competitivo, sua revista semanal, a *Weekly Shonen Jump*, também foi responsável por introduzir um sistema de pesquisas de popularidade através do qual, junto com a revista, o leitor recebe uma ficha para escolher a suas séries favoritas. As que não apresentarem uma boa popularidade são rapidamente terminadas, de modo a dar lugar a uma nova série. Apesar de a tensão ser maior, a busca por histórias que cativam o público deu aos autores uma liberdade temática muito grande, pois o importante era a história “prender” o leitor, fidelizando-o. Foi por meio destas pesquisas de popularidade que ela criou sua política editorial na qual suas histórias devem se organizar de acordo com os valores: “*Yuujo* (‘amizade’), *doryuko* [‘esforço’ ou ‘perseverança’] e “*shoori*” [‘vencedor’ ou ‘vitória’].

Já os anos 1980 foram marcados pela ascensão do jovem artista Akira Toriyama. Além do impacto que suas obras imprimiram no mundo dos mangás, elas também são importantes por terem promovido a popularização dos mangás no ocidente, dentre elas, a que se tornou mais conhecida foi “*Dragon Ball*” e a sua continuação “*Dragon Ball Z*”. Enquanto Osamu Tezuka é conhecido como Deus dos mangakas, Toriyama é conhecido como o pai dos *shonens* modernos. Uma legião de escritores famosos de mangás constantemente cita a importância e a influência de Toriyama na composição de suas obras. Eiichiro Oda, por exemplo, autor de *One Piece*, a atual série de mangá mais popular do Japão, em uma entrevista diz (em relação a Toriyama): “Ele é como um Deus para mim, é claro. Eles está em uma dimensão totalmente diferente”.⁵

Do ponto de vista narrativo, Toriyama solidificou o conceito do personagem que vai se desenvolvendo com o tempo e agregando amigos. Ao invés de iniciar com o seu potencial completamente desenvolvido, o herói é possuidor de falhas e fraquezas que o torna uma figura engraçada e humana, mesmo que muitas vezes ele tenha uma origem fantasiosa, como ocorre com o personagem principal de *Dragon Ball*, que é um menino macaco vindo do espaço. Além disso, o protagonista consegue atingir o seu poder máximo não apenas de-

5 ODA, Eiichiro. **One Piece**: Color Walk. São Francisco: Viz Media, 2018.

vido à figura de algum “mestre” ou “professor”, mas com a ajuda de seus amigos e demais personagens secundários. Toriyama reforçou o conceito de mangá como forma de entretenimento, de modo que suas obras retratam uma grande e divertida aventura repleta de momentos engraçados como, por exemplo, o protagonista tendo sempre um apetite voraz. O mangaká também foi um dos primeiros a usar personagens e situações com um teor sexual nos mangás shonen o que atualmente é uma das características do estilo.

Na parte artística, ele se destaca pelo modo como finaliza a sua arte, equilibrando o uso do preto e branco e utilizando pouquíssima retícula (pequenos pontos interpostos que dão a ilusão de semitom), bem como por colocar o foco narrativo nos personagens e não nos cenários e por criar cenas de batalhas extremamente detalhadas, nas quais os quadros contemplam toda a dinâmica da cena.

Com a influência destes dois grandes artistas, os mangás adquiriram um estilo que tem sido aplicado e desenvolvido por toda uma nova geração de mangakás. Ainda que com uma presença marcante de tais características, os mangás não têm se limitado em apenas reproduzir um modelo de sucesso, e nos últimos anos temos observado novos artistas propondo estilos gráficos e narrativos que, apesar de ainda se manterem conectados com o estilo shonen tradicional, promovem novas perspectivas e oferecem novidades para os leitores. Essa característica dos mangás se renovarem é um dos fatores que têm impedido o público de saturar-se do estilo.

Sinopse

Shingeki no Kyojin é um *shonen* serializado desde 2009, sendo, até 2017, o mangá mais vendido no Japão. A obra narra a história de Eren Yeager um jovem que vive em uma realidade na qual a humanidade se encontra quase extinta devido à existência dos Titãs, seres com aparência semelhante à humana e que devoram qualquer pessoa que encontram. Há cem anos acuada por estes seres, a humanidade passou a habitar o interior de três grandes muralhas concêntricas de 50 metros de altura. Ainda que confinados e com algumas desigualdades sociais, os cidadãos dentro das muralhas residem em aparente

paz e harmonia, a maioria deles está conformada com a situação em que vivem, confiando cegamente na proteção que as Muralhas oferecem. Eren, contudo, é totalmente contra esta realidade, ele não acredita que essa paz é real. Para o menino as muralhas não representam segurança, mas o sentimento de estar em uma prisão e por isso ele sonha em buscar pela liberdade, um mundo em que não existam titãs e que possa ser explorado livremente.

A peripécia de Eren inicia quando, inesperadamente, o Titã Colossal (com 60m de altura) e o Titã Encouraçado (com um corpo resistente e hábil em relação aos outros titãs), dois titãs nunca antes vistos, aparecem e destroem a muralha de Shiganshina e a Muralha Maria, as duas mais externas, permitindo a invasão dos Titãs para o interior das muralhas. A partir daí, Eren passará por muitos momentos trágicos que o transformarão de um menino sonhador a um vingador. Em um determinado ponto da obra, o protagonista descobrirá que recebeu, por meio de seu pai, o poder de se transformar em um Titã diferente, que é próprio para combates. Ainda que sem compreender como surgiu esta habilidade, o herói precisa aprender a controlar esse novo corpo, bem como deparar-se com as suas limitações.

Enredo

Enquanto o gênero *shonen* é tipicamente conhecido por narrar a aventura de um protagonista que inicia como um ser humano comum rumo à realização de seus sonhos. Contudo, repleto de mistério e obscuridade o mangá não tem a mesma atmosfera alegre e esperançosa que encontramos tipicamente nos *shonens*. Pelo contrário, a história parece, constantemente, nos conduzir ao caminho do aniquilamento do protagonista no lugar de sua vitória. Já nos seus dois capítulos iniciais, acompanhamos Eren perder não apenas seu lar, mas também ver sua mãe sendo devorada de forma brutal diante de seus olhos, sem poder fazer nada para modificar isto. Ao mesmo tempo em que somos introduzidos aos sonhos de liberdade do protagonista, no mesmo capítulo, o vemos perder ainda mais a sua liberdade, tendo que recuar para dentro de mais uma muralha,

distanciando-se do seu sonho inicial. Inclusive, no final do segundo capítulo, a própria ambição do personagem modifica-se, no lugar da busca pela liberdade, Eren terá como meta a destruição de todos os Titãs.

Se as obras de Akira Toriyama e os *shonens*, em sua maioria, tendem a promover o riso e o fácil entretenimento, com histórias divertidas e que têm o poder de expressar os sonhos e esperanças das pessoas,⁶ *Snk* proporciona um ambiente onde a tensão é muito maior do que o humor. Ocorrem cenas/acontecimentos leves e engraçados, mas em proporção muito menor, e eles, muitas vezes, servem para fazer um contraste com os momentos de conflitos, de modo que eles pareçam ainda mais desesperadores. O ambiente pacífico existe unicamente no começo da história. Esse será um fenômeno constante durante a obra; sempre que algo parece estar se encaminhando para uma ordem, algo acontece e a modifica negativamente. Mesmo as vitórias obtidas pela humanidade não são completas, pois são sempre acompanhadas de um grande sacrifício. Diferentemente do “trio” de características (amizade, perseverança e vitória), nos mangás da Sueisha, não se tem a sensação de que o “final feliz” será resultado do trabalho duro, não apenas das batalhas e arcos atuais, mas do final da história como um todo. Ainda que o sucesso nas missões seja obtido, ele nunca é pleno como é exemplificado no capítulo 14, aonde graças ao esforço conjunto de Eren com os demais soldados, eles conseguem impedir a invasão dos titãs, mas, segundo a narrativa da história, “ A primeira vez que a humanidade conteve os titãs foi um momento glorioso. No entanto, o grande número de baixas não permitiu qualquer comemoração”⁷.

A presença da morte também é um aspecto diferenciado da obra. Enquanto que na maioria dos *shonens* elas são pontuais, em *Shingeki no Kyojin* elas são constantes. No começo da história, após a queda da Muralha Maria, o governo ordena uma expedição de retomada que provoca a morte de um terço de toda a humanidade dentro das muralhas. Em outro ataque, feito pelo Titã Colossal, cerca de

6 SCHODT, Frederik L. Foreword: Japan's new visual culture. In: MACWILLIAMS, Mark Wheeler (ed.). **Japanese Visual Culture**: explorations in the world of mangá and anime. New York: M. E. Sharpe, 2008. p. vii-ix.

7 ISAYAMA, Hajime. **Ataque dos Titãs**: Shingeki no Kyojin. [S.l.]: Panini Brasil, 2013. v. 1. p. 49.

x mortes aconteceram, e em um arco mais recente, na verdadeira exploração de retomada da Muralha Maria, dos duzentos soldados que participaram, apenas nove sobreviveram, sendo que nesse arco tivemos a morte de dois personagens importantes dentro da história. Estes números são muito maiores do que praticamente todos os mangás *shonens* populares da atualidade. Isto não significa, contudo, que as mortes sejam banalizadas, pelo contrário, elas são sempre um elemento dramático e que relembra a realidade cruel do mundo habitado pelos personagens. Não há nenhuma espécie de romantização ou suavidade em sua representação, principalmente quando provocadas pelos titãs, elas são grotescas, vemos as vísceras, sangue jorrando, a expressão de dor e desespero dos personagens. Esses eventos parecem tornar a obra mais consistente e emocionante para os seus leitores que compreendem que nas situações em que os personagens se encontram, de fato, seria impossível que estas perdas não acontecessem, assim como, se o processo dos Titãs devorarem os humanos não fosse tão cruel, seria mais difícil os enxergar como os monstros que são e experienciar o medo que provocam nos personagens.

Estilo gráfico

Uma das principais características dos mangás é o estilo cartunizado dos personagens. Cada artista imprime o seu próprio estilo, mas há uma série de características recorrentes, como olhos grandes, boca e nariz pequenos, rostos triangulares, cabelos coloridos e em formatos inusitados, que não seriam possíveis no mundo “real”. Tal forma de representação é bastante influenciada pela arte de Tezuka, que se inspirava muito nos personagens da Disney e no Teatro Takarazuka que buscavam produzir um estilo bastante expressivo, e também pela composição de personagens feitas por Toriyama, que não tinha nenhuma preocupação quanto à verossimilhança física entre os personagens, mas os construía de forma que, para além de expressivos, serem divertidos aos leitores. Além disso, outras deformidades anatômicas são usadas como recursos expressivos, como olhos saltando do rosto para indicar surpresa, nariz escorrendo sangue para representar excitação, corpo diminuindo, quando o perso-

nagem fica inseguro, etc. As mudanças do corpo acompanham os sentimentos vivenciados pelos personagens, de modo que fique bem claro ao leitor as emoções que estão sendo sentidas.

Em Shingeki no Kyojin, contudo, vemos essas aplicações expressivas funcionando de forma distinta. Ainda que os personagens não sejam desenhados em um estilo acadêmico que busque representar o corpo humano em suas proporções ideais, a anatomia deles não é tão exagerada como vemos em alguns mangás. Seus rostos ainda têm algumas “deformidades”, se comparados a outros estilos de quadrinhos, como as comics, contudo, eles ainda são um pouco mais próximos da anatomia “real”. A estrutura dos seus corpos, o formato e cor dos seus cabelos, as expressões de seus rostos são todos mais próximos da realidade. O exagero irá aparecer fortemente na anatomia dos titãs, que possuem entre de 3 a 15 metros de altura. A anatomia dos seus corpos não é proporcional, possuindo troncos largos e extensos, uma cabeça sempre grande ou pequena demais em comparação ao resto do corpo e pernas e braços estreitos e seus rostos possuem expressões estáticas. Os titãs não causam um grande impacto no leitor unicamente por devorarem seres humanos sem uma razão lógica, a aparência deles é um elemento essencial para provocar a sensação de estranhamento e aversão nos leitores.

Mesmo outras deformidades expressivas são ausentes nos personagens, enquanto, por meio do exagero, os mangakás costumam fazer transparecer as emoções e pensamentos dos personagens, em Shingeki no Kyojin não conseguimos ter a certeza do que os personagens estão sentindo, pois suas reações não sofrem o mesmo tipo de deformidade vista em outras obras. Novamente, ao tentar aproximar as representações expressivas de um modo mais próximo ao real, o artista consegue, por meio disto, promover uma sensação de mistério na história. Enquanto em Dragon Ball, por exemplo, vendo um personagem sorrir de orelha a orelha, sabemos que ele está sorrindo de felicidade, enquanto que, quando com um sorriso tremido e gotas (semelhantes a suor) escorrendo de sua cabeça, entenderemos que ele está tentando disfarçar nervosismo. Já em Snk muitas vezes não conseguimos compreender se um determinado sorriso é sincero ou não. Os olhares trocados entre os personagens

também são um recurso recorrente na obra e muitas vezes eles nos dão uma dimensão de que há uma terceira pessoa observando o que está acontecendo na cena, nós raramente vemos pelo ângulo que os personagens estão vendo. Quanto a isto, algo interessante também pode ser observado: seja em cenas de batalha ou quando os titãs devoram os humanos, nunca nos é dado o ponto de vista dos Titãs. Novamente, esse é um recurso que o autor utiliza para manter uma atmosfera de suspense na história uma vez que não conseguimos compreender nem as emoções e nem o modo como os personagens estão se enxergando de forma clara, de modo que cabe ao leitor interpretar o que está por de trás de cada ação.

Apesar dos cenários em Shingeki no Kyojin serem relativamente simples, se comparados a outros mangás, eles têm uma importância singular dentro da obra. Geralmente, em outros *shonens*, a função dos cenários resume-se a promover uma sensação de ambientação, acolhimento ou de fantástico, no caso de histórias de aventura, limitando-se a essas funções. Contudo, em Snk, o autor utiliza este recurso gráfico para compor uma oposição de sentimentos por meio de duas imagens: Muralhas VS Oceano. Ao analisarmos à obra, perceberemos que as Muralhas são como um personagem, recebendo, inclusive, nomes (Maria, Rose e Sina), e têm, inclusive, um culto dedicado a elas, deste modo fica claro que para a humanidade elas não são apenas altas paredes, mas são as protetoras do mundo que habitam. Eren, contudo, não as tem como entidades dignas de serem adoradas, ele enxerga as muralhas como grades, algo que se opõem ao que ele deseja para si. O sonho do protagonista se materializa na figura do oceano, figura que aparecerá de forma recorrente ao longo do desenvolvimento da obra. O oceano não é somente um local, mas a representação da liberdade que o personagem busca desesperadamente.

Protagonismo

Eren Yeager se difere muito dos tipos heróis de *shonens*. Isso fica claro desde os dois primeiros capítulos no qual a sua cidade é invadida e quando a sua mãe é devorada de forma cruel diante de seus

olhos - o protagonista não consegue fazer nada além de chorar. Em outras histórias do mesmo gênero, geralmente, de algum modo miraculoso, o personagem conseguiria fazer algo que evitasse um desfecho trágico como ocorreu no começo da história. De forma geral, nos mangás *shonens*, o protagonista é aquele que, por meio do esforço, da coragem e dos seus companheiros, se tornará o personagem mais poderoso, mas com Eren isso não é assim. Iniciando com o fato de que ele não almeja o poder em si e, muito menos, a alcunha do herói da humanidade. O que ele busca é se tornar forte para conseguir exterminar de vez os Titãs, obtendo, assim, tanto a vingança pela morte de sua mãe e tantas outras pessoas, bem como a liberdade. Além disso, Eren, em muitos momentos demonstra fraqueza, é raptado e resgatado várias vezes, o que, de novo, é algo muito diferente do esperado, pois em outros mangás o personagem principal é aquele que salva e não aquele que constantemente precisa ser recuperado. Possuindo características muito semelhantes a um ser humano real, com medos, falhas e frustrações. O protagonista vai passando por diversas mudanças físicas e psicológicas, mas sempre devido a alguma mudança externa, como se ele não tivesse o controle de sua vida.

Também percebemos uma falta do tradicional relacionamento de mestre-discípulo o que, novamente, seria o esperado em uma história *shonen* tradicional, na qual o personagem principal busca um mestre, um guia que o ajudará a desenvolver o seu potencial plenamente. Pelo contrário, Eren é solitário no processo de aprendizagem de suas habilidades e constantemente pressionado a desenvolvê-las em prol da humanidade. Poder se transformar em um titã não foi algo decidido ou almejado por ele e, inclusive, em um dado momento da história, o protagonista revela que pelo bem estar dos outros ele aceitou se transformar naquilo que ele mais odiava mesmo sem o desejar. A pessoa responsável por esta transformação desapareceu sem dar nenhuma explicação ou guia de como dominar tal força.

A solidão, de fato, será algo constante na trajetória do protagonista. Apesar de ter seus amigos de infância, Mikasa e Armin, sempre ao seu lado, Eren, em muitos momentos, busca não os envolver em seus conflitos. Ele quer resolver todos os seus problemas de modo que ele não precise arriscar a vida das outras pessoas, principalmente a das

que ele mais ama. No lugar de querer contar com a força de Mikasa e a inteligência de Armin, o protagonista tenta, por meio de sua própria força, superar os percalços encontrados. Ao longo do desenvolvimento da história, com a maturidade, Eren passou a confiar mais na força dos seus companheiros e a lutar ao lado deles, contudo, após esse aparente crescimento do personagem, nós vemos no arco atual, novamente, uma atitude de afastamento do protagonista, de modo que ele está fazendo de tudo para despertar a aversão de seus amigos, em relação a ele, e assim afastá-los definitivamente, de modo que eles não serão envolvidos ou sairão machucados de sua estratégia suicida para salvar a humanidade.

Eren tem uma construção tão diferente que muitos leitores não o enxergam como o herói da história e desaprovam suas atitudes. Desde o início de sua publicação, já houveram três pesquisas de popularidades dos personagens, e Eren não ficou em primeiro lugar em nenhuma delas. O personagem tido como o mais popular é o Levi Ackerman, tenente da Tropa de Exploração. Ele é conhecido por equivaler, em habilidade de combate, a uma divisão inteira de soldados. Muitas vezes é o responsável por proteger e resgatar Eren, sendo uma figura de autoridade em relação ao protagonista. É interessante que o autor buscou construir um personagem principal singular, mas, ao mesmo tempo, sabendo da necessidade do público leitor de *shonens* têm por um herói forte e confiável, construiu Levi de tal modo que o personagem supre essa lacuna que os leitores sentem na figura do Eren.

Personagens femininas

Uma das maiores críticas que é feita aos mangakás é a falta de desenvolvimento e empoderamento dados às personagens femininas. De fato, o personagem principal sempre tende a ser um menino e a maior parte de seus companheiros também são homens, e é bem recorrente vermos as personagens femininas atuando mais na posição de suporte, em batalhas, e como par romântico do protagonista.

Shingeki no Kyojin tende a se diferenciar nesse aspecto também. Entre os dez soldados recém-formados da turma de Eren, quatro

deles são mulheres, sendo que quem ficou em primeiro lugar foi a Mikasa. Esta personagem, inclusive, vai ser equiparada a Levi em questão de força e agilidade, sendo a única personagem que aparecerá lutando lado a lado com aquele que até então era tido como o soldado mais forte da humanidade.

Mikasa não será uma personagem isolada em questão de personagens femininas fortes, pelo contrário, teremos várias personagens cujas habilidades e personalidades serão essenciais dentro do enredo. Hange Zoe, por exemplo, além de ser uma pesquisadora que desenvolve novas armas contra os titãs, será quem assumirá o comando da Tropa de Exploração, Historya Reiss que após viver durante anos com uma identidade falsa, irá, com o apoio de sua companheira Ymir, assumir a sua verdadeira identidade real, tornando-se, assim, a rainha dentro das Muralhas. Annie Leonard que é perita em combates corpo-a-corpo despertando medo em seus colegas e Sasha Braus que é perita em arquearia, sendo essa sua habilidade essencial em várias estratégias, além disso ela também é a personagem “gulosa” geralmente muito querida pelos leitores.

O *fan service* é a tendência de se representar os personagens em situações erotizadas. Ainda que isto aconteça também com os personagens masculinos, as personagens femininas são as que geralmente são utilizadas nesse recurso para chamar a atenção dos leitores. Muitas vezes elas são representadas com seios muito grandes, desenhadas em posições sensuais em enquadramentos que focam em suas partes íntimas. Tamanho é o apelo que estas personagens têm ao público, que foi criado o termo “*Wifu*” que se refere a personagens femininas que os meninos desejam ter como esposas sendo este “desejo” vinculado aos atrativos físicos delas.

Isayama, contudo, não utiliza esse recurso em nenhum momento da obra. As personagens não utilizam uniformes sensuais e nem têm partes do corpo, como os seios, exageradas. Ainda que elas possam ser um objeto romântico para um personagem, isso não acontece por ele se focar em seus aspectos físicos, mas pela sua personalidade, pela sua completude. Em algumas situações ocorre dos personagens masculinos aparecerem sem camisa, mas dentro de um contexto totalmente justificado na obra, mas as personagens femininas jamais

foram desenhadas em cenas de nudez, algo que tipicamente ocorreria em mangás *shonen*.

Considerações finais

Muito mais do que narrar uma jornada de sucesso, os mangás buscam representar emoções e ações com as quais os seus leitores consigam se identificar. Portanto, o sucesso que os mangás têm tido de fidelizar o seu público leitor não se dá, unicamente, por ter sido desenvolvido um estilo narrativo dirigido a cada gênero/faixa etária. Esse fenômeno deve-se ao talento que os autores têm tido de se apropriarem da estrutura de seus antecessores e constantemente reinventá-la, conseguindo, assim, surpreender o seu público diverso.

Hajime Isayama é um grande exemplo de como é possível manter certas partes da estrutura que tem sido há décadas utilizada nos mangás e ainda assim imprimir a sua autoria. Ele manteve os elementos que são essenciais e tradicionais aos mangás *shonen*, como o ritmo de narrativa, utilização das câmeras, o desprendimento da representação da anatomia humana “real” e a profundidade psicológica do protagonista, mas utilizou-os do seu próprio modo, tornando a sua história singular. O sucesso de sua obra confirma que os leitores de mangás não estão interessados em ver finais felizes, cenas engraçadas e pitorescas, mas uma história rica e bem desenvolvida que os emocione.

Referências

GRAVETT, Paul. **Mangá:** como o Japão Reinventou os Quadrinhos. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

ISAYAMA, Hajime. **Ataque dos Titãs:** *Shingeki no Kyojin*. [S.l.]: Panini Brasil, 2013. v. 1.

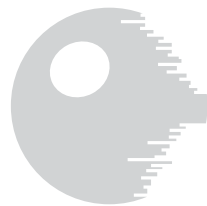
LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá:** O poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Estação Liberdade, 1991.

MCCLOUD, Scott. **Understanding Comics:** The invisible art. New York: Harper Collins Publishers, 1993.

_____. **Desenhando Quadrinhos:** Os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. Tradução de Roger Maioli dos Santos. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.

ODA, Eiichiro. **One Piece: Color Walk.** São Francisco: Viz Media, 2018.

SCHODT, Frederik L. Foreword: Japan's new visual culture. *In:* MACWILLIAMS, Mark Wheeler (ed.). **Japanese Visual Culture:** explorations in the world of mangá and anime. New York: M. E. Sharpe, 2008. p. vii-ix.



PECCATUM ET MALUM

Eliana Cristina Caporale Barcellos

Mestra em Teologia, na área de concentração
Religião e Educação. Doutoranda em Teologia, na
mesma área, na Faculdades EST, São Leopoldo/
RS. Orientador Prof. Dr. Iuri Andréas Reblin.
eccbarcellos@hotmail.com

Considerações iniciais

Ao falar sobre cultura pop remete-se a uma cultura globalizada, que traduz a subjetividade das pessoas, pois, retrata o mundo real através do imaginário de cada um e de cada uma. Filmes, seriados, histórias em quadrinhos exemplificam o universo pop, os quais utilizam a linguagem imagética em que a narrativa se encontra presente.

Sem sombra de dúvidas o pop está no cotidiano da vida, basta olhar os adereços contidos em roupas, acessórios e artefatos que saltam aos olhos em vitrines de lojas, um moletom de um super-herói, um brinquedo. É um fenômeno capaz de impactar e intervir na percepção da realidade, além disso, ao penetrar o imaginário permite construções identitárias, afetos, motivações, influem gostos, promove sensações e transformam-se em consumo. Nesse sentido, faz-se importante analisar em que medida a obra cinematográfica, no caso, *O retrato de Dorian Gray*, de Oscar Wilde, reflete a subjetividade dos indivíduos contidos no referencial humano. Para tanto, pretende-se retratar a cultura pop, com ênfase no cinema, como também relatar sua origem e algumas particularidades. Descrever uma breve biografia do autor relacionada à produção literária mencionada, uma vez que possibilita entender as relações entre autor e obra, bem como a aplicação do método cartográfico-crítico entre as adaptações fílmicas e literatura. Assim, para melhor desenvolvimento sobre as asserções propostas, a pesquisadora opta por relatos divididos através de subtítulos.

A pipoca é pop

O mundo pop revela-se como algo que engloba a cultura popular através da mídia. Manifestações culturais acabam por projetar sensibilidades coletivas, hábitos e experiências que permeiam a sociedade. Apesar disso, existe uma crítica em seu entorno que o restringe a uma expressão midiática menor. O pop, segundo Jeder Janotti Júnior, está relacionado “ao que ‘pipoca’, ao que não se consegue parar de mastigar, devido a ‘supostos’ artifícios das indústrias culturais,

uma cultura do *bubble gum* (chicletes) e da *pop corn*, guloseimas que se confundem com a fruição e o entretenimento pop”.¹

Entretanto, há aqueles que consideram o valor artístico contido no pop, porém, a grande parte da produção provém do interior das indústrias criativas, que acabam por impingir “tensões entre o que sustenta os valores na cultura pop: altos índices de vendagem, popularidade, diferenciação, distinção, reconhecimento do público ou reconhecimento crítico”.²

A cultura pop nasce na contemporaneidade, abrange em seu escopo sentidos, conteúdos, diferentes formas traduzidas através da linguagem imagética, da narratividade, da simbologia que impelem o horizonte emocional das pessoas e, por sua vez, convertem-se em consumo, “modelando identidades, definindo parâmetros, influenciando nos gostos, criando não apenas hábitos de consumo, como interferindo nas percepções de mundo e delineando suavemente os contornos não precisos de uma espécie de cultura global”.³

Recentemente, no livro intitulado *Vamos falar de cultura pop? Retratos teóricos a partir do sul*, o autor Iuri Andréas Reblin defende dez teses as quais se referem à arte sequencial e à sétima arte. Embora apresentem semelhanças quanto aos elementos que as compõem, nesse caso, a ênfase ao discurso a seguir restringe-se à sétima arte, não por exclusão a expressão da arte sequencial em si, mas pelo foco escolhido a ser analisado pertencer à linguagem fílmica. Nesse sentido, a obra cinematográfica abarca como especificidade movimento e som, que se configura em uma forma de linguagem e requer do espectador ou da espectadora maior concentração.

Observam-se, atualmente, como as narrativas partilham o mundo cinematográfico. Esta mesma narratividade não é despreziosa, carrega em si diferentes intencionalidades, como produto social possui uma tessitura de sentidos, valores que acabam por impactar o público espectador. Além disso, a comercialização atende ao mer-

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

2 JANOTTI, 2015, p. 46.

3 KELLNER apud REBLIN, Iuri Andréas. Quadrinhos e cinema: convergências e variações em 10 teses sobre arte sequencial. In: REBLIN, Iuri Andréas, SILVA, Rubem Marcelino Bento da, ALMEIDA, Paulo Felipe Teixeira (org.). **Vamos falar de cultura pop? Retratos teóricos a partir do sul**. ASPAS: Leopoldina: MG, 2017. p. 13.

cado do entretenimento “reside em não apenas fornecer às pessoas o que elas precisam, mas oferecer produtos e dizer às pessoas porque elas precisam daqueles produtos”⁴

A importância de se falar sobre cultura pop reside no significado que estas narrativas expressam e atuam no mundo do imaginário das pessoas. Portanto, o que se quer elucidar é que essas narrativas, no caso o cinema, constituem-se um fenômeno transmidiático com poder de intervir na compreensão da realidade, projetar anseios e constituir padrões comportamentais. É necessário enfatizar que filmes narram histórias, ficcionais ou verídicas e, segundo Iuri Andréas Reblin:

Um bom filme inspirado ou baseado em histórias em quadrinhos não é aquele que possui o melhor orçamento, o ator ou diretor mais famoso, os melhores efeitos especiais, a melhor fotografia, a melhor trilha sonora ou a melhor bilheteria, mas aquele **que sabe contar uma boa história**, que se compromete com a história e, desse modo, é capaz de surpreender a audiência, provocar uma catarse.⁵

Desta forma, faz-se importante comentar como surge o cinema e quais são as preocupações, a princípio, em sua origem. Final do século XIX, pesquisas tecnológicas irrompem na produção da imagem. Época em que o cinema “não possuía um código próprio e estava misturado a outras formas culturais, como os espetáculos de lanterna mágica, o teatro popular, os cartuns, as revistas ilustradas e os cartões-postais”⁶ Em 1895, nasce o *cinematógrafo*. Data-se que a ideia inicial demonstrada nos primeiros filmes é cenas bastante simples que remetem à natureza e ao cotidiano. Não há um encadeamento narrativo e, segundo Flávia Cesarino Costa:

Podemos dizer que havia no primeiro cinema várias formas não clássicas de narrativa. Algumas estavam mais próximas do formato das atrações, por serem relatos incompletos que se apoiavam no conhecimento que o es-

4 REBLIN, Iuri Andréas. Quadrinhos e cinema: convergências e variações em 10 teses sobre arte sequencial. In: REBLIN, Iuri Andréas, SILVA, Rubem Marcelino Bento da, ALMEIDA, Paulo Felipe Teixeira (org.). **Vamos falar de cultura pop?** Retratos teóricos a partir do sul. ASPAS: Leopoldina: MG, 2017. p. 22.

5 REBLIN, 2017, p. 34. [Grifo nosso]

6 COSTA, Flávia Cesarino. Primeiro Cinema. In: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas, SP: Papirus, 2006. p. 17.

pectador já possuía sobre o assunto ou que eram completados pelo comentar.⁷

A construção da narratividade tem início no ano de 1907 há, também, uma preocupação em construir uma descrição psicológica dos personagens. A princípio os filmes possuem um plano, somente após 1902 constituem regra a filmagem de outros planos. Ainda assim, os filmes caracterizam “[...] ações físicas e não mostravam personagens com motivações psicológicas complexas.”⁸ Flávia Cesarino Costa destaca:

Em 1907, a maioria dos filmes já procurava contar histórias. Como o padrão dos mil pés (um rolo) começava a predominar, os diretores podiam fazer filmes mais compridos. As histórias eram impulsionadas por personagens dotados de vontades, mas os espectadores tinham dificuldades para visualizar motivações e sentimentos. Além disso, o público não conseguia entender claramente as relações espaciais e temporais entre os planos. O período de transição, entre 1907 e 1913-1915, verá o desenvolvimento das técnicas de filmagem, atuação, iluminação, enquadramento e montagem no sentido de tornar mais claras para o espectador as ações narrativas. Com atuações menos afetadas e o uso mais freqüente de intertítulos, são criados personagens mais verossímeis, mais próximos da literatura e do teatro realistas do que os personagens histriônicos do cinema de atrações. O uso mais freqüente da montagem e a diminuição da distância entre a câmera e os atores diferenciam o período de transição do cinema de atrações.⁹

Padrões se impõem a indústria cinematográfica e a partir de 1917 chegam às telas os longas-metragens, o que possibilita a inserção de vários personagens e a oportunidade de outras situações associadas à trama inicial. Os filmes sonorizados aparecem ao final da década de 1920 e Hollywood se estabelece como principal indústria cinematográfica. Vale lembrar que o cinema atravessa diferentes fases ao longo de sua história e, conforme Fernanda A. C. Martins: “A eclosão da Primeira Guerra Mundial iria modificar por completo o curso da história do cinema. [...] os Estados Unidos se tornariam o maior fornecedor de filmes do mercado cinematográfico do mundo, posição que ocupam até hoje”¹⁰

7 COSTA, 2006, p. 33. [Grifo nosso]

8 COSTA, 2006, p. 34.

9 COSTA, 2006, p. 41.

10 MARTINS, Fernanda A. C. Impressionismo francês. In: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas, SP: Papyrus, 2006. p. 89.

Biografia em contexto

Oscar Fingal O’Flahertie Willis Wilde, escritor e dramaturgo, de origem irlandesa escreve várias obras que o consagra popularmente. Dentre elas, salienta-se seu primeiro e único romance *O retrato de Dorian Gray*. O romance retrata a sociedade do século XIX, período marcado por uma moral rígida, o qual Oscar Wilde fez parte. Segundo Mirian Ruffini:

O período Vitoriano compreende mais de sessenta e cinco anos (1837-1901), durante os quais significativas mudanças ocorreram, em todos os âmbitos. Uma delas foi a crescente tendência ao individualismo, à vida privada. Ao mesmo tempo, houve uma generalização dos costumes e sentimentos, principalmente entre os membros de uma determinada classe social e, mesmo, até entre as classes.¹¹

Adepto ao Esteticismo, motivo do convite pelo qual redige a obra para uma revista intitulada *Lippincott’s Monthly Magazine* em 1890, por um dos sócios durante uma viagem a Londres. A intenção do convite reside na necessidade de publicações para revista e por o autor ser representante do movimento Estético inglês.

O movimento defendia o’belo’ como única solução contra tudo o que considerava denegrir a sociedade da época, onde em suas manifestações mais fortes, **os valores estéticos têm predominância sobre todos os demais aspectos da vida, numa atitude elitista em relação à arte**. Esse movimento, que contava com grande influência sobre toda uma nova geração de intelectuais e artistas britânicos, visava transformar o tradicionalismo na época vitoriana, dando um tom de vanguarda às artes.¹²

O retrato de Dorian Gray sofre duras críticas devido ao seu contexto, o conteúdo impacta o meio social da época, pois, o julga imoral por a obra conter referência à homossexualidade, além de críticas alusivas à sociedade. Por isso, a solicitação da editora *Ward Lock and Bowden Company* que autor modifique o enredo. Somente um ano

11 RUFFINI, Mirian. **A tradução da obra de Oscar Wilde para o Português Brasileiro:** paratexto e o retrato de Dorian Gray. UFSC, Florianópolis/SC, 2015. p. 45.

12 CYRINO, Fabio Pedro. Prefácio à edição brasileira. In: WILDE, Oscar. **O retrato de Dorian Gray:** Primeira versão de 1890. Edição comentada bilingue Português/Inglês. Tradução Doris Goettems. São Paulo: Landmark, 2017. p. 5. [Grifo nosso]

depois, em 1891, a obra é publicada em forma de romance com os devidos acréscimos de capítulos. Além disso, anexo à obra, Oscar Wilde insere um prefácio “sendo sua resposta pessoal aos críticos ingleses que consideravam a versão de 1890 um conto escandaloso e repleto de imoralidades”.¹³ Segue um fragmento do texto:

O artista é o criador de coisas belas.

Revelar a arte, ocultando o artista, é o objetivo da arte.

O crítico é aquele que pode traduzir de outra forma, ou em novo material, as sua impressão das coisas belas.

A crítica, tanto a mais elevada quanto a mais baixa, é uma forma de autobiografia.

Aqueles que encontram significados feios em coisas belas são corrompidos sem serem encantadores. Isso é um defeito.

Aqueles que encontram significados belos em coisas belas são os cultos.

Para estes há esperança.

Eles são os eleitos, para quem as coisas belas significam apenas Beleza.

Não existe tal coisa como um livro moral ou imoral. Livros são bem escritos ou mal escritos. Isso é tudo. [...].¹⁴

Segundo Tânia Toffoli: “A filiação de Wilde ao esteticismo cria a discussão em torno da relação entre ética e estética, já que o referido movimento era mal visto na época, justamente por deixar em segundo plano as preocupações éticas atribuídas à literatura no período.”¹⁵ Porém, as críticas conferidas à obra também repousa na vida particular do autor, seu suposto caso com Lord Alfred Douglas e, por isso, é levado à julgamento e condenado a dois anos de prisão. Inclusive partes do romance *O retrato de Dorian Gray* serve aos acusadores, durante o julgamento, que depõem contra o autor, como também a relação atribuída entre *personagem x autor*, fato que acaba por motivar a leitura da obra pelo público da época.

Depois de cumprida a pena, Oscar Wilde exila-se em Paris e vive através da colaboração de amigos, pois, se encontra falido e doente. Oscar Wilde morre aos quarenta e seis anos de idade no ano de 1900.

13 CYRINO, 2017, p. 7.

14 WILDE, Oscar. **O retrato de Dorian Gray**: Primeira versão de 1890. Edição comentada bilingue Português/Inglês. Tradução Doris Goettems. Prefácio à edição inglesa de 1891. São Paulo: Landmark, 2017b. p. 11.

15 TOFFOLI, Tânia. **O retrato de Dorian Gray**: um romance em três tempos. Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2013. p. 27.

O retrato de Dorian Gray é uma obra mundialmente conhecida na contemporaneidade e, sendo convertida em outras formas de texto, como o cinematográfico e até as histórias em quadrinhos, permanece atual e enigmática. Apresenta-se ao leitor moderno com o mesmo potencial de fascinação que possuía na Inglaterra vitoriana, ao lado dos romances góticos canônicos no mundo ocidental.¹⁶

Personagem x autor: uma relação de conflito

“Basil Hallward (o pintor do retrato de Dorian) é o que penso ser: lorde Henry o que o mundo pensa de mim: Dorian o que eu gostaria de ser - em outra época, talvez.”
Oscar Wilde

A obra, *O retrato de Dorian Gray*, trata-se de um jovem chamado Dorian, que serve de modelo para um retrato por possuir uma beleza deslumbrante. A pintura é realizada pelo seu amigo Basil Hallward, o qual porta um amor puro pelo jovem, porém, ao conhecer Lorde Henry, este exerce uma influência maléfica sobre Dorian e o incentiva a usufruir a vida ao extremo. Dorian, ao ver seu retrato, realiza um pacto em troca de sua infinda juventude. A partir desse momento, sua beleza e jovialidade se mantêm intactas, enquanto a pintura passa a retratar as marcas do tempo e de suas cruéis atitudes. “Pouco a pouco, segue uma vida dupla: cultuava a beleza a par do prazer do sexo e da droga. Apresenta uma face respeitável à sociedade, mas oculta uma vida de pecado; a sua personalidade pública é apenas uma máscara”.¹⁷

Conforme descreve Eliane Cristine Raab Pires:

Basil Hallward nutria por Dorian um amor altruísta e desinteressado, como viria a acontecer entre Wilde e Douglas. Lord Henry, o corruptor do jovem e mais velho do que este, era como a sociedade julgava Oscar Wilde; e Dorian, jovem e aristocrata, seria Douglas, que apareceu na vida do escritor aos vinte e um anos. Com esta ficção, Oscar Wilde insistia no seu conceito da vida a imitar a arte.¹⁸

16 RUFFINI, 2015, p. 84-85.

17 PIRES, Eliane Cristine Raab. **Oscar Wilde**: a tragicidade da vida de um escritor. Portugal: Bragança: Instituto Politécnico de Bragança, 2005. p. 17.

18 PIRES, 2005, p. 17. [Grifo nosso]

No ano da publicação da obra, 1891, Oscar Wilde é apresentado a Lord Alfred Douglas. Portanto, a obra antecede ao envolvimento amoroso entre os dois. O que se quer destacar é o fato de Oscar Wilde ter se tornado “em uma de suas personagens, [...] as suas personagens e histórias eram como uma tradução livre de si mesmo e da sua vida privada”.¹⁹ Nesse sentido, é importante ponderar em que medida o autor se projeta em sua produção artística. E, se caso contrário, apenas produto da criatividade e imaginação? Na obra em questão, há uma fusão entre personagem e autor, Oscar Wilde percebe-se em Basil, pintor talentoso comprometido com a arte, com o belo. Sua essência permanece intacta, enquanto Lorde Henry a representação da sociedade que o rotula, o deprecia. O autor tem consciência de si mesmo e da impossibilidade de ser quem ele é, por isso, representa-se na figura de Dorian. Justamente, por possuir essa percepção, o autor transfere ao personagem a única saída possível que é sua morte e, mais tarde, se confirma a história de vida.

Filho de William Robert Wills Wilde, médico oftalmologista e Jane Francesca Elgee, “amplamente conhecida em Dublin pelos seus poemas e prosa”,²⁰ a qual o incentiva pelo caminho das letras. Obtém notoriedade durante os estudos clássicos e mais tarde em Oxford. No decorrer de sua passagem por Oxford é contemplado com o prêmio pela poesia Ravenna. A concepção artística de Oscar Wilde advém do convívio

[...] com o Esteticismo que, na sua própria concepção, abrangia dois princípios fundamentais: em primeiro lugar, o de que a arte apenas se exprime a si própria, não tendo um referente exterior; e, em segundo lugar, que é a vida que imita a arte e não a arte que imita a vida. Em suma, **uma teoria que recusa a existência de qualquer comprometimento moral, de qualquer função social da arte.**²¹

Homem de gosto extravagante revelou-se um autêntico *dandy*, de ampla visibilidade perante a sociedade. Conhece Constance Lloyd, que vem a ser a mãe de seus dois filhos: Cyril e Vyvyan.

19 GONÇALVES, Karen Aquini. **Do livro às telas**: traduções intersemióticas de Dorian Gray. UFRGS: Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação. Porto Alegre, 2011. p. 33.

20 PIRES, 2005, p. 13.

21 PIRES, 2005, p. 14.

Oscar Wilde conheceu Robert Ross em 1886, em Oxford, e logo em seguida, levado por ele, iniciou as “experiências” homossexuais que se tornariam um hábito. A partir de 1890, Oscar Wilde envolveu-se progressivamente na homossexualidade. O problema da natureza sexual ambígua de Oscar Wilde é certamente complicado pelo facto de ele se ter apaixonado pela bela actriz Lily Langtry. Amigos pessoais de Constance e Wilde, também afirmavam que o casal parecia apaixonado, e que Oscar Wilde, em especial, era muito feliz. Não verdade, como frequentemente têm dito, que o escritor, imediatamente após o casamento, aceitou o cargo de director da revista feminina *Woman’s World*, para poder suportar a sua vida de casado. Constance Lloyd só descobriu a homossexualidade do marido em 1895, quando o caso foi revelado.²²

Em junho de 1890, Oscar Wilde escreve seu famoso romance, *O retrato de Dorian Gray*, que lhe custa o sucesso, o prestígio, a reputação e a vida. Somente em 1891, o autor vem a conhecer Lorde Alfred Douglas, poeta, filho do marquês de Queensberry, o qual mais tarde o confronta no tribunal. Oscar Wilde e Lorde Alfred Douglas possuem temperamentos distintos, o primeiro amável, o segundo vingativo e rebelde, o que, muitas vezes, oportuniza o rompimento da relação, porém, não por muito tempo. O pai, o marquês, nutre um ódio mortal desse envolvimento, decide deixar um bilhete no clube, o qual o acusa de sodomita. A partir desse incidente, inicia-se o declínio da carreira promissora do autor. Oscar Wilde, por insistência de Alfred Douglas, entra com pedido por calúnia, mas o marquês consegue provas contra a reputação do autor, o suficiente para levá-lo à prisão. Após dois anos cativo, Oscar Wilde é liberto, porém, nada mais resta daquele notável escritor, compelido apenas à dor e ao sofrimento tão bem descrito em seu trabalho intitulado *De profundis*:

Estou há quase dois anos na prisão. Durante esse tempo, meu temperamento me fez passar por momentos de selvagem desespero, de entrega total ao sofrimento, que era contristadora até para quem a observava, por uma raiva terrível e impotente, por sentimentos de amargura e rancor, por uma angústia que me fazia soluçar, um sofrimento que não encontrava palavras para expressar-se, um arrependimento mudo, um pesar silencioso. **Passsei por todos os estágios possíveis do sofrimento.**²³

22 PIRES, 2005, p. 16.

23 WILDE, Oscar. **De profundis e outros escritos do cárcere**. Tradução Júlia Tettamanzy e Maria Ângela Saldanha Vieira de Aguiar. Porto Alegre: L&PM, 2017a. p. 80. [Grifo nosso]

Interessante ressaltar que o autor expressa não se arrepende de suas escolhas, bem como projeta em Dorian o mesmo sentimento:

Não me arrependo por um instante sequer de ter vivido para o prazer. Vivi intensamente, não houve prazer que eu não experimentasse. Joguei a pérola da minha alma dentro de uma taça de vinho. Caminhei por caminhos orlados de primulas, ao som de flautas. Alimentei-me de favos de mel. Mas continuar naquela vida teria sido um erro, pois ela me limitaria. Eu precisava ir adiante. O outro lado do jardim também tinha segredos para mim. Naturalmente, tudo isso é renunciado e pressuposto em meus livros.²⁴

Desta forma, é possível perceber o quanto a cultura pop reflete a vivência das pessoas, os afetos, a subjetividade como um calidoscópio a espelhar diferentes ângulos e imagens. É o cotidiano da vida expresso através da narratividade de histórias surpreendentes e imaginativas, em que também o cinema se apresenta como exemplo.

O método cartográfico-crítico

A análise de um produto midiático traduz-se em reconhecer o fenômeno pop em relação a aspectos quanto à sua abordagem hermenêutica. O pop ao traduzir a cotidianidade “[...] se conecta ao tecido de compreensões teóricas sobre a cultura contemporânea, e especificamente sobre o fenômeno do pop e, igualmente, ao tecido de estudos empíricos que relatam a experiência sociocultural desse fenômeno”²⁵

Busca-se um olhar sob a obra específica, no caso, *O retrato de Dorian Gray*, no intuito de proporcionar um levantamento interpretativo capaz de referenciar a subjetividade humana, a intencionalidade, conceitos presentes no discurso, entre outros, que permeiam a cultura pop.

O método cartográfico-crítico prevê a análise da obra, a partir de sua leitura, de forma a contemplar os seguintes aspectos:²⁶

24 WILDE, 2017a, p. 95. [Grifo nosso]

25 CASTRO, Fábio Fonseca de. Temporalidade e cotidianidade do pop. In: SÁ, Simone Pereira de, CARREIRO, Rodrigo, FERRAZ, Rogério (org.). **Cultura pop**. Salvador: EDUFBA; Brasília Compós, 2015. p. 35.

26 Para detalhes sobre o método, cf. REBLIN, Iuri Andréas. **Histórias em Quadrinhos**: pers-

- Como está estruturada a narrativa: ocupa-se da coesão interna, estruturante e externa;
- Como o texto se relaciona com o contexto ao qual está inserido o processo criativo em si;
- Historicidade: retrata o impacto gerado pela narrativa;
- Aspectos teológicos da narrativa.

Ponto e contrapontos: do romance ao cinema

A obra literária apresenta características do romance gótico, terror e fantasia aparecem no enredo criativo e, de certa forma, inédito aos propósitos da literatura do século XIX. Em meio a descrições sensoriais, os personagens se revelam na trama principal: Basil, Dorian e Lorde Henry protagonizam a história. Basil é um pintor, amigo de Dorian, porta um amor puro por ele. Ao pintar o retrato de Dorian, o rapaz se apaixona por si mesmo. Diante disso, desespero e dor lhe arrebatam e com isso manifesta seu acordo de nunca envelhecer. Dá-se o pacto Faustino. É possível perceber ao longo do livro o interesse e preocupação de Basil por Dorian. Lorde Henry, ao contrário, ao conhecer Dorian na casa de Basil, dá início a sua influência hedonista no intuito de despertar em Dorian os prazeres da vida. Este acaba por se entregar ao universo das sensações em nome do prazer e da beleza.

No entanto, apaixona-se por Sibyl Vane, uma atriz, mas sua paixão não dura muito tempo. Ao levar os amigos para assistir a sua performance, desencanta-se totalmente, pois Sibyl faz uma péssima representação. Desta forma, afasta-se da moça, que ao sentir-se abandonada comete suicídio. Desde então, o retrato pintado por Basil passa a creditar as atrocidades cometidas por Dorian, dentre elas o assassinato de Basil, enquanto ele jaz jovem e belo. Culpa e medo o assombram em pensamentos. Ao final, tira sua própria vida ao golpear o retrato horrendo e, assim, a morte devolve-lhe os anos do tempo e o retrato volta a refletir sua bela juventude.

A temática da morte, do fantástico, do mistério, do medo, de lu-

gares sinistros compõem algumas das características do romance gótico e é possível percebê-las ao longo do texto, como por exemplo, quando Dorian despede-se de Sibyl:

Por onde andou, nem ele sabia. Lembrava - se de ter vagado por ruas mal iluminadas, com arcadas escuras, negras, e casas de aspecto miserável. Mulheres com vozes roucas e risadas ásperas o perseguiram. Bêbados cambaleavam, praguejando e tagarelando consigo mesmos como macacos monstruosos. Vira crianças grotescas agachadas nas soleiras, e ouvira maldições e gritos agudos vindos dos pátios escuros.²⁷

Uma história também traduzida às telas do cinema. A linguagem literária diferentemente da linguagem cinematográfica é revestida pelo discurso verbal, já no cinema é possível perceber som, montagem, iluminação, entre outras. Ademais, é importante ressaltar que cinema e texto literário dispõem de tempos distintos, o que resulta em modificações necessárias. Elencar algumas aproximações e distanciamentos, mesmo de forma breve, entre a literatura e as adaptações fílmicas mencionadas é o que se pretende interpretar. A história se mantém na transformação de Dorian Gray, jovem puro em alguém capaz de iniquidades, confrontar o retrato é ver a si mesmo, por isso, passa a escondê-lo.

Um dos distanciamentos entre a obra literária e a adaptação fílmica de 2009 encontra-se na cena inicial em que aparece Dorian, envolto em sangue, na qual se subteve um assassinato. Já na literatura, Basil e Lorde Henry conversam no estúdio do pintor sobre a exposição ou não do retrato. A adaptação fílmica de 1945 segue o enredo do livro em questão, inclusive no discurso de Lorde Henry quanto às falas do autor, porém é acrescida uma personagem que não é contemplada na obra, a menina que assina a obra junto com Basil e depois, quando adulta, é pedida em casamento por Dorian, o que não acontece. Caso semelhante à adaptação fílmica de 2009 em que aparece uma personagem, filha de Lorde Henry, que também se envolve amorosamente com Dorian, porém, não consta na obra literária.

Outro aspecto a salientar reside na descrição física do persona-

27 WILDE, 2017b, p. 97.

gem Dorian, nas adaptações fílmicas possui cabelos e olhos castanhos, enquanto na obra literária sua descrição o revela de forma diferente, como se percebe no fragmento: “Lorde Henry olhou para ele. Sim, sem dúvida era maravilhosamente bonito, com seus lábios rubros de delicadas curvas, os olhos azuis sinceros, os cabelos em anéis dourados. [...] Ele fora feito para ser adorado”²⁸

O *mito de Narciso*²⁹, bem como o *pacto de Fausto*³⁰ está presente na obra literária, bem como nas adaptações descritas. Cenas de ambas as obras cinematográficas evidenciam esses mitos, expressos através da fisionomia dos atores diante do retrato. Ele se apaixona pela própria face e, na ameaça de perder a aparência jovial profere dar tudo em troca:

Como é triste! murmurou Dorian Gray, com os olhos ainda fixos em seu próprio retrato. “Como é triste! Eu ficarei velho, e horrendo, e medonho. Mas esse retrato permanecerá sempre jovem. Ele jamais envelhecerá além deste dia particular de junho... Se ao menos fosse o contrário! Se fosse eu que permanecesse sempre jovem e o retrato envelhecesse! Por isso...por isso... eu daria tudo! Sim, não há nada em todo o mundo que eu não daria por isso!”³¹

Na adaptação fílmica de 2009, a sexualidade de Dorian é tratada de forma evidente, como também seu envolvimento com Basil. Orgias e vícios são retratados de maneira a mostrar a completa degradação do personagem. Já na adaptação fílmica de 1945, a sexualidade de Dorian não é encenada, porém, é expressa através do discurso narrativo. Observa-se também no romance em questão em que não há um envolvimento por parte de Dorian em relação a Basil.

Sentimento de culpa cresce e atemoriza o personagem no desenrolar da história. Olhar o retrato é ver seu interior corrompido, seus pecados mais íntimos, então decide ocultá-lo de si e de todos.

Ele suspirou e tocou a campainha. O retrato deveria ser escondido a todo custo. Ele não podia correr novamente nenhum risco de ser descoberto. Ti-

28 WILDE, 2017b, p. 35.

29 Rapaz de rara beleza, que ao nascer é advertido para nunca ver sua face. Entretanto, ao olhar-se refletido em um lago apaixonou-se perdidamente por si mesmo.

30 Fausto, descontente com sua vida, faz um pacto com o demônio. Em troca de poder e conhecimento entrega sua alma.

31 WILDE, 2017b, p. 49.

nha sido loucura da parte dele deixar que a coisa ficasse, mesmo que por uma hora, em uma sala a que todos os seus amigos tinham acesso.³²

O que motiva um autor em sua criação? O que faz parte da inspiração do autor na obra *O retrato de Dorian Gray*? Segundo Mirian Ruffini: “Oscar Wilde utiliza a forma do retrato possivelmente inspirando se no Retrato oval de Edgar Allan Poe (1809-1849)”³³

É uma história permeada pela arte. Um pintor, que se revela através de sua obra, o quadro, a personagem Sibyl ser uma atriz, o fato de Dorian tocar piano, como também nas descrições revestidas dos sentidos. Como exemplifica Mirian Ruffini: “A proposta de Wilde, com *O retrato*, é aliar o gótico ao estético, aproveitando-se do elemento de luz e escuridão, o lusco-fusco, que desafia o limite entre sanidade e loucura, realidade - e seus valores burgueses - e fantasia”³⁴

Oscar Wilde expressa em sua obra mais que valores estéticos, revela uma arte livre de conceitos morais, pois, segundo ele:

[...] Aqueles que encontram significados feios em coisas belas são corrompidos sem serem encantadores. Isso é um defeito. Aqueles que encontram significados belos em coisas belas são os cultos. Para estes há esperança. Eles são os eleitos, para quem as coisas belas significam apenas Beleza. **Não existe tal coisa como um livro moral ou imoral. Livros são bem escritos ou mal escritos. Isso é tudo.** [...] ³⁵

Muitas são as críticas atribuídas a sua obra, além do seu conteúdo considerado escandaloso para época. Falta de foco, como também “[...] que o enredo seria não só inverossímil, mas inútil para a função social que se acreditava que a arte deveria exercer”³⁶ A similaridade com outras obras e a reutilização de fragmentos de suas produções também são alvos de críticas. No entanto, a degradação da alma de Dorian vem compor o último aspecto a ser abordado.

32 WILDE, 2017b, p. 133.

33 RUFFINI, 2015, p. 82.

34 RUFFINI, 2015, p. 83.

35 WILDE, 2017b, p. 11. [Grifo nosso]

36 TOFFOLI, 2013, p. 21.

O bem e o mal

Oscar Wilde retrata no personagem de Dorian a dualidade existente que habita a alma de cada indivíduo. A princípio, Dorian é um rapaz puro, inocente, que através da influência maléfica de Lorde Henry sob o rapaz, faz com que cometa atrocidades e, pouco a pouco, se transforme em alguém sem escrúpulos. Desta forma, Lorde Henry representa o mal a seduzi-lo com ideias hedonistas, o cultivo do prazer e do belo que, segundo ele, razões pelas quais importam viver.

Não existe isso de boa influência, Mr. Gray. Toda influência é imoral, imoral do ponto de vista científico”.

“Por quê?”

“Porque influenciar alguém é entregar-lhe nossa própria alma. A pessoa não pensa seus pensamentos naturais, ou arde com suas paixões naturais. Suas virtudes não são verdadeiras. Seus pecados, se é que existem pecados, são emprestados. Ela se torna o eco da música de algum outro, o ator de um papel que não lhe foi escrito. O objetivo da vida é o autodesenvolvimento. [...]”³⁷

A duplicidade acompanha a trajetória de Dorian: de dia participa da vida em sociedade, à noite, vaga pelas ruas taciturnas da cidade. A vaidade, a luxúria acaba por traduzir seu cotidiano. A busca por prazeres mundanos torna-se seu ideal de vida, as palavras de Lorde Henry penetram-lhe os sentidos: “Porque o senhor tem agora a mais maravilhosa juventude, e a juventude é a única coisa que vale a pena ter.”³⁸ E uma ira desenfreada acoberta-lhe a alma, pratica os atos mais terríveis. Dorian, apesar de viver em uma sociedade temente a Deus, não esboça nenhum temor em relação às suas atrocidades.

Interessante salientar, neste momento, as ideias de Oscar Wilde que, independente da visão que possui do meio social e hipocrisia da época, sabe que seu personagem não pode sair impune de sua crueldade. Matá-lo é proporcionar a remissão de seus pecados e a oferta de Redenção constitui-se em eliminar o retrato, apesar de não delegar à arte função moralizante.

37 WILDE, 2017b, p. 37-39. [Grifo nosso]

38 WILDE, 2017b, p. 43. .

Lorde Henry, nobre e aristocrata, é o protótipo do hedonista, aquele que busca pelos deleites da vida, sente inveja de Dorian, de sua juventude, passa a aconselhá-lo com suas ideias para que aproveite a vida sem restrições. Observam-se pelo discurso de Lorde Henry a má influência e o menosprezo em relação às classes menos privilegiadas, pois as desconsidera:

[...] Não desperdice o ouro de seus dias dando ouvidos aos tediosos, tentando melhorar os fracassados sem esperança, ou desperdiçando sua vida com os ignorantes, os comuns e os vulgares; são estes os objetivos, os falsos ideais do nosso tempo. Viva! Viva a vida maravilhosa que há em si! Não deixe que nada seja perdido. Procure sempre novas sensações.

Não tenha medo de nada.

Um novo hedonismo, é isso que o nosso século deseja. [...] **Juventude! Não há absolutamente nada no mundo a não ser a juventude!**³⁹

Por outro lado, em contraposição ao Lorde Henry está Basil, que tenta reparar, sem sucesso, os argumentos do amigo. Quando Dorian decide mostrar seu retrato a Basil, é possível perceber o interesse em ajudá-lo, pois não quer acreditar nos comentários atribuídos a Dorian sobre sua má conduta. Mas um pavor assola Basil ao ver o retrato escondido:

Uma exclamação de horror irrompeu dos lábios de Hallward quando viu na luz fraca a coisa horrenda na tela, olhando-o com malícia. Havia algo em sua expressão que o enchia de asco e repugnância. Deus do céu! Era para o próprio rosto de Dorian Gray que ele olhava! [...] ⁴⁰

Assim, da mesma forma que Basil fica chocado ao ver o retrato transfigurado, a obra literária *O retrato de Dorian Gray* abala a sociedade vitoriana com o mesmo impacto ao ler o romance, ao trazer a dualidade presente no íntimo de cada pessoa.

39 WILDE, 2017b, p. 45. [Grifo nosso]

40 WILDE, 2017b, p. 185.

Considerações finais

A cultura pop como expressão da cotidianidade e da subjetividade das pessoas se apresenta, potencialmente, importante ao revelar valores e abarcar padrões comportamentais e culturais presentes na sociedade.

A obra literária *O retrato de Dorian Gray* traz à tona o pensamento do século XIX, a moralização dos costumes e a valorização da beleza retratados na aparência jovem e bela do personagem Dorian, mas também o mundo interior do ser humano com suas virtudes, imperfeições e excessos de crueldades.

As adaptações filmicas, por sua vez, partem da obra literária, porém destaca-se que a obra analisada discorre sobre a versão de 1890, o que se percebe alguns distanciamentos, como por exemplo, a inclusão de personagens. No entanto, semelhanças são observadas, principalmente, na adaptação filmica de 1945.

Estranhamente, o século XIX parece estar tão próximo ao século XXI! As pessoas ainda buscam a eterna juventude, basta ler nas redes sociais, nos meios de comunicação a procura por tratamentos que abrandam o envelhecimento ou cirurgias que atenuam a idade do tempo. Vaidade e prazer! E quantos “Dorians” transitam pela cidade? Escutam-se, todos os dias, assaltos, roubos, violência doméstica, mortes, enfim, o indivíduo traz em si defeitos e virtudes.

Oscar Wilde, em seu romance gótico, traduz os valores de uma sociedade, na qual a hipocrisia permeia as relações e, ironicamente, utiliza-se de uma linguagem aforística para censurá-la. Apesar de sofrer as consequências e os juízos do seu tempo, o reconhecimento chega a sua obra e constitui-se razão de diferentes temáticas e abordagens já produzidas no meio acadêmico, como também no campo da sétima arte.

*“Tratei a arte como a suprema realidade e vida como uma mera ficção.
Despertei a imaginação do século em que vivi,
para que criasse um mito e uma lenda em torno da minha pessoa.”*
Oscar Wilde

Referências

CASTRO, Fábio Fonseca de. Temporalidade e quotidianidade do pop. *In*: SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO, Rodrigo, FERRAZ, Rogério (org.). **Cultura pop**. Salvador: EDUFBA; Brasília Compós, 2015. p. 35-44.

COSTA, Flávia Cesarino. Primeiro Cinema. *In*: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas, SP: Papirus, 2006. p. 17-52.

CYRINO, Fabio Pedro. Prefácio à edição brasileira *In*: WILDE, Oscar. **O retrato de Dorian Gray**: Primeira versão de 1890. Edição comentada bilíngue Português/Inglês. Tradução Doris Goettems. SP: Landmark, 2017. p. 5-8.

DORIAN Gray. Direção: Oliver Parker. Produção: Barnaby Thompson. Intérpretes: Bem Barnes e outros. Roteiro: Toby Finlay. Reino Unido: Setembro, 2009. 1 DVD (112min.): UK Film Council, color. Inglês.

GONÇALVES, Karen Aquini. **Do livro às telas**: traduções inter-semióticas de Dorian Gray. UFRGS: Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação. Porto Alegre, 2011. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/37573>>. Acesso em: 26 ago. 2018.

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

MARTINS, Fernanda A. C. Impressionismo francês. *In*: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas, SP: Papirus, 2006. p. 89-107.

PIRES, Eliane Cristine Raab. **Oscar Wilde**: a tragicidade da vida de um escritor. Portugal: Bragança: Instituto Politécnico de Bragança, 2005.

REBLIN, Iuri Andréas. **Histórias em Quadrinhos**: perspectivas religiosas e possibilidades hermenêuticas. São Leopoldo: EST, 2019.

_____. Quadrinhos e cinema: convergências e variações em 10 teses sobre arte sequencial. *In*: REBLIN, Iuri Andréas, SILVA, Rubem Marcelino Bento da, ALMEIDA, Paulo Felipe Teixeira (org.). **Vamos**

falar de cultura pop? Retratos teóricos a partir do sul. ASPAS: Leopoldina: MG, 2017. p. 11-37.

RUFFINI, Mirian. **A tradução da obra de Oscar Wilde para o português brasileiro:** paratexto e O retrato de Dorian Gray. 2015. 238f. Tese (Doutorado em Estudos da Tradução). Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis. 2015. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/135503>>. Acesso em: 21 jun. 2018.

THE PICTURE of Dorian Gray. Direção: Albert Lewin. Produção: Pandro S. Berman. Intérpretes: Hurd Hatfield e outros. Roteiro: Albert Lewin. EUA: Março, 1945. 1 DVD (110min.): Metro-Goldwyn Mayer, preto e branco. Inglês.

TOFFOLI, Tânia. **O retrato de Dorian Gray: um romance em três tempos.** 2013, 163f. Dissertação (Mestrado em Teoria e História Literária). Universidade Estadual de Campinas, Campinas. 2013. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/270141/1/Toffoli_Tania_M.pdf>. Acesso em: 19 jun. 2018.

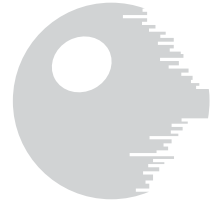
WILDE, Oscar. **De profundis e outros escritos do cárcere.** Tradução Júlia Tettamanzy e Maria Ângela Saldanha Vieira de Aguiar. Porto Alegre: L&PM, 2017a.

_____. **O retrato de Dorian Gray:** Primeira versão de 1890. Edição comentada bilíngue Português/Inglês. Tradução Doris Goettems. Prefácio à edição inglesa de 1891. São Paulo: Landmark, 2017b.

QUANDO A TELENOVELA VIRA MEME: O CASO DA NAZARÉ TEDESCO

Eloy Vieira

Doutorando no Programa de Pós-Graduação em
Ciências da Comunicação na Unisinos. Contato:
eloy.jor@gmail.com.



Considerações iniciais

Parafraseando Voltaire: “Se o Brasil não existisse, seria necessário inventá-lo”. Essa frase é bem comum de ser escutada quando descrevemos qualquer episódio da história recente do nosso país dada a complexidade e até de singularidade. Dos gifs da Gretchen até a Nazaré confusa, nosso “arsenal” memético é bastante diverso e dinâmico. Seja uma fantasia de Carnaval ou alguma gafe cometida por apresentador de TV, tudo é matéria-prima para que os memes comecem a ser feitos e circulados, especialmente a partir dos usuários do Twitter.

Mas não chegamos a esse estágio à toa. A articulação entre mídia, tecnologia e cultura foi algo fundamental neste processo. Este cenário, que tem se desenhado desde meados do século XX, tem ganhado cada vez mais força desde o final dos anos 1990 e se estende ainda mais a partir do processo de digitalização exponencial que estamos vivendo e têm trazido desafios para os pesquisadores em comunicação, especialmente aqueles que estudam as audiências. Aqui discuto um pouco sobre esse processo e trago como exemplo a circulação dos memes da personagem Nazaré Tedesco para ilustrar esse momento. Não obstante, antes opto por trazer alguns pontos importantes para contextualizar o caso.

Convergência: onde comunicação, tecnologia e sociedade se encontram

Quando falamos em audiências, estamos falando também do processo de circulação. É nesta instância que podemos perceber algumas formas de articulação entre a sociedade e os fenômenos da convergência, globalização e digitalização. Ou seja, é a partir dela que se torna possível observar na prática a imbricação entre os processos midiáticos e os processos sociais. Isso fica muito visível quando visitamos alguns autores que analisaram o comportamento das audiências em ambientes digitais que, dado o intenso processo de midiaticização, já organizam suas práticas sociais cada vez mais em função dos meios, e não ao contrário. E, partindo dessa imbricação

entre processos sociais e processos midiáticos frente ao paulatino processo de midiaticização, é possível refletir o papel da convergência em meio a tudo isso.

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando.¹

Dentro deste contexto optei por não separar o que o próprio autor chama de “cultura participativa”, ou seja, compreendo a participação e a imbricação que ocorre entre as instâncias produtoras e receptoras acabam fazendo parte do mesmo recorte teórico, que, por sua vez, é também num recorte temporal – o contexto da convergência pós-digitalização², uma vez que

A circulação de conteúdos – por meio de diferentes sistemas midiáticos, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras nacionais – depende fortemente da participação ativa dos consumidores. [...] A convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos. [...] A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros.³

Apesar de todo o entusiasmo de Jenkins, alguns autores lembram que precisamos refletir sobre alguns pontos. Flichy, por exemplo, nos relembra alguns pontos em relação às potencialidades da internet e da crescente digitalização.⁴ Segundo ele, apesar de a internet

1 JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009. p. 22.

2 VIEIRA, Eloy Santos. **O lugar do fandom no processo produtivo das indústrias culturais no contexto da cultura da convergência**: os casos de “Doctor Who Brasil” e “Universo Who”. 2016. 145 f. Dissertação (Pós-Graduação em Comunicação) — Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2016. Disponível em: <<https://ri.ufs.br/handle/riufs/4021>>. Acesso em: 20 fev. 2019.

3 JENKINS, 2009, p. 29-30.

4 FLICHY, Patrice. Internet, um mundo para amadores. In: FLICHY, Patrice; FERREIRA, Jairo; AMARAL, Adriana (org.). *Redes digitais: um mundo para os amadores*. Novas relações entre mediadores, mediações e midiaticizações. Santa Maria: Editora da UFSM, 2016. p. 13-48.

apresentar diversas potencialidades como a almejada “democratização” do acesso entre outros ideais libertários, ela também demanda uma reflexão sobre aspectos mais pragmáticos como as questões identitárias na contemporaneidade (uma vez que o indivíduo torna-se centro e se utiliza da cultura (midiática) para (re)construir suas identidades), a privacidade (ilustrada por um debate entre o público, privado e o íntimo na contemporaneidade) e o acesso à informação e a necessidade do letramento midiático (ou a habilidade de “ler mídia”).

Enquanto Flichy faz esse grande panorama ao analisar os espaços “conquistados” pelas pessoas comuns (ou “amadores” como ele mesmo chama), Carlon foca-se num debate em torno da midiatização a partir da internet e analisa um caso contemporâneo em que constata a organização das práticas sociais em função do desempenho dos meios de comunicação e também a questão da relação entre cultura e tecnologia ao tratar da validade “cultural” da privacidade.⁵ Já Livingstone retoma o último ponto deixado por Flichy acerca da literacidade para desconstruir o mito dos “nativos digitais”. Segundo ela, precisamos reconhecer circunstâncias extramediáticas para compreender o papel crucial do letramento midiático enquanto ferramenta de empoderamento por parte das audiências.⁶

O que podemos ver bem claro no diálogo entre esses autores expostos acima é o questionamento do *status quo* midiático provocado por essas mudanças de comportamento das audiências tem provocado. Sejam amadores, leitores, jovens ou internautas engajados, o que os autores demonstram é que posições institucionalizadas estão perdendo espaço. Pensando nisto, Huertas Bailén chama atenção para as condições materiais deste tipo de comportamento das audiências. Para ela, a cultura digital, que depende diretamente de uma necessidade contínua de estar conectado e que fazer parte de uma audiência no contexto digital é diferente pois agora a participação e o engajamento andam ao lado do protagonismo individual. Por isso mesmo

5 CARLON, Mario. Público, privado e íntimo: el caso de Chicas Bondi y el conflicto entre derecho a la imagen y libertad de expresión en la circulación contemporánea. In: CASTRO, Paulo César. **Dicotomia público/privado**: estamos no caminho certo?. Maceió: Edufal. 2015.

6 LIVINGSTONE, Sonia. Internet literacy: a negociação dos jovens com as novas oportunidades on-line. **Revista Matrizes**, São Paulo, ano 4, n. 2, jan./jun. 2011. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/download/38290/41112/0>>. Acesso em: 20 fev. 2019.

ela nos provoca: “O que acontece com aquelas teorias do passado que observavam os meios como pilares da consolidação das democracias, como fontes de recursos básicos de interesse social: informação, educação e entretenimento?” (edição digital, tradução minha)⁷

É pensando nas reflexões trazidas anteriormente e nesta provocação que proponho um direcionamento mais específico acerca desta discussão, focando especialmente na importância do “olhar comunicacional” para compreender essa relação tão cara para nossa área que emerge junto à cultura digital.

A cultura da convergência sob o “olhar comunicacional”

Tanto as limitações como as potencialidades apontadas anteriormente, na visão Cardoso, seriam moldadas pela organização dos sistemas midiáticos.⁸ Ou seja, a visão de Jenkins torna-se limitado quando se percebe que característica mais marcante do sistema midiático contemporâneo não seria a convergência tecnológica, mas sim a sua organização em rede, o que possibilitaria, portanto, a associação da dimensão tecnológica à organização econômica e à apropriação social⁹. Ou seja, na verdade o que ele discorda do autor estadunidense nesse caso é que o foco estaria na organização do cenário e na estrutura do setor, e não necessariamente nas transformações culturais que vem ocorrendo junto aos avanços tecnológicos.

No entanto, um ponto em que Cardoso concorda diretamente com a visão de Jenkins, e de outros autores que defendem a cultura da convergência, é que a TV, junto com a internet estão ditando o mote das transformações:

7 HUERTAS BAILÉN, Amparo. **Yo soy audiencia**: Ciudadanía, Público y Mercado. UOC Press-Comunicación, 2015, Barcelona. (versão Kindle)

8 CARDOSO, Gustavo. Da comunicação em massa à comunicação em rede: modelos comunicacionais e a sociedade de informação. In: MORAES, Dênis de (org.). **Mutações do visível: da comunicação de massa à comunicação em rede**. Rio de Janeiro: Pão e Rosas Editora, 2010. p. 7-43.

9 RIBEIRO, Ana Paula Goulart; SACRAMENTO, Igor; SICILIANO, Tatiana Oliveira; D'ABREU, Patrícia Cardoso; RAMOS, Douglas; FRUMENTO, Eduardo. O riso e a paródia na ficção televisiva transmídia: os vilões em memes da internet. In: LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. (org.). **Por uma teoria de fãs da ficção televisiva brasileira**. Rio de Janeiro: Globo; Porto Alegre: Sulina, 2015. v. 4. p. 240.

O sistema de mídia está cada vez mais estruturado em torno de duas redes principais que comunicam entre si, usando várias tecnologias de comunicação e informação. Essas duas redes estão baseadas na televisão e na internet, estabelecendo ligações ao usar diferentes tecnologias de comunicação e informação, como o telefone, o rádio, a imprensa escrita etc. Sendo assim, com o que lidamos cotidianamente não é tanto uma convergência, mas antes a articulação em rede das mídias e de seus usos.¹⁰

No caso da internet, esses usos estariam condicionados às *affordances*, ou seja, às mediações da própria tecnologia. Segundo boyd, quatro características são responsáveis por nortear as possibilidades de usufruto desses espaços: a Persistência (capacidade que o ciberespaço tem de reter informações); Buscabilidade (capacidade de rastreamento de informações e atores sociais); Replicabilidade (possibilidade de replicar o que for publicado a qualquer momento e por qualquer ator social, culminando na dificuldade de atribuir autoria); Audiências Invisíveis (as pessoas não precisam necessariamente interagir com os conteúdos, mas podem deixar rastros).¹¹

Ao lado dessas características, Recuero complementa que a circulação de informações é também uma circulação de valor social, que gera impactos na rede.¹² Ou seja, as informações que circulam nas redes sociais estão necessariamente baseadas na percepção de valor gerado e percebido entre os atores sociais. Desta forma, ao proporcionar as possibilidades de participação, controle e rastreamento das informações, a autora defende que a internet possibilita também que esse capital social seja mobilizado pelos atores.

10 RIBEIRO et al, 2015, p. 241.

11 BOYD, Danah. "Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications." In: PAPACHARISSI, Zizi (ed.). **Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites**, p. 39-58 (Draft Version). Disponível em: <https://www.danah.org/papers/2010/SNSasNetworkedPublics.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2019.

12 RECUERO, Raquel. Redes Sociais na Internet, Difusão de Informação e Jornalismo: Elementos para discussão. In: SOSTER, Demétrio de Azeredo; FIRMINO, Fernando. (org.). **Metamorfoses jornalísticas 2: a reconfiguração da forma**. Santa Cruz do Sul: UNISC, 2009, p. 1-269. Disponível em: <http://www.pontomidia.com.br/raquel/artigos/artigoredesjornalismorecuero.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2019.

TV Social

Em consonância com este movimento que prioriza um olhar comunicacional em detrimento de um meramente tecnicista, trago aqui uma reflexão inicial sobre o que tem se chamado de TV Social (ou *Social TV*) para só então correlacionar a isto e à realidade brasileira a centralidade da telenovela atualmente neste tipo de processo.

Se num primeiro momento este conceito de TV Social foi cunhado a partir da literatura anglo-saxã – ligado essencialmente ao termo comercial e utilizado nas estratégias de marketing de grandes corporações das telecomunicações - hoje temos um debate muito mais diversificado porque: “A televisão não venceu nem foi derrotada pela internet. Longe da extinção, tem reforçadas as características que fazem dela um veículo único e caminha para a construção de uma experiência mais interativa e complexa de audiência”.¹³

E, pensando no surgimento de um termo que designe este momento, temos em Américo & Santos uma preocupação direta na definição de um verbete para o conceito de TV Social: “[...] experiência obtida pelo usuário por meio da convergência entre a televisão e a internet, que possibilita uma experiência televisiva que pode ser compartilhada local ou remotamente em qualquer meio tecnológico”.¹⁴

Entre as principais características deste fenômeno, ainda segundo os mesmos autores, estão a fluidez do conteúdo em qualquer tela, a utilização da tecnologia para acessar material audiovisual, integração com sites de redes sociais, comunicação e interação ativas entre os usuários (de forma síncrona e assíncrona), portabilidade e compartilhamento.

A visão de Santos, focada nas contribuições da Ciência da Computação para se entender o fenômeno, pode complementar o que Américo & Santos apontaram anteriormente.¹⁵ Para ele, apesar de

13 FINGER, C.; SOUZA, F. C. Uma nova forma de ver TV no sofá ou em qualquer lugar. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 19, n. 2, p. 373-389, maio/ago. 2012. Disponível em: <http://revista-seletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/12320/8260>. Acesso em: 21 fev. 2019, p. 374.

14 AMÉRICO, Marcos; SANTOS, Paulo Araújo dos. Social TV: definição Sobre a experiência do usuário. **Impulso**, Piracicaba, v. 23, n. 58, p. 81-90, out./dez. 2013. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistas-unimep/index.php/impulso/article/view/1708>. Acesso em: 08 jan. 2018, p. 87.

15 SANTOS, Tiago Pomponet Carmo dos. **INCENTV**: agente incentivador no enriquecimento

o entusiasmo em agregar interação à TV já existir há algum tempo, também se sabe das limitações que podem existir nesta relação, pois:

As características de interação entre a TV e a Internet atendem a requisitos diferentes e por isso a adaptação de um modelo noutra pode não ser eficaz (PAGANI, M.; MIRABELLO, A., 2011). Na Internet o conteúdo é disperso e parte do usuário a busca por informação. Já em ambientes televisivos o conteúdo é direcionado e apresentado diretamente ao telespectador, que precisa realizar pouca interação para encontrar o que necessita, em geral apertando um botão ou realizando uma sequência de comandos. O conteúdo da Internet também é mais dinâmico e permite diversas formas de consumo e de interação, já o conteúdo interativo televisivo, mesmo com avanços nos dispositivos de interação, é limitado e difere quanto a forma e quantidade de interações.¹⁶

Para Matos, que se apropria da afirmação de Montpetit, a ascensão do fenômeno da TV Social se explicaria devido à combinação entre a experiência passiva de entretenimento com a interação ativa promovida pela web.¹⁷ Neste sentido, podemos dizer que a internet, a partir da digitalização, propiciou também a mobilidade e a abertura direta de um canal dialógico e em tempo real (mesmo que possa ser também assíncrono) entre a audiência e as emissoras de TV:

Com seus dispositivos conectados e a facilidade de utilização, além da mobilidade, a internet faz às vezes do veículo capaz de transportar o sinal televisivo para o espectador, bem como, ser o canal de resposta para as emissoras, criando uma segunda via, ou mão dupla no processo comunicacional. É através da possibilidade de utilização propiciada pela internet que o telespectador deixa de ser passivo e passa a atuar junto à programação televisiva. Para as emissoras este novo canal também pode servir de medidor de audiência e satisfação do telespectador.¹⁸

A nós, pesquisadores em Comunicação, é interessante notar em todas as observações anteriores, a centralidade da questão da socia-

da qualidade de experiência em TV social. 2014. 73 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Exatas e da Terra) - Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2014.

16 SANTOS, 2014, p. 15.

17 MATOS, Júnia Cristina Ortiz. **Configurações da experiência televisiva**: o consumo social na Internet. 2013. 173 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura contemporâneas) — Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Comunicação, Salvador, 2013.

18 BERNARDINI, Gleice. **A segunda tela na TV digital brasileira**: um estudo dos processos midiáticos interativos. 2015. 159 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2015. p. 72.

bilidade em rede, protagonizada essencialmente pelos sites de redes sociais em meio a esse processo. Para Silva, estes espaços tornaram um ambiente propício para o compartilhamento do conteúdo televisivo porque estas plataformas permitem um grande alcance e um grande índice de visualizações a partir da formação de uma rede de pessoas com interesse no consumo e fruição de produtos culturais semelhantes e complementa:

Essa forma de disseminação do conteúdo acarreta em mais interações entre os telespectadores e também gera mais discussões sobre os assuntos compartilhados, agregando conhecimento e aumentando o número de dados e informações que podem ser úteis para a melhora do conteúdo interativo.¹⁹

Pensando nessa perspectiva, Silva defende que o fenômeno da TV Social se sustenta basicamente em três pilares:

– Socialização em torno da programação televisiva: um grande público assistindo “juntos” e fazendo comentários sobre os programas na segunda tela atendendo a uma necessidade inerente ao ser humano;

– Busca por conteúdo extra: procura de informações a respeito do conteúdo exibido, seja sobre o programa em si, sobre um ator, personagem ou apresentador, sobre algum aspecto da narrativa, ou por alguma informação passada pelo programa;

– Interação com o conteúdo: envolvimento afetivo que fortalece a formação de comunidades, típico dos fãs.²⁰

O que podemos observar até o momento, é que ainda não existe um consenso acadêmico sobre o conceito de “TV Social”. Cavalcanti - que realizou a análise de 43 artigos publicados em diversos periódicos do mundo entre 2007 e 2014 – chegou à conclusão de que é possível obter 31 conceitos diferentes de “TV Social”. Para a autora, o termo, ao mesmo tempo em que pode ser bastante amplo, na verdade também pode ser considerado vazio, uma vez que “a televisão sempre deu o que falar e sempre se falou sobre televisão como parte

19 SILVA, Elissa Schpallir. **Segunda tela**: interatividade, conteúdo extra e socialização. 2014. 113 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2014. p. 25-26.

20 SILVA, 2014, p. 43-44.

de nossa própria experiência com o meio”²¹

Ainda como resultado de seu trabalho, a autora aponta que, apesar de dispersos, os conceitos se dividem basicamente duas correntes possíveis com base nos padrões e nas semelhanças do conceito: a do sistema tecnológico e a da conversação online. A primeira concentra quase dois terços do montante e cita prioritariamente o conceito inicial cunhado por Harboe²² e a segunda prioriza um olhar mais sociológico com ênfase na interação e nos laços sociais dentro da perspectiva da Comunicação Mediada por Computador (CMC).

Tendo isto em mãos, o que Cavalcanti propõe é exatamente uma síntese destas correntes. Só assim seria possível compreender o que está se chamando de TV Social hoje, uma vez que:

[...] o fenômeno ‘TV Social’ está necessariamente associado à adoção de determinadas estratégias produtivas de empresas de comunicação (produtoras de conteúdo ou de tecnologias (produtoras de aplicações), geralmente, com fins comerciais e articuladas com a programação de televisão.²³

Desta forma, é possível dizer que existiria uma terceira corrente possível e mais coerente com a complexidade da realidade. Fruto de uma síntese das propostas anteriores, esta corrente, segundo Cavalcanti, seria a mais apropriada para que a gente compreenda melhor o fenômeno hoje porque, ao mesmo tempo em que reconhece o papel da tecnologia, consegue também abarcar o papel da interação, mas, que reconhece principalmente a penetração da TV Social nos modelos de negócio da TV aberta. Portanto, esta proposta sintética defendida pela autora concatenaria quatro fatores indissociáveis: a conversação, a tecnologia interativa, a estratégia e os conteúdos televisivos. E complementa afirmando que “a retirada de qualquer um desses fatores de base faz com que o conceito deixe de caracterizar um fenômeno específico e bem delimitado dentro inúmeras das ma-

21 CAVALCANTI, Gêsa Karla Maia. **Televisão e redes sociais**. Configurações de TV Social em Malhação. 2016. 186 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) — Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/19077>. Acesso em: 08 jan. 2019.

22 HARBOE, G. In search of social television. In: PABLO, C.; DAVID, G.; KONSTANTINOS, C. **Social interactive television**: immersive experiences and perspectives. IGI Global. [s.l.]: IGI Global, 2009.

23 CAVALCANTI, 2016, p. 54.

nifestações da cultura participativa.²⁴

Na prática, o que temos visto é que a TV Social tem sido utilizada para potencializar o efeito de presença da experiência coletiva em torno deste conteúdo televisivo, reforçando e renovando a importância da grade televisiva com o intuito claro de manter a importância da televisão no processo macro da Cultura da Convergência, mas também por existir aí uma possibilidade produtiva de criar dados, especialmente qualitativos, a partir do comportamento de suas audiências.²⁵

E ainda em se tratando de aspectos práticos, é preciso destacar que, embora a perspectiva apontada por Cavalcanti seja bastante satisfatória do ponto de vista teórico, ela ainda não contempla de forma satisfatória a complexidade demandada pela realidade. Pois, conforme defendem Orozco & Miller, para entender esses movimentos tecnológicos é preciso primeiro haver uma articulação com um olhar antropológico e microsociológico, especialmente em regiões como a América Latina onde a desigualdade, inclusive no quesito tecnológico, ainda é algo gritante e com raízes históricas marcantes, por isso decidimos explorar um pouco mais essa questão a partir de um recorte em cima das telenovelas, um objeto tão caro aos pesquisadores de tradição latino-americana que pode nos ajudar nessa transversalidade que o assunto demanda.²⁶

A telenovela além da tela

Como mencionado anteriormente, retomo aqui debate acerca da interface entre a Comunicação, a Cultura e a Tecnologia na América Latina a partir das telenovelas dada a relação simbiótica do formato com a história da mídia na região. Conforme defende Martín-Barbero, o melodrama é o gênero mais popular na América Latina.²⁷ Orozco & Miller complementam esta tese quando lembram como

24 CAVALCANTI, 2016, p. 55-56.

25 CAVALCANTI, 2016

26 OROZCO, Guillermo. MILLER, Toby. A televisão além de si mesma na América Latina. **Matrizes**, São Paulo, v.12, n. 3, p. 59-75, set./dez. 2018. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/download/153196/149817>. Acesso em: 08 jan. 2019.

27 MARTÍN-BARBERO, Jesus. **Dos meios às mediações**. 7. ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2013.

popularidade que, no começo foi alcançada a partir dos meios de comunicação de massa como o rádio e hoje ainda se mantém com a televisão e internet.

A partir da revolucionária radionovela cubana e sua expansão em toda a América Latina, as telenovelas se tornaram oportunidades de inventar histórias, imaginar vidas, buscar a libertação, punir os maus, participar das reinterpretações, encorajar os encontros pessoais e buscar novas formas de comunicação. Sem saber e sem procurar deixar um registro televisivo ou audiovisual, o público latino-americano vem criando extensões transmídia constantemente [...]. O que acontece na televisão é transformado em propriedade, se não legal, cultural das audiências, pois elas processam informações, as relacionam com suas próprias vidas e dão novo significado ao que é visto.²⁸

Para avançar na tese central, é preciso lembrar-se do processo de convergência em que a televisão, apesar de ser o centro da narrativa da telenovela, não responde mais sozinha pela sua circulação. Os conteúdos televisivos extrapolam os limites da TV, não só a partir das instâncias de produção, mas, sobretudo, a partir das audiências. Estevão trata exatamente desta questão quando aborda o modo como a telenovela brasileira vem dialogando com as possibilidades de intervenção e influências da participação dos fãs a partir dos espaços oficiais na internet.²⁹

Para a autora, além de reconhecer a telenovela como uma evolução do melodrama, é preciso que reconheçamos que ela também se transformou enquanto formato num gênero ficcional televisivo. E, como bem lembra Gomes, ao retomar o conceito barberiano de mediação, o gênero televisivo é uma forma de mediação porque opera necessariamente entre a lógica televisiva e a expectativa do público.

Gênero não é uma propriedade dos textos, mas algo que perpassa os textos; não é uma estratégia da produção dos textos, mas uma estratégia que vincula a produção e o consumo dos textos midiáticos, que vincula estratégias de escritura e de leitura.³⁰

28 OROZCO, MILLER, 2018, p. 65.

29 ESTEVÃO, Flávia Gonçalves de Moura. **A telenovela e diálogo online com o fandom**. 2013. 159 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) — Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Programa de Pós-graduação em Comunicação, 2013. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/10778>>. Acesso 23 nov. 2018.

30 GOMES, Itania Maria Mota. Gênero televisivo como categoria cultural: um lugar no centro

E, em termos de Brasil e telenovela, é impossível não enfatizar o papel da Rede Globo na construção desse gênero no país. Além das estratégias de produção, Estevão aponta que o padrão técnico-estético, o estabelecimento da grade de horários e a acessibilidade da linguagem da telenovela global foram fundamentais para esta relação biunívoca entre a instância da produção e do consumo na qual a telenovela assume o papel de “repertório de referências compartilhado pelos brasileiros”³¹ a partir do “compartilhando hábitos, comportamentos, fatos da realidade e trazendo-os ao ambiente familiar, a telenovela, facilmente, torna-se pauta de conversas, integrando-se ao dia-a-dia dos telespectadores”³².

Ainda segundo Estevão esse destaque da telenovela sempre esteve junto à concepção da própria emissora. Já nos anos 1960, quando foi fundada no começo da ditadura militar, os horários fixos foram um grande marco para a TV no Brasil. Graças a isso, já na década seguinte, as telenovelas tornam-se o carro-chefe dos índices de audiência, ganhando inclusive temas específicos. Mas é só nos anos 80 que o gênero se consolida no país e no mundo ao aliar características populares às massivas típicas de um meio como a TV, que ganhava cada vez mais penetração em território nacional.

Ainda em relação à centralidade da telenovela no Brasil, quem nos ajuda a entender melhor como esse processo se deu é Lopes, especialmente no tocante à formação de uma suposta identidade nacional:

[...] a telenovela no Brasil conquistou reconhecimento público como produto artístico e cultural e ganhou visibilidade como agente central do debate sobre a cultura brasileira e a identidade do país. Ela também pode ser considerada um dos fenômenos mais representativos da modernidade brasileira, por combinar o arcaico e o moderno, por fundir dispositivos narrativos anacrônicos e imaginários modernos e por ter a sua história fortemente marcada pela dialética nacionalização-massmediação.³³

do mapa das mediações de Jesús Martín-Barbero. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 18, n. 1, p. 111-130, jan./abr. 2011. p. 123.

31 LOPES, Maria Imacolata Vassallo de. Telenovela como recurso comunicativo. **Matrizes**, São Paulo, v. 3, n.1, p. 21-47, dez./ago. 2009. Disponível em: <http://producao.usp.br/handle/BDP/32406>. Acesso em: 20 fev. 2018.

32 ESTEVÃO, 2013, p. 41.

33 LOPES, Maria Imacolata Vassallo de. Narrativas Televisivas e Identidade Nacional: O Caso da Telenovela Brasileira. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 25.,

Ela ainda complementa este assunto ao discorrer sobre a penetração da telenovela, não apenas na nossa formação enquanto nação imaginada, mas também em relação à capilaridade do nosso próprio cotidiano enquanto brasileiros.

[...] a novela constitui um exemplo de narrativa que ultrapassou a dimensão do lazer, que impregna a rotina cotidiana da nação, construiu mecanismos de interatividade e uma dialética entre o tempo vivido e o tempo narrado e que se configura como uma experiência, ao mesmo tempo, cultural, estética e social. Como experiência de sociabilidade, ela aciona mecanismos de conversação, de compartilhamento e de participação imaginária. A novela tornou-se uma forma de narrativa sobre a nação e um modo de participar dessa nação imaginada. Os telespectadores se sentem participantes das novelas e mobilizam informações que circulam em torno deles no seu cotidiano.³⁴

Pensando nestes aspectos - apontados ainda no início dos anos 2000 em meio a um recente processo de digitalização e de uma embrionária cultura participativa - acredito que precisamos refletir um pouco sobre o que eles podem significar hoje em meio à cultura da convergência mais consolidada com as novas mídias e um processo de digitalização muito mais acelerado que culminou na “TV Social” e numa crescente circulação de produtos do que podemos chamar de “Cultura Pop Digital”.

Este fenômeno pode ser observado de forma muito clara quando trazemos a questão dos memes à tona que hibridizam, remixam e ressignificam a cultura televisiva a partir de ambientes digitais, por isso trago uma discussão a seguir sobre esta interface que também deve servir como mais um recorte.

Memes e telenovelas: o papel ativo das audiências

As adaptações que as telenovelas passaram para seguirem ainda como um dos elementos culturais mais fortes ainda presente na América Latina são notórias. Desde agregar novos elementos narrativos, até a amplificação e do monitoramento da audiência, elas con-

2002, Salvador. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2002. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/dee0dd0cbfe2629590b91abca6e57973.pdf>. Acesso em: 20 fev. 2018. p. 01.

34 LOPES, 2002, p. 16.

tinuam se moldado. Ainda em 2002, quando pouco se falava sobre convergência ou, sequer, nos memes, Lopes já trazia algumas dessas tendências de adaptações observadas no início do século XXI. Naquele momento, ela já apontava uma questão central que permeia até hoje a relação entre telenovelas e internet porque, para ela, tão importante quanto o ritual de assistir uma telenovela, seria comentar.³⁵ Por isso, apesar de incipiente, ela já apontava que na internet existiam ambientes muito propícios para que as pessoas interagissem em torno da narrativa melodramática.

“[o] fórum de debates [internet] capilarmente difuso, complexo e diversificado, as pessoas sintetizam experiências públicas e privadas, expressam divergências e convergências de opinião sobre ações de personagens e desdobramentos de histórias”.³⁶

Ao atualizarmos essa discussão, podemos contextualizar um pouco mais esse comportamento das audiências em relação às atuais configurações. Segundo Huertas Bailén, a fluência das mensagens entre distintos meios e a hibridização da comunicação interpessoal com a midiática não seria possível sem esse “novo habitat para a recepção”. Já Orozco & Miller, que reconhecem as diversas transformações da TV, reforçam este argumento quando afirmam que “ser audiência significa conectar-se com os outros e com os outros de forma mediada por telas”.³⁷

Apesar desses processos descentralizadores das telas, é praticamente consenso que a principal tela, pelo menos aqui na América Latina, ainda é a televisão. Ainda segundo Orozco & Miller, os latino-americanos assistem mais TV do que nunca.³⁸ Os dados da Millward Brown indicam, por exemplo, que o Peru é o recordista em consumo médio de TV/dia: 9 horas. O Brasil vem em seguida com 8 horas e o México em terceiro com sete horas.³⁹

Segundo os autores, aspectos como o melodrama (conforme apontamos anteriormente), a oralidade, a sociabilidade, a conectivi-

35 LOPES, 2002, p. 16.

36 LOPES, 2002, p.18

37 OROZCO, MILLER, 2018, p. 70.

38 OROZCO, MILLER, 2018, p. 62.

39 MILLWARD BROWN. **AdReaction: marketing in a multiscreen world**. Londres, 2014. Disponível em: <https://bit.ly/1HO3TOQ>. Acesso: 23 nov. 2018.

dade e a desigualdade são essenciais para entender o que ele chama de “reinvenção da televisão latino-americana”. Segundo eles, a imbricação da ficção com o cotidiano, uma característica emblemática do melodrama, é a diferença cultural que representa a profunda mistura de cultura, a linguagem e o sofrimento dos povos latino-americanos.

Esses aspectos, por vezes, podem ser vistos, e até mesmo de forma sintetizada, a partir das diversas manifestações e reapropriações das audiências dos elementos ficcionais como é o caso dos memes que circulam com frequência nos sites de redes sociais atualmente que, além de ser uma forma de continuar consumindo o conteúdo audiovisual, por vezes até extrapolam os limites narrativos da obra original. Esse tipo de fenômeno, segundo Nunes se deve à relação entre afetos e a formação da memória:

A memória gerada pelas mídias como um processo em que os afetos se reproduzem sob a forma de palavras, imagens, gestos que, na condição de replicadores, tornam-se memes sujeitos à longevidade, estabilidade, fecundidade, mutação, seleção, reprodução e transmissão.⁴⁰

Partindo destas premissas, podemos dizer que, atualmente, ao lado das telenovelas, os memes se tornaram praticamente patrimônio imaterial brasileiro. Mas não chegamos a esse estágio à toa. Além de estarmos entre os países que mais consome televisão na região, também estamos entre os maiores produtores de telenovelas. Logo depois do México (Televisa), o Brasil é o segundo maior produtor mundial de telenovelas. Juntas, a Televisa e a Rede Globo já produziram mais de 1000 telenovelas desde 1951 e atualmente tem os maiores recordes de vendas: Maria do Bairro (Televisa) foi vendida para 182 países e Avenida Brasil (Rede Globo) chegou a 130.⁴¹

Vale destacar que, no cenário atual, ainda temos uma audiência que, apesar de toda a desigualdade social gerada desde os processos colonizadores, hoje é uma das que mais acessa à internet, sobretudo aos sites de redes sociais. Segundo a última edição disponível da

40 NUNES, Mônica. Memória, consumo e memes de afeto nas cenas cosplay e furry. *Contracampo*. Niterói, v. 35, n. 01, p. 142-162, abr./jul. 2016. p. 152.

41 CORREIO BRAZILIENSE. **Compra e venda de novelas aquece o comércio entre emissoras internacionais**. 2018. Disponível em: https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2018/05/03/interna_diversao_arte,677893/compra-e-venda-de-novelas-aquece-o-comercio-entre-emissoras-internacio.shtml. Acesso em: 03 jan. 2019.

Pesquisa Brasileira de Mídia que entrevistou 15.050 pessoas em todo o território nacional entre março e abril de 2016, 63% dos entrevistados citaram a TV como o meio de comunicação mais utilizado, enquanto a internet aparece em seguida com 28%.

No entanto, a pesquisa também revela que cerca de dois terços dos entrevistados acessam à internet, e pelo menos 79% delas fazem isso prioritariamente em suas casas durante os dias de semana. Outro dado interessante já traz a relação entre os dois meios como algo presente para boa parte dos brasileiros uma vez que, das pessoas que responderam que assistem TV, 28% relatou que usa o celular e 17% que usa a internet concomitantemente e das que acessam a internet, quase 20% assiste TV ao mesmo tempo.⁴²

Esses números revelam na prática comportamentos típico da cultura da convergência.⁴³ Para Ribeiro et al, é neste contexto comunicativo que

[...] os consumidores estão utilizando dispositivos digitais que permitem uma participação mais ativa na cultura da mídia, transformando as suas apropriações e ressignificações em narrativas midiáticas que são, frequentemente, compartilhadas em fóruns, blogs, grupos e perfis em redes sociais.⁴⁴

Assim, de forma bem pragmática, o consumo, o usufruto e as ressignificações de produtos midiáticos, tal qual sua produção e distribuição, perpassam não só pelos dispositivos digitais, mas também pelas “novas mídias”.

Um dos melhores exemplos desse processo são exatamente os memes produzidos a partir das telenovelas. Estudar a produção de memes, na verdade é estudar de forma mais aprofundada como as audiências lidam com o conteúdo midiático que consomem e se reappropriam, em se tratando das audiências mais aficionadas, como é o caso dos fãs, esse aspecto é praticamente necessário a depender do que esperamos apreender. Tendo isso vista, podemos ter nos memes um grande termômetro do que está em alta entre as audiências e até

42 BRASIL. Presidência da República. Secretaria de Comunicação Social. **Pesquisa Brasileira de Mídia 2016**. Relatório Final. Brasília, 2016. Disponível em: <http://www.secom.gov.br/atuacao/pesquisa/lista-de-pesquisas-quantitativas-e-qualitativas-de-contratos-atuais/pesquisa-brasileira-de-midia-pbm-2016.pdf/view>. Acesso em: 03 fev. 2018.

43 JENKINS, 2009, p. 22.

44 RIBEIRO et al, 2015, p. 241.

mesmo apontar algumas tendências sobre comportamento, linguagem e até mesmo sobre a opinião pública.

Vem comigo que a Naza te leva pro espaço!

O meme da “Nazaré confusa” surge a partir de uma cena da novela “Senhora do Destino” do autor Aguinaldo Silva exibida em 2004 e reprisada em 2017. Nela, a personagem Nazaré Tedesco, interpretada pela atriz Renata Sorrah, está presa numa cela e relembra de alguns fatos que a levaram àquele momento. Segundo o verbete do Museu dos Memes:

O close em seu semblante confuso se tornou um gif em meados de 2016 e passou a ser compartilhado por diversos internautas, que se apropriaram da cena para criar outros memes, que se popularizaram definitivamente entre setembro e outubro de 2016.⁴⁵

Ou seja, mesmo antes de a novela ser reprisada em 2017, os memes baseados nesta cena começaram a circular no Twitter e posteriormente no Facebook em diversos perfis e de forma bastante difusa. E foi ainda no final de 2016 que o meme caiu no gosto também dos estrangeiros. Mesmo sem saberem da sua origem, muitos internautas dos Estados Unidos chegaram a confundi-la com a atriz Julia Roberts ou até mesmo utilizá-lo durante a campanha presidencial do mesmo ano, o que, inclusive gerou revolta de muitos brasileiros devido à suposta apropriação de uma meme de origem genuinamente brasileira.⁴⁶

Embora não haja nenhuma confirmação oficial, cogita-se que a novela tenha sido reprisada exatamente devido à repercussão desse meme.⁴⁷ O anúncio do suposto retorno da novela foi feito no Twitter pelo seu próprio autor e confirmado pela emissora logo em seguida.

45 BELA GIL, Tito. Nazaré Confusa. **Museu de Memes**. 2016. Disponível em: <http://www.museudememes.com.br/sermons/nazare-confusa/>. Acesso em: 05 fev. 2017

46 BELA GIL, 2016.

47 BELA GIL, 2016.



Figura 01. Tuíte de Aguinaldo Silva com um teaser sobre a volta da vilã às telas da TV no “Vale a pena ver de novo”

Fonte: Reprodução. Disponível em: <https://twitter.com/aguinaldosilva/status/795252458129936384>



Figura 02. Tuíte de Aguinaldo Silva revela que Nazaré Tedesco estará de volta em breve em nova obra ainda não divulgada

Fonte: Reprodução. Disponível em: <https://twitter.com/aguinaldosilva/status/927086661334335488>

Vale ressaltar que na Figura 01, o autor se utiliza de um meme menos famoso para falar do anúncio da segunda reprise da novela e, na Figura 02, é possível verificar que mais recentemente, ainda sob o rastro da ascensão da “Nazaré Confusa”, o mesmo autor anunciou que a mesma vilã poderia retornar à TV mais uma vez em outra obra. Outra curiosidade em torno da repercussão deste meme é que a atriz gravou um *teaser*⁴⁸ para a estreia de “Assassinato no Expresso do Oriente” que estreou no final de novembro de 2017 fazendo alusão exatamente à cena de sua personagem que se tornou o meme.

48 Vídeo disponível na página oficial da 20th Century Fox do Brasil no Facebook: <https://web.facebook.com/FoxFilmDoBrasil/videos/1408627422601386/>. Acesso em: 09 fev. 2018.

O caso dessa repercussão da “Nazaré confusa” é tão emblemático que a atriz segue sendo questionada sobre a personagem até hoje. Em seu blog pessoal,⁴⁹ Aguinaldo Silva relata sobre um evento ao lado da atriz Renata Sorrah em agosto de 2017 no Theatro Net em São Paulo no qual, em conversa com o público, relatou que agora é conhecida como a “mulher dos memes”, conforme podemos ver na imagem abaixo:



Figura 03. Fotografia divulgada na internet com um excerto da fala de Renata Sorrah durante evento em São Paulo.

Fonte: Reprodução. Disponível em: < <https://natelinha.uol.com.br/celebridades/2018/01/05/renata-sorrah-diz-trabalhei-a-vida-toda-para- virar-a-mulher-dos-memes-113351.php>>

Esse episódio tão fatídico da “mulher dos memes” tomou conta da internet e revela algo interessante: a “Nazaré confusa” alcançou um nível de circulação tão alto que, inclusive, saiu do Brasil em 2016 (KNOW YOUR MEME, s/p)⁵⁰ e ficou conhecida como “Math Lady” ou “Confused Lady” ou “Confused blonde lady” depois de viralizar em formato de gif e imagens estáticas justapostas.

49 Postagem disponível em: <http://aguinaldosilva.com.br/2017/08/27/olha-a-mulher-dos-memes/>. Acesso em: 09 fev. 2018.

50 KNOW YOUR MEME. Math Lady / Confused Lady. On-Line. Disponível em: <https://knowyourmeme.com/memes/math-lady-confused-lady>. Acesso em: 11 jun. 2019.

Considerações Finais

Este exemplo da Nazaré Tedesco serviu aqui para suscitar uma reflexão acerca de todo o contexto comunicacional que estamos vivendo. É um exemplo que concatena aspectos evidentes da cultura da convergência e participatória, no bojo disto, agrega ainda o fenômeno da Social TV, dos memes que se imbricam diretamente com a cultura popular e o audiovisual (telenovela). Para Inocêncio,⁵¹ esses memes já nascem necessariamente hibridizados, intertextuais e multifacetados por serem capazes de carregar traços hereditários e de repertórios culturais.

No caso do Brasil, é preciso chamar atenção principalmente para as interfaces com a produção audiovisual no país. Conforme defendido por Chagas, o Brasil tem se destacado cada vez mais no tocante ao formato dos memes e na relação com a propriedade intelectual,

Por aqui, o sucesso dos sites de redes sociais levou os internautas a adaptarem os memes de internet a essas plataformas, desenvolvendo linguagens próprias e criando personagens e produtos transmidiáticos, como os memes de protagonistas de novelas (Félix Bicha Má, Carminha Perturbada etc.). Essas criações também ressaltam o caráter autoral dos memes de internet, algo normalmente pouco discutido na literatura internacional – já que a imensa maioria dos memes estrangeiros são criações anônimas – e também pouco percebido ainda pela literatura nacional.⁵²

Além disso, é preciso destacar também a relação praticamente simbiótica entre o humor, que se torna um grande catalisador no que se diz respeito à concepção e popularização destes memes.

Criados a partir de desvios, recortes, releituras, apropriações e criações livres de textos e obras audiovisuais, estes artefatos da cultura digital se revelam também como repositório de inúmeros repertórios culturais e traços comportamentais no fecundo terreno de variados grupos e comunidades dos sites de redes sociais. Os memes podem, assim, fornecer indícios acer-

51 INOCÊNCIO, Luana. Apropriações meméticas na #PrimeiraGuerraMemeal: sociabilidade, subculturas e consumo de humor nos memes digitais. In: NOCOLAU, Marcos (org.). **Internet Difusa**. João Pessoa: Ideia Editora, 2016. p. 117-152.

52 CHAGAS, Viktor. Entre criadores e criaturas: uma investigação sobre a relação dos memes de internet com o direito autoral. **Revista Fronteiras**: estudos midiáticos, São Leopoldo, v. 20, n. 3, p. 366-377, set./dez. 2018. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2018.203.09/60746667>. Acesso em: 20 maio 2019. p. 369.

ca de como temas cotidianos e debates públicos podem se entrelaçar com produtos do entretenimento e mobilizar milhões de pessoas, funcionando como micronarrativas colaborativas marcadas pela inovação no formato, pela articulação dos signos, com alto poder de síntese (densos no conteúdo e simples no formato) e pelo exercício da transposição da comicidade.⁵³

E é pensando na realidade brasileira que corroboro com a visão de Inocência⁵⁴. Como demonstrarei mais adiante, somos protagonistas quando se fala em produção e circulação de memes. Além disso, podemos pensar em demarcadores identitários que nos diferenciam de outras nacionalidades. Por isso é importante que nós, pesquisadores brasileiros, lideremos este rincão da pesquisa na cultura pop e da cultura digital a fim de garantir que tratemos do assunto com as especificidades e complexidades sociais e, sobretudo, cultural, que ela demanda.

Referências

AMÉRICO, Marcos; SANTOS, Paulo Araújo dos. Social TV: definição Sobre a experiência do usuário. **Impulso**, Piracicaba, v. 23, n. 58, p. 81-90, out./dez. 2013. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistas-unimep/index.php/impulso/article/view/1708>. Acesso em: 08 jan. 2018.

BELA GIL, Tito. Nazaré Confusa. **Museu de Memes**. 2016. Disponível em: <http://www.museudememes.com.br/sermons/nazare-confusa/>. Acesso em: 05 fev. 2017

BERNARDINI, Gleice. **A segunda tela na TV digital brasileira: um estudo dos processos midiáticos interativos**. 2015. 159 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2015.

BOYD, Danah. "Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications." In: PAPACHARISSI, Zizi (ed.). **Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites**, p. 39-58 (Draft Version). Disponível em: <https://www.danah.org/papers/2010/SNSasNetworkedPublics.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2019.

53 INOCÊNCIA, 2016, p. 1.

54 INOCÊNCIA, 2016, p. 117-152.

BRASIL. Presidência da República. Secretaria de Comunicação Social. **Pesquisa Brasileira de Mídia 2016**. Relatório Final. Brasília, 2016. Disponível em: <http://www.secom.gov.br/atuacao/pesquisa/lista-de-pesquisas-quantitativas-e-qualitativas-de-contratos-atuais/pesquisa-brasileira-de-midia-pbm-2016.pdf/view>. Acesso em: 03 fev. 2018.

CARDOSO, Gustavo. Da comunicação em massa à comunicação em rede: modelos comunicacionais e a sociedade de informação. *In*: MORAES, Dênis de (org.). **Mutações do visível**: da comunicação de massa à comunicação em rede. Rio de Janeiro: Pão e Rosas Editora, 2010. p. 7-43.

CARLON, Mario. Público, privado e íntimo: el caso de Chicas Bondi y el conflicto entre derecho a la imagen y libertad de expresión en la circulación contemporânea. *In*: CASTRO, Paulo César. **Dicotomia público/privado**: estamos no caminho certo?. Maceió: Edufal, 2015.

CAVALCANTI, Gêsa Karla Maia. **Televisão e redes sociais**. Configurações de TV Social em Malhação. 2016. 186 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) — Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/19077>. Acesso em: 08 jan. 2019.

CHAGAS, Viktor. Entre criadores e criaturas: uma investigação sobre a relação dos memes de internet com o direito autoral. **Revista Fronteiras**: estudos midiáticos, São Leopoldo, v. 20, n. 3, p. 366-377, set./dez. 2018. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2018.203.09/60746667>. Acesso em: 20 maio 2019.

CORREIO BRAZILIENSE. **Compra e venda de novelas aquece o comércio entre emissoras internacionais**. 2018. Disponível em: https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2018/05/03/interna_diversao_arte,677893/compra-e-venda-de-novelas-aquece-o-comercio-entre-emissoras-internacio.shtml. Acesso em: 03 jan. 2019.

ESTEVIÃO, Flávia Gonçalves de Moura. **A telenovela e diálogo online com o fandom**. 2013. 159 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) — Universidade Federal de Pernambuco, Centro

de Artes e Comunicação, Programa de Pós-graduação em Comunicação, 2013. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/10778>>. Acesso 23 nov. 2018.

FINGER, C.; SOUZA, F. C. Uma nova forma de ver TV no sofá ou em qualquer lugar. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 19, n. 2, p. 373-389, maio/ago. 2012. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/12320/8260>. Acesso em: 21 fev. 2019.

FLICHY, Patrice. Internet, um mundo para amadores. *In*: FLICHY, Patrice; FERREIRA, Jairo; AMARAL, Adriana (org.). **Redes digitais: um mundo para os amadores**. Novas relações entre mediadores, mediações e midiatizações. Santa Maria: Editora da UFSM, 2016. p. 13-48.

GOMES, Itania Maria Mota. Gênero televisivo como categoria cultural: um lugar no centro do mapa das mediações de Jesús Martín-Barbero. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 18, n. 1, p. 111-130, jan./abr. 2011.

HARBOE, G. In search of social television. *In*: PABLO, C.; DAVID, G.; KONSTANTINOS, C. **Social interactive television: immersive experiences and perspectives**. IGI Global. [s.l.]: IGI Global, 2009.

HUERTAS BAILÉN, Amparo. **Yo soy audiencia: Ciudadanía, Público y Mercado**. UOC Press-Comunicación, 2015, Barcelona. (versão Kindle)

INOCÊNCIO, Luana. Apropriações meméticas na #Primeira-GuerraMemeal: sociabilidade, subculturas e consumo de humor nos memes digitais. *In*: NOCOLAU, Marcos (org.). **Internet Difusa**. João Pessoa: Ideia Editora, 2016. p. 117-152.

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

KNOW YOUR MEME. Math Lady / Confused Lady. On-Line. Disponível em: <https://knowyourmeme.com/memes/math-lady-confused-lady>. Acesso em: 11 jun. 2019.

LIVINGSTONE, Sonia. Internet literacy: a negociação dos jovens com as novas oportunidades on-line. **Revista Matrizes**, São Paulo, ano 4, n. 2, jan./jun. 2011. Disponível em: <<https://www.revistas.usp>>.

br/matrizes/article/download/38290/41112/0>. Acesso em: 20 fev. 2019.

LOPES, Maria Imacolata Vassallo de. Narrativas Televisivas e Identidade Nacional: O Caso da Telenovela Brasileira. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 25., 2002, Salvador. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2002. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/dee0dd0cbfe-2629590b91abca6e57973.pdf>. Acesso em: 20 fev. 2018.

LOPES, Maria Imacolata Vassallo de. Telenovela como recurso comunicativo. **Matrizes**, São Paulo, v. 3, n.1, p. 21-47, dez./ago. 2009. Disponível em: <http://producao.usp.br/handle/BDPI/32406>. Acesso em: 20 fev. 2018.

MARTÍN-BARBERO, Jesus. **Dos meios às mediações**. 7. ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2013.

MATOS, Júnia Cristina Ortiz. **Configurações da experiência televisiva: o consumo social na Internet**. 2013, 173 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura contemporâneas) — Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Comunicação, Salvador, 2013.

MILLWARD BROWN. **AdReaction: marketing in a multiscreen world**. Londres, 2014. Disponível em: <https://bit.ly/1HO3TOQ>. Acesso: 23 nov. 2018.

MONTPETIT, Marie-José. Your content, your networks, your devices: Social networks meet your TV Experience. **ACM Comput. Entertainment Environments archive**, V. 7, ed. 3, art. 34, Sep. 2009.

NUNES, Mônica. Memória, consumo e memes de afeto nas cenas cosplay e furry. **Contracampo**, Niterói, v. 35, n. 01, p. 142-162, abr./jul. 2016.

OROZCO, Guillermo. MILLER, Toby. A televisão além de si mesma na América Latina. **Matrizes**, São Paulo, v.12, n. 3, p. 59-75, set./dez. 2018. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/download/153196/149817>. Acesso em: 08 jan. 2019.

RECUERO, Raquel. Redes Sociais na Internet, Difusão de Informação e Jornalismo: Elementos para discussão. *In*: SOSTER, Demétrio de Azeredo; FIRMINO, Fernando. (org.). **Metamorfozes jornalísticas 2: a reconfiguração da forma**. Santa Cruz do Sul: UNISC, 2009, p. 1-269. Disponível em: <http://www.pontomidia.com.br/ra->

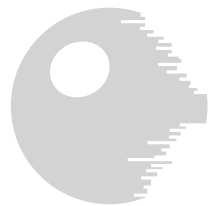
quel/artigos/artigoredesjornalismorecuero.pdf. Acesso em: 20 ago. 2019.

RIBEIRO, Ana Paula Goulart; SACRAMENTO, Igor; SICILIANO, Tatiana Oliveira; D'ABREU, Patrícia Cardoso; RAMOS, Douglas; FRUMENTO, Eduardo. O riso e a paródia na ficção televisiva transmídia: os vilões em memes da internet. *In*: LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. (org.). **Por uma teoria de fãs da ficção televisiva brasileira**. Rio de Janeiro: Globo; Porto Alegre: Sulina, 2015. v. 4.

SANTOS, Tiago Pomponet Carmo dos. **INCENTV**: agente incentivador no enriquecimento da qualidade de experiência em TV social. 2014. 73 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Exatas e da Terra) - Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2014.

SILVA, Elissa Schpallir. **Segunda tela**: interatividade, conteúdo extra e socialização. 2014. 113 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2014.

VIEIRA, Eloy Santos. **O lugar do fandom no processo produtivo das indústrias culturais no contexto da cultura da convergência**: os casos de “Doctor Who Brasil” e “Universo Who”. 2016. 145 f. Dissertação (Pós-Graduação em Comunicação) — Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2016. Disponível em: <<https://ri.ufs.br/handle/riufs/4021>>. Acesso em: 20 fev. 2019.



COLECIONANDO SUPERAVENTURAS: A BUSCA DE SENTIDO NO CONSUMO DE UM DEVIR

Guilherme Sfredo Miorando

Mestre em Memória Social e Bens Culturais pela Universidade La Salle (UNILASALLE), Especialista em Imagem Publicitária e Bacharel em Comunicação Social: Publicidade e Propaganda, ambos pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS).

Membro do grupo de pesquisas CultdeCultura e pesquisador associado à ASPAS (Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial). Professor conteudista da Especialização EaD em Histórias em Quadrinhos das Faculdades EST.

Considerações iniciais

Afinal, por que o homem faz coleções? Segundo James Clifford, este fenômeno ocorre desde o início da humanidade, quando em escavações foram encontradas coleções de jarros e vasos de cerâmicas em determinadas instalações humanas.¹ Portanto, através de uma visão antropológica:

É provavelmente universal haver uma espécie de 'agrupamento' em torno do 'eu' e do grupo – a reunião de um 'mundo' material, a delimitação de um domínio subjectivo que não é 'outro'. Todas estas colecções incorporam hierarquias de valores, exclusões, territórios do 'eu' governados por regras. Mas a noção de que este agrupamento envolve a acumulação de posses, a ideia de que a identidade é uma espécie de riqueza (de objectos, conhecimentos, memórias, experiência), não é certamente universal.²

Então, a coleção está ligada à construção da identidade dos indivíduos. Os objetos e os tipos de objetos que fazem parte de uma coleção dizem muito sobre os seus donos. A coleção também é uma seleção. Afinal, o ser humano não pode ter tudo, mas pode sim, seleccionar aqueles objetos ou conteúdos que fazem mais sentido para ele através de diferentes propriedades. Coleccionar, portanto, é um ritual:

Nestes pequenos rituais canalizam -se as obsessões, exercita -se uma apropriação do mundo, a acumulação de coisas à nossa volta, escolhidas com propriedade e gosto estético. As peças escolhidas para todas as colecções reflectem regras culturais mais vastas – de taxonomia racional, de género, de estética. Uma excessiva necessidade de ter, às vezes gananciosa até, é transformada num desejo significativo, orientado por regras. Assim o 'eu' que deve possuir, mas não pode ter tudo, aprende a seleccionar, a ordenar, a classificar em hierarquias – a fazer boas colecções.³

Nos dias de hoje, dependendo do objeto colecionado pode incluir o indivíduo em um determinado grupo social. No caso dos quadri-nhos, colecionar esse tipo de produto, identifica-o, imediatamente, como um nerd. Primeiramente, precisamos diferenciar o coleciona-

1 CLIFFORD, James. Coleccionando arte e cultura. In: MACEDO, Ana Gabriela, RAYNER, Francesca (org.). **Género, cultura visual e performance** (antologia crítica). Braga, Portugal: Universidade do Minho, Edições Húmus, 2011. p. 147-166.

2 CLIFFORD, 2011, p. 150.

3 CLIFFORD, 2011, p. 151.

dor/nerd dos demais tipos de consumidores de quadrinhos:

Podemos dividir o mercado entre consumidores ocasionais, cujo consumo de revistas em quadrinhos se dá por razões muito específicas [...]; consumidores naturais, uma faixa que abrange uma grande parte de crianças e adolescentes que compram o gibi como material de lazer apenas, e os aficionados pelos quadrinhos, que encontraríamos entre os colecionadores um mercado que se mostra cada vez maior a cada estratégia oferecida pela editoras.⁴

Então, partimos para a definição e conceitualização do que é um consumidor colecionador/nerd:

A principal prática de consumo para identificar o nerd é o exercício de colecionar, ou seja, para ser nerd tem de ser um colecionador de produtos, livros e quadrinhos. Fedel (2007), em pesquisa anterior sobre mercado colecionista de revistas em quadrinhos da Grande São Paulo, percebeu um fenômeno interessante nos processos colecionistas: a recorrência de o colecionador criar narrativas sobre o seu objeto colecionável, de forma a desenvolver ou criar justificativas para esse ato colecionista.⁵

Percebemos então, através do artigo citado acima, que uma dos principais elementos que fazem de uma pessoa comum um colecionador é a capacidade de criar narrativas acerca dos vários objetos que possui em sua coleção. Entretanto, se verifica nas redes sociais um atrito de posturas e opiniões entre os colecionadores mais antigos e mais recentes de quadrinhos. Nesse embate, os mais antigos justificam-se como mais legítimos que os mais novos, exatamente por possuírem mais material e, portanto, mais narrativas sobre a conquista dos gibis e sobre o conteúdo dos mesmos. Contudo, as duas classes concordam que o colecionador e apreciador de quadrinhos deve ser valorizado pela sociedade.

Dessa forma, tanto para os velhos quanto para os novos colecionados a criação dessas narrativas, além da satisfação pessoal em construí-la, talvez seja como um ato justificatório culturalmente, ou seja, tudo nos indica que essa prática de consumo – colecionar – está diretamente ligada às narrativas

4 FEDEL, Agnelo de Souza. **Os Iconográficos**: teorias, colecionismo e quadrinhos. São Paulo: LCTE Editora, 2007. p. 51.

5 FEDEL, Agnelo de Souza. SILVA, Josefina de Fátima Tranquilin. Juventude e cultura nerd no Brasil: universos narrativos. **Revista Dito Efeito**, Curitiba, v. 7, n. 11, p. 125-126, jul./dez. 2016.

criadas sobre os produtos materiais e simbólicos dessas coleções. Para Fedel (2007, p. 22), ‘Da mesma maneira que as obras de arte possuem “histórias” que atestam sua criação e sua própria existência, os objetos da indústria cultural também necessitam de uma narrativa [...] que (os) ‘humanize’.⁶

Talvez, o mesmo possa ser dito do nerd colecionador que, alheio ao “mundo real”, se concentra nas narrativas criadas por eles acerca de seus objetos de apreço para dar um sentido ao espaço onde vive e, talvez, para sua vida. Entretanto, vale frisar que existe uma diferença entre o bom e o mau colecionador: “O bom colecionador (ao invés do colecionador obsessivo ou do avaro) tem bom gosto e é reflectido”⁷

O colecionismo para o nerd é uma maneira de fugir das agruras da realidade, promovendo o escapismo para os mundos criados em sua narrativa e universo colecionista. Para Baudrillard, os objetos colecionados criam um ambiente estruturado que substitui o tempo real dos processos históricos e produtivos pela sua própria temporalidade: “O ambiente de objectos privados e a sua posse – dos quais as coleções são uma manifestação extrema – são uma dimensão da nossa vida que é tanto essencial quanto imaginária. Tão essencial como os sonhos”⁸.

Sonhos, como bem evidenciou Neil Gaiman, em seu aclamado *Sandman*, são narrativas. Sonhos são uma forma de mitologia pessoal. Os mitos são alimentados por ritos que praticamos no nosso cotidiano. Possuir ou organizar uma coleção é uma forma ritualística de nos conectarmos com o sagrado. Criar narrativas sobre aquilo que nos torna quem somos e de nos conectarmos com o que é importante para nós é uma forma de eternizar mitos sobre nós mesmos.

Dessa concepção podemos encontrar respaldo de que as coleções são ao mesmo tempo uma biografia dos objetos colecionados, no caso as revistas e livros em quadrinhos, como do indivíduo que a organiza, o colecionador. “O objetivo de uma biografia, segundo Sidney Lee, é a revelação de uma personalidade única. Os biógrafos, então, há muito têm procurado reconstituir a vida de

6 FEDEL e SILVA, 2016, p. 129.

7 CLIFFORD, 2011, p. 151.

8 BAUDRILLARD, Jean. *Le Système des Objects*. Paris: Gallimard, 1968. p. 114.

seus personagens reais de acordo com uma cronologia e um trajeto organizados”.⁹ Cada coleção é única, assim como cada colecionador é único e a relação que se estabelece entre os objetos colecionados e a pessoa que organiza uma coleção também é singular. No caso dos colecionadores de quadrinhos, entre aqueles que geralmente se afeiçoam a um personagem, tentam recriar a “vida editorial” de seu personagem/super-herói favorito através do colecionismo de uma cronologia, fazendo assim, uma reconstituição de vida do super-herói, como se fosse biógrafo de sua existência.

Virginia Woolf insistia que ‘estar verdadeiramente vivo é estar constantemente mudando’. Por isso a biografia, segundo ela, é ‘o registro das coisas que mudam, em vez das coisas que acontecem’. O tempo na biografia é um hipertexto. A narrativa não começa com o nascimento, necessariamente, nem termina com a morte, necessariamente. Ela começa por uma crista ou um vale.¹⁰

A superaventura e o super-herói como um devir

Quando um colecionador de quadrinhos decide acumular revistas e outras publicações que dizem respeito a um título, um super-herói ou um personagem distinto, é difícil que se tenha deparado com seu adorado personagem no início de sua história, ou que tenha encerrado ou abandonado sua coleção num momento de derrota ou morte de um herói. É mais provável que ele tenha iniciado a acompanhar a narrativa da aventura do super-herói *in media res*, ou seja, começando por algo já em desenvolvimento.

Da mesma forma que a vida e a identidade, uma coleção está sempre mudando: se retraindo, se ampliando, se mesclando com outras, se dividindo. Assim, uma coleção está sempre se transformando. Essa característica *ad eternum* de uma coleção de revistas em quadrinhos se torna mais potente, quando se estabelece uma coleção de revistas em quadrinhos de super-heróis. Isso porque, devido aos efeitos da cultura de massa e da cultura de consumo, os super-heróis

9 VILLAS-BOAS, Sergio. **Biografismo**: reflexões sobre as escritas da vida. São Paulo: Editora UNESP, 2014. p. 24.

10 VILLAS-BOAS, 2014, p. 240.

não devem nunca consumirem-se, ao contrário, devem, a todo tempo, serem consumidos por seus leitores e demais apreciadores.

Assim, como as histórias das *As 1001 Noites*, os leitores de quadrinhos de super-heróis são conduzidos por um sem-fim de histórias, sem que elas se esgotem ou se acabem. Uma das grandes diferenças dos leitores de mangás para os leitores de comics é que nos mangás, as aventuras se encerram, enquanto nos comics, os personagens são dourados incansavelmente. Nas palavras do estudioso Umberto Eco, esta é a graça das histórias em quadrinhos:

Não se poderia reconhecer jamais a força dessa “poésie ininterrompue”, lendo apenas uma ou duas ou dez histórias, mas só depois de ter entrado a fundo nos personagens e situações, visto que a graça, a ternura e o riso nascem somente da repetição, infinitamente cambiante, dos esquemas, nascem da fidelidade à inspiração básica, e requerem do leitor um ato contínuo de fiel simpatia.¹¹

Mas, afora os motivos industriais e de consumo dos quadrinhos e demais narrativas seriadas, por que uma narrativa precisa ser encaixada em outra? Como explicar que uma história não baste por si só e precise de um prolongamento que explique sua existência e a desse prolongamento? Segundo o estudioso de literatura Tzvetan Todorov, existe aí um paradoxo. Toda narrativa parece deixar de revelar algo, como um excedente, um algo mais que o leitor deve apenas imaginar. Algo que não é contado. O antes, o depois, o íterim, as subtramas. Para Todorov “esse algo mais da narrativa também é algo menos; o suplemento é também uma falta; para suprir a falta criada pelo suplemento, uma outra narrativa se faz necessária”.¹²

Outro paradoxo é reparado pelo estudioso Todorov. Quanto mais o leitor conhece de uma narrativa, de um personagem, menos capaz de emocioná-lo ela se torna. Qualquer desvio na narrativa de um super-herói, como casamentos, mortes, filhos, mudanças de uniformes, podem gerar polêmicas no fandom, mas dificilmente causará uma emoção pungente como levar o leitor às lágrimas. Todorov diz que “quanto mais esse suplemento é consumido no interior dessa

11 ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001. p. 286.

12 TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2006. p. 131.

narrativa, menos essa narrativa provoca reação da parte do leitor”.¹³

Um terceiro paradoxo é estabelecido por Umberto Eco. Ele afirma que “uma cultura de entretenimento jamais poderá escapar de se submeter a certas leis de oferta e de procura”,¹⁴ ora, quadrinhos fazem parte da cultura de entretenimento e o seu conteúdo é desenvolvido de acordo com suas audiências. Para que os super-heróis não morram – e nesse caso seria uma morte comercial -, eles devem se fixar na cabeça do leitor como arquétipos, ou seja, a soma de determinadas características que formam um personagem, ao mesmo tempo que devem se desenvolver em suas histórias e avançar no mesmo ritmo que as mudanças no status quo mundial. Segundo Eco, a personagem de quadrinhos de super-heróis deve “imobilizar-se numa fixidez emblemática que a torne facilmente reconhecível; mas como é comercializada no âmbito de uma produção ‘romanesca’ para um público que consome ‘romances’, deve submeter-se àquele desenvolvimento característico”.¹⁵

Além disso, Todorov¹⁶ explica que toda narrativa acaba criando outra, seja no seu interior, criando derivados, sequências, tie-ins, spin-offs, etc., ou externamente, com os bastidores de sua criação, os making offs, resenhas e as histórias de nossos envolvimento com a história narrada. Por fim, Umberto Eco nos revela a resposta para a pergunta feita anteriormente: “Por que uma narrativa precisa ser encaixada a outra?”. Ele nos revela a resposta, pelo menos no âmbito das revistas de histórias em quadrinhos de super-heróis americanas, numa elucidação quase poética:

Ao habituar-se a esse ato de presentificação contínua do que acontece, o leitor perde, ao contrário, consciência do fato do que o que acontece deve desenvolver-se segundo as coordenadas das três estases temporais. Perdendo consciência delas, esquece os problemas que nelas se baseiam: isto é, a existência de uma liberdade, da liberdade de fazer projetos, do dever de fazê-los, da dor que esse projetar comporta, da responsabilidade que dele provém, e enfim da existência de toda uma comunidade humana cuja progressividade se baseia no meu projeta.¹⁷

13 TODOROV, 2006, p. 131.

14 ECO, 2001, p. 60.

15 ECO, 2011, p. 251.

16 TODOROV, 2006, p. 132.

17 ECO, 2001, p. 261.

Contudo, Agnelo Fedel, também nos aponta um outro lado deste maravilhamento com uma realidade que não é a nossa, principalmente, para os mais aficionados, os colecionadores, que mergulham mais profundamente no escapismo provocado por este tipo de leitura:

O vínculo dos colecionadores com seus objetos de desejo, relação especular, poderia criar certa neurose frente à realidade apresentada. Assim, a sugestão de uma nova realidade contribui com, não apenas, a geração de certo conformismo, mas também como um objeto de fuga para os problemas apresentados pela realidade.¹⁸

A fuga da realidade através do consumo e o conformismo com o que está estabelecido são ferramentas bastante utilizadas pela indústria cultural para que seus produtos midiáticos sejam amplamente adquiridos e acumulados. As revistas e histórias de super-heróis, por sua vez, além de pertencerem a esse ciclo de oferta e demanda também geram uma potencialização do consumo e do colecionismo através da narrativa seriada que difundem. Se por um lado essa indústria do entretenimento dissemina valores de abnegação e de altruísmo, por outro lado também, ao realizar essas fantasias através da narrativa, cria uma espécie de comodismo e conformismo. O indivíduo vítima deste tipo de entretenimento, ao não concretizar esses desejos de heroísmo, acaba criando no seu “self” uma sede por aventura que só pode ser saciada com mais narrativas superaventurasas, em um contínuo “vir a ser”, como explica Iuri Andréas Reblin:

O herói enquanto personagem é sempre, em geral, uma expressão dos valores mais nobres e estimados de um grupo ou sociedade, as narrativas dos super-heróis sempre terão o potencial de servir como horizonte, exemplo, ideal a ser alcançado; isto é, assim como elas possuem o potencial de expressar quem o ser humano é, elas possuem o potencial de revelar quem ele deseja e pode vir a ser. Naturalmente, toda essa dinâmica entre ser e vir a ser, entre retratar e projetar não acontece distante da óptica do mercado que prima por uma narrativa atrativa que, na perspectiva de seus produtores, pode e deve vir a ser comercializada e consumida.¹⁹

18 FEDEL, 2007, p. 43.

19 REBLIN, Iuri Andréas. **O alienígena e o menino**. Jundiaí, SP: Paco Editorial, 2015. p. 151.

Reblin acredita que o grande atrativo do gênero super-herói está na potencialidade de se viver aventuras, ou “superaventuras” como expõe o autor. Essa será a alavanca que fará com que o leitor natural ou ocasional, conforme as definições de Fedel estipuladas anteriormente, se torne um voraz colecionador consumidor. É a preocupação com o enredo e o preenchimento de lacunas da “biografia” da coleção que vai fazer com que o consumo se torne frequente.

Ao conceituar o gênero do super-herói como superaventura, a ênfase não recai sobre o personagem - o que não significa necessariamente que este é subtraído na trama ou que se torna menos importante para ela - mas na aventura, isto é, no desenvolvimento da história que se desenvolve, da qual o super-herói é o personagem singular. Essa ênfase é crucial, pois potencializa a percepção do enredo, das diferentes aventuras com as quais o super-herói se depara a cada edição ou filme, e consequentemente de como ele, naquela trama, se superará ou resolverá os conflitos emergentes.²⁰

A sociologia da coleção de quadrinhos

O fato de preencher espaços com a imaginação, como se faz com a memória autobiográfica ou nas sarjetas - os espaços em branco entre um quadrinho e outro -, como se faz em uma história em quadrinhos é o mesmo movimento que o colecionador estabelece ao adicionar mais um item à sua coleção. O objeto, aqui, se torna uma espécie de fetiche autobiográfico ou biográfico, em que se concretiza uma peça que, ao mesmo tempo dará uma sensação de continuidade para a vida da coleção, a vida do título e/ou do super-herói colecionado e, pela importância desse objeto na vida do colecionador, que também dará sentido à sua existência.

Nesse sentido, uma revista ou um livro em quadrinhos acaba tomando para si um valor simbólico, muito mais durável que aquele resguardado a um mero objeto de consumo. Conforme explica Jean Baudrillard: “Nunca consumimos o objeto em si (em seu valor de uso) sempre manipulamos os objetos (no sentido mais amplo) como símbolos que distinguem os indivíduos, seja filiando-os a seu próprio grupo, tomado como referência ideal”.²¹

20 REBLIN, 2015, p. 153.

21 BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade do consumo**. São Paulo: Martins Fontes, 1970. p. 87.

Já para José Rogério Lopes, essa dimensão simbólica, quase mitológica que um objeto de coleção assume, gera uma aproximação da vida do indivíduo com a existência/vida do objeto, criando um laço emocional. “Esse afeto é uma forma de valorização decorrente da familiaridade que se estabelece com as coleções”. Como falamos anteriormente, as coleções estão sempre se transformando, mas elas também têm o poder de transformar os objetos e de transformar os colecionadores. “Trata-se de uma forma de extrair o objeto de seu contexto e de aproximá-lo de um contexto pessoal, metamorfoseando suas propriedades a partir do sentido de familiaridade, o que, acrescido de uma perspectiva de duração, adquire valoração”.²²

Para o colecionador, o ato de colecionar vai mais além do que algo egoísta e auto-suficiente, da avareza e da ostentação. O ato de colecionar envolve relações entre um indivíduo com outro, para que as coleções possam entrar em movimento. As coleções têm por característica desenvolver o lado social dos indivíduos em sua busca por materiais novos e raros para preencher as lacunas em seus acervos.

As coleções vão em busca da sociabilidade do indivíduo, por isso muitas delas se desenvolvem na adolescência, época da vida do sujeito em que está estruturando suas relações com o mundo e definindo sua personalidade e modos de atuação na sociedade. Neste momento, os jovens buscam uma “nova sociabilidade que se desenvolverá como ‘sociedade de discussão’, no contato dos jovens entre si, buscando reformar o mundo”.²³

Esse comportamento explicaria porque muitas coleções são iniciadas no período da puberdade e, ao findar essa fase do desenvolvimento, muitas delas são abandonadas ou interrompidas. Isso porque “as coleções materializam, assim, as percepções significativas constituídas nas interações com os outros, assumindo elas próprias, lógicas de organização que as generalizam”, de forma que aqueles que colecionam acabam ganhando aportes e ferramentas sociais importantes. “As coleções são projeções de atributos individuais que se singularizam e ganham biografias próprias, quando são apropriadas

22 LOPES, 2017, p. 34.

23 LOPES, José Rogério. **Colecionismo, arquivos pessoais e memórias patrimoniais**. Porto Alegre: CirKula, 2017. p. 41.

para gerar atributos de reconhecimento (auto-respeito, autoestima e estima social) nas interações com os indivíduos”.²⁴

Portanto, os laços que as coleções estabelecem não se dão apenas entre indivíduo e objetos, mas entre indivíduos e o coletivo, travando amarras emocionais de construção, de esforço e investimento, de persistência, de fidelidade e de carinho. Muitas vezes, grupos de amigos colecionadores só são formados por causa da relação que possuem com os objetos que arquivam. Dali surgem relacionamentos que estarão gravados na memória autobiográfica do indivíduo e estabelecerá uma mescla entre a trajetória do colecionador e da coleção.

As coleções que se diversificaram na forma de exteriorização dos objetos colecionáveis guardam histórias particulares e afetividades, que se confundem com a trajetória biográfica dos colecionadores; já as coleções que mantiveram identidade entre tema e objetos restritos a uma forma de exteriorização guardam lembranças dos ciclos vividos pelos colecionadores, embora também afetivos.²⁵

A magia e o feitiço do colecionismo

As coleções possuem essa magia de nos transformar, de nos tornar mais sociáveis, de nos impulsionar além. Mas elas também guardam um feitiço, uma encantaria que nos torna seus escravos, com nossos olhos brilhando apenas para a cobiça de objetos e para a avareza de não compartilharmos nossas coleções com ninguém. Quando começamos uma coleção, estamos desenvolvendo uma espécie de ritual. Afinal, “os bens são acessórios rituais. O consumo é um processo ritual cuja função primária é dar sentido ao fluxo incompleto dos acontecimentos. O consumo é uma arena em que a cultura é objeto de disputas que lhe conferem forma”.²⁶

Marcelo Bolshaw Gomes, a partir do texto “Encantaria Moderna”, abre com uma declaração de Alan Moore, cultuado roteirista inglês a de Northampton que se considera mago e pratica a magia perfor-

24 LOPES, 2017, p. 46.

25 LOPES, 2017, p. 62.

26 DOUGLAS, M; ISHERWOOD, B. **O mundo dos bens**: para uma antropologia do consumo. Rio de Janeiro: EdUFRJ, 2006. p. 103.

mática. Nesta declaração, Alan Moore explica um pouco sobre essa magia à qual ele mesmo se considera um sacerdote:

A arte é, como mágica, a ciência de manipular símbolos, palavras ou imagens para realizar mudanças na consciência. Conjurar um encantamento é somente encantar, manipular palavras para mudar a consciência das pessoas. Então eu acho que um artista ou escritor é a coisa mais próxima que você vai ter de um xamã no mundo contemporâneo. [...] Ao invés de acordar as pessoas xamanismo é a droga usada para tranquilizar as pessoas, para torná-las mais manejáveis.²⁷

Alan Moore é, ao mesmo tempo, um homem que pode pôr as pessoas para dormir, tranquilizando-as em um mundo sem significado, através de significados fúteis, como os veiculados pelas mídias e, que levam os indivíduos a colecionar. Mas ele também pode fazê-las despertar com um solavanco, se souberem interpretar bem suas palavras em suas diversas obras e, portanto se libertar da “encantaria moderna” que as mídias provocam. Discursos dessas mídias que nos levam a colecionar diversos produtos de um mesmo personagem, apenas em busca de um sentido para nossas existências.

Entretanto, também pode ocorrer um efeito “adormecedor de despertar” que é quando acabamos colecionando essas disrupções provocadas na nossa vida através da arte. Dessa maneira, acabamos procurando por um equilíbrio entre a tranquilidade e a confusão. “Como podemos ser oportunistas (e éticos) e criativos (e técnicos) ao mesmo tempo?”, pergunta Marcelo Bolshaw Gomes, uma pergunta que poderia se valer também para o “mago de Northampton” que em tantas polêmicas se meteu.

Bolshaw Gomes estabelece, então, quatro princípios da feitiçaria midiática, enrustidos na publicidade (cinema, jornalismo, propaganda, internet), enfim, as mídias modernas:

1. Princípio da Singularidade Artesanal: Ninguém mais acha interessante ter as mesmas cópias daquele mesmo objeto que todo mundo tem. Quer-se a exclusividade, quer-se um autógrafo do artista na edição que todo mundo tem e, ainda, um sketch²⁸ exclusivo.

27 MOORE, Alan apud GOMES, Marcelo Bolshaw. **MetaNarrativas**. João Pessoa, PB: Marca de Fantasia, 2018. p. 120-121.

28 Desenho, rascunho, comum em autógrafos de artistas de quadrinhos.

Quer-se a estatueta com o capacete de ouro no personagem que nem todo mundo pode comprar. Assim, se preenche a exclusividade que a pessoa vazia não consegue ter na sua vida e transmite para o seu objeto de desejo, consumindo-o.

2. Princípio da Propagação da Singularidade: Quando os heróis dividem os seus poderes com outros, eles já não apresentam o mesmo poder de quando eram unos. O mesmo acontece com suas imagens, propagadas, reproduzidas e difundidas, todos têm alcance a elas. Mas o objeto único é só um. Monalisa por mais que seja reproduzida, sempre haverá a original escondida no museu do Louvre.

3. Princípio de Associação Narrativa: Um herói só tem poder, graças às lendas que se contam sobre ele. Uma estatueta de um personagem, que vale milhares de reais, só terá valor porque ela toma emprestada as narrativas que se contam acerca da forma de super-herói que ela toma. Se a estatueta de capacete de ouro fosse de um transeunte qualquer, ela não teria o mesmo valor, magia e feitiço sobre os demais, não fosse a forma que ela toma.

4. Princípio da trans identificação absoluta com algo maior que si: O personagem do capacete de ouro transcende a sua imagem gravada nos produtos que dela se utilizam e passa a existir num *continuum* muito maior, sem limites de espaço e tempo, graças ao seu consumo.

É o próprio objeto que está presente (e não sua reprodução ou cópia) em todos os lugares e tempos. É a fusão entre ator e personagem, entre jogador e avatar, entre médium e orixá. O objeto mágico é um deus encarnado em nosso universo.²⁹

A partir destas comparações, percebemos que os objetos de coleção são os talismãs, os objetos de hipnose dos magos midiáticos, que os utilizam para suas encantarias. Gomes lembra que a palavra “fetiche”, vem da palavra portuguesa “feitiço”, mas cuja tradução se perdeu e foi substituída durante o tempo. Karl Marx falou por muito tempo que a sociedade capitalista está comprometida pelo “fetiche da mercadoria”. O fetiche, na sexualidade é algo que provoca o desejo

29 GOMES, Marcelo Bolshaw. **MetaNarrativas**. João Pessoa, PB: Marca de Fantasia, 2018. p. 127.

das pessoas, não muito diferente do feitiço, que encanta, que seduz e faz com que as pessoas consumam o fetiche, que é o feitiço materializado em objeto. A etimologia da palavra vem do latim *facticius*, (artificial, fictício), algo que sugere um engodo.

Desta forma, se “feitiço” possui algo de sensual e de culpa católica nos feitos elevados e cometidos pela pessoa enfeitada, “fetiche” possui uma aceção mais salvatória, como uma obsessão pessoal com algo, como uma fixação incontrolável. Essa insistência no objeto é um dos fatores que constitui a coleção, mas é algo perdoável, pois, a princípio, não é um feitiço orquestrado por magos malvados e impiedosos, mas pela mídia. Nas coleções o termo fetiche se aproxima mais do marxismo:

Para Marx, o fetichismo é a lógica da mercadoria, um regime em que os homens tornam-se objetos (mercadorias) e as coisas (os produtos) se comportam como pessoas. O fetichismo é uma relação social entre pessoas mediada por coisas, com a aparência de uma relação direta entre as coisas e não entre as pessoas. Disso resulta que a mercadoria (ou o mercado) parece determinar a vontade do produtor e não o contrário. O “fetichismo da mercadoria” seria então a magia do capitalismo.³⁰

Já vimos neste artigo como o mercado de quadrinhos (e por conseguinte, o de colecionáveis baseados nestes produtos culturais) costuma manipular até mesmo os seus produtores, que julgam-se manipuladores. Assim, algo inexplicável, um terrível segredo se apresenta entre nós, o mercado e as empresas: um fator incontrolável, incontornável, sem razão: uma espécie de mágica, de magia, de feitiçaria entre aqueles que dependem tanto de um fetiche para poder dar significado à sua vida. Nisso, não diferimos muito de nossos ancestrais que acreditavam que um deus estava nas águas, ou no Sol, ou num raio, ou naqueles que o Deus dos judeus baniu por acreditarem que sua divindade estava numa estátua e não poderiam cultuar homens de barro. “O encantado é sempre uma associação entre o natural e o social, entre o sujeito e o objeto, entre o vivente e o extraordinário”.³¹ O que dizer de homens que gastam milhares para comprar uma estátua do Thor com capacete de ouro? Seriam muito diferentes do

30 GOMES, 2018, p. 130.

31 GOMES, 2018, p. 130.

cananitas que veneravam Baal?

Estamos vivendo tempos complicados em que não conseguimos enxergar que nos enveredamos- nos próprios feitiços que conjuramos em nós mesmos. “Antes, a palavra fetiche resgatava a dignidade dos cultos africanos diante das acusações da Inquisição de feitiços. Hoje, a feitiçaria tornou-se libertária e deseja desencantar a modernidade fetichista”.³² A velha frase “o feitiço virou contra o feiticeiro” também poderia ser parafraseada com “o fetiche se voltou contra o fetichista”.

Re-ligando com um novo sentido de religião

Segundo Knowles, muito já foi falado que os super-heróis são mitos e divindades modernas,³³ mas pouco foi falado sobre o consumo dessas divindades através de objetos colecionáveis. Ao mesmo tempo em que as narrativas da Bíblia dão sentido à vida de milhares de fiéis, as superaventuras de diversos personagens encontram reflexo e servem de modelo de conduta na vida de milhares de espectadores e leitores. Se o dízimo ou o centésimo são uma forma de se comunicar com o sagrado, da mesma forma que os senhores feudais compravam lugares no céu durante a Idade Média, os colecionadores encontram em artigos de luxo, em completar lacunas de suas coleções e em produtos exclusivos uma forma de perpetuar sua continuidade. Se os rituais sagrados que celebram sacramentos são uma forma de sociabilizar uma Igreja, a troca, a compra e a venda de materiais inéditos para suprir o acervo dos colecionadores através da comunicação com outros colecionadores também servem como uma reunião sagrada em torno de uma “troca sacramentada”, que se dá entre o individual e o coletivo e estabelece uma união.

Essa diáde operacionaliza um imperativo social que condicionaria as performances dos atores que produzem, apropriam ou manipulam os objetos, de forma a colocar em situações liminares os diversos elementos simbólicos e os próprios atores sociais envolvidos nesse conflito.³⁴

32 GOMES, 2018, p. 132.

33 KNOWLES, Christopher. **Nossos deuses são super-heróis**. São Paulo: Cultrix, 2008.

34 LOPES, 2017, p. 35.

Para Christopher Knowles, os super-heróis só provocam essa reação em seus fãs e a vontade de arquivo, de acervo nos colecionadores, porque vivemos em uma era de incertezas e de angústias brutais, que desestabilizam nossas identidades no que tange aquilo que acreditamos ser. Por isso, como Iuri Andréas Reblin apontou, abandonamos o “ser” para viver num devir, num “vir a ser” através das incríveis e mirabolantes superaventuras dos super-heróis.

Um dia os super-heróis foram justiceiros contra o crime resgatando soldados em guerra contra o fascismo. Agora, transformaram-se em outra coisa. Eles lidam com uma ansiedade maior - a sensação universal de impotência numa nova e tecnocrática ordem mundial. A proliferação da tecnologia e o drástico crescimento da população mundial fizeram com que as pessoas se sintam marginalizadas e insignificantes - isoladas e sem forças contra os sistemas invisíveis que controlam cada aspecto de suas vidas.³⁵

Quando as religiões perdem espaço para a dura realidade, as pessoas não conseguem mais acreditar em milagres, em se encantar, em desperdiçar suas energias com narrativas ilusórias que se pretendem reais. Assim, elas investem em narrativas que se sabem ilusórias nem se pretendem reais, mas que podem ser acessadas mais facilmente por aqueles que habitam a contemporaneidade. O potencial e as possibilidades revelados por super-heróis criados há quase um século são mais tangíveis, que os milagres de uma fé estabelecida há mais de dois milênios.

Por isso, se relacionar com o sagrado tangencial dos super-heróis através do consumo de suas narrativas e dos produtos gerados por essas narrativas desenvolvem um sentido maior, um sentido último, que catalisa o alívio para as ansiedades, as frustrações e a falta de significado e entendimento da existência. Quanto mais narrativas e partes (objetos, produtos relacionados) dessas histórias se arquiva, mais de posse de sua realidade, de sua vida, significado e entendimento se parecem ter.

Considerações finais

As coleções buscam o sentido de permanência das coisas, de equilibrar as estruturas cognitivas e dar sentido para a existência. “Trata-se, então, do desenvolvimento de uma reflexão livre e destacada do real, exploratória, que, em um jogo de substituições entre real e representação, permite desenvolver hipóteses e dar consistência a um pensamento formal (hipotético-dedutivo)”.³⁶

As coleções permitem, da mesma forma que a linguagem dos quadrinhos, preencher espaços vazios, da mesma forma que a memória autobiográfica acontece em nossa mente. Quando existe um vácuo de significado na existência humana, o primeiro movimento é buscar preenchê-lo com algo. As coleções são uma forma de preencher uma vida de sentido, num primeiro momento, para que se busque, posteriormente, um sentido maior, um sentido último, que é uma narrativa identitária, daquilo que se pretende ser. A nossa memória autobiográfica e as escritas autobiográficas também funcionam nesse sentido como uma transação. “Todo relato autobiográfico é o produto de uma negociação entre oferta e procura. Quando escrevemos nossa vida, desempenhamos, ao mesmo tempo, dois papéis, aqui repartidos entre dois indivíduos.”³⁷

Buscamos, portanto, ao completar nossos pedaços autobiográficos através de nossa memória e ao buscar para nossos acervos através de itens para incrementar nossas coleções, uma posteridade, deixar algo para a eternidade. Contudo, dada a cronologia ininterrupta característica das revistas e livros de super-heróis, essa se torna uma tarefa impossível para o colecionador deste tipo de material. Afinal, um colecionador sem um objeto ou uma coleção, ou ainda, um colecionador que deixou de colecionar é uma pessoa que parou de buscar uma continuidade, de estipular um sentido para a existência, de se projetar no infinito?

Quando se escreve uma biografia, autobiografia, ou uma auto-ficção, ela “está virtualmente concluída desde o começo, uma vez que a narrativa que começamos deve terminar no momento que

36 LOPES, 2017, p. 40.

37 LEJEUNE, 2014, p. 184.

escrevemos”³⁸. Portanto, quem empreende uma busca biográfica está indo em direção a um fim, um fechamento, um sentido último, um significado. Por outro lado, quem envereda pelo afã do colecionismo e, principalmente, naqueles que colecionam publicações relacionadas com os super-heróis e sua “poésie ininterrompue”, não estão em busca de um fim, estão num estado volitivo, em meio ao movimento incessante, em uma busca pela ordem infinita, na dúvida sem resposta da eternidade. Este tipo de cruzada, encontra um profundo e retumbante eco nas mais intrépidas superaventuras vindas da mente de Jim Starlin, o criador de Thanos, o amante da morte e o fim perpétuo de todas as coisas.

Referências

BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade do consumo**. São Paulo: Martins Fontes, 1970.

_____. **Le Système des Objects**. Paris: Gallimard, 1968.

CLIFFORD, James. Colecionando arte e cultura. In: MACEDO, Ana Gabriela, RAYNER, Francesca (org.). **Género, cultura visual e performance** (antologia crítica). Braga, Portugal: Universidade do Minho, Edições Húmus, 2011. p. 147-166.

DOUGLAS, M; ISHERWOOD, B. **O mundo dos bens: para uma antropologia do consumo**. Rio de Janeiro: EdUFRJ, 2006.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.

FEDEL, Agnelo de Souza. **Os Iconográficos: teorias, colecionismo e quadrinhos**. São Paulo: LCTE Editora, 2007.

_____. SILVA, Josefina de Fátima Tranquilin. Juventude e cultura nerd no Brasil: universos narrativos. **Revista Dito Efeito**, Curitiba, v. 7, n. 11, p. 122-138, jul./dez. 2016. Disponível em: <<https://periodicos.utfrpr.edu.br/de/article/view/5241>>. Acesso em: 20 fev. 2019.

GOMES, Marcelo Bolshaw. **MetaNarrativas**. João Pessoa, PB: Marca de Fantasia, 2018.

KNOWLES, Christopher. **Nossos deuses são super-heróis**. São Paulo: Cultrix, 2008.

LEJEUNE, Philippe. **O pacto autobiográfico**: de Rousseau à Internet. Belo Horizonte, MG: Editora UFMG, 2014.

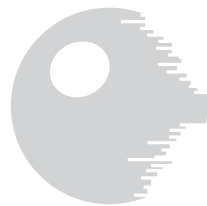
LOPES, José Rogério. **Colecionismo, arquivos pessoais e memórias patrimoniais**. Porto Alegre: CirKula, 2017.

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

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2006.

VILLAS-BOAS, Sergio. **Biografismo**: reflexões sobre as escritas da vida. São Paulo: Editora UNESP, 2014.

A RELAÇÃO DO FÃ COM O SUPER-HERÓI: EXPERIÊNCIAS ESTÉTICAS NA CONTEMPORANEIDADE



Larissa Tamborindenguy Becko

Doutoranda 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.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001

Considerações iniciais

Em seu texto “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, Walter Benjamin faz uma reflexão sobre as transformações advindas de técnicas de reprodução de objetos tidos como artísticos. No ensaio, publicado em 1936, o autor aborda diferentes noções, com autenticidade, unicidade e valor de culto e exposição, para fundamentar a sua explicação sobre ao que ele se refere como sendo a perda da aura das obras de arte.¹

Particularmente, entendo o conceito de aura de Benjamin como algo sem uma definição precisa, de forma a ser tão subjetivo que se torna quase intocável. No entanto, são sabidas as relações teóricas, os atravessamentos contextuais e o cenário no qual este foi concebido. E, apesar de ser uma noção “historicamente determinada”,² isso não nos impede de buscar aproximações, fazer experimentações e tentar encontrar rastros que circundam essa enigmática concepção, que perdura por tantas décadas.

O fascínio que os fãs têm por seus objetos de adoração também possui algo que parece mítico, quase religioso. Minha pesquisa de mestrado, que tem por enfoque os fãs de super-heróis da Marvel e DC Comics, me trouxe alguns indícios acerca dessa relação de idolatria. Este trabalho tem por objetivo, assim sendo, tensionar as reflexões propostas por Benjamin em relação à obra de arte e à sua reprodução técnica frente as experiências estéticas e percepção dos super-heróis pelos seus adoradores.

A pesquisa empírica e a construção dos indícios

No primeiro ano da pesquisa de mestrado, ocorrida entre 2017 e 2019, depois de alguns movimentos exploratórios, foi possível identificar um problema pertinente à investigação que começa a tomar corpo: como os fãs de super-heróis constroem suas performances

1 BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: CAPISTRANO, Tadeu (org.). **Benjamin e a Obra de Arte**. Técnica, imagem, percepção. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012. p. 9-40.

2 PALHARES, T. Aura. **A crise da arte em Walter Benjamin**. São Paulo: Barracuda, 2006. p. 35.

com base nas suas práticas de consumo e como elas contribuem como elementos da narrativa identitária desses sujeitos? Pois bem, a proposta metodológica da pesquisa tem uma inspiração etnográfica.

Eu, como fã de super-herói, senti necessidade de criar uma estratégia para ter acesso a fãs que não fossem do meu círculo pessoal, de forma a tentar me distanciar das minhas experiências pessoais e conhecimentos prévios. Em alguns movimentos exploratórios, percebi que o questionário poderia me dar esse embasamento do qual eu precisava. Criei um questionário fechado para aplicação em um evento de quadrinhos local, na edição de 2017 da Comic Con RS, que aconteceu em agosto, em Canoas. Foi possível abordar algumas pessoas, mas percebi que, além de alguns ajustes necessários no questionário, eu não conseguiria atingir um público de alguma expressividade para mapear possíveis perfis de fãs. Foi aí que decidi criar uma versão digital do mesmo questionário, utilizando a plataforma de formulários do Google. O questionário foi disponibilizado em perfil pessoal no Facebook e atingiu mais 1150 respostas.

Apesar da interessante produção de dados que ocorreu a partir desse instrumento, ele foi construído para que eu pudesse me aproximar de fãs para uma etapa posterior, com viés qualitativo. Num movimento experimental, foram realizadas entrevistas com participantes que responderam ao questionário, que aqui serão identificadas como X, Y e Z. X é um homem de 28 anos, Y é um homem de 34 anos e Z é uma mulher transgênero de 24 anos.

Nos depoimentos dos entrevistados foram encontradas marcas que podem ser associadas a alguns argumentos pontuais apresentados por Benjamin. Afinal, oriundos das histórias em quadrinhos (HQ), os super-heróis parecem ter se consolidado na experiência contemporânea.

A aura de Benjamin: circundando elementos

Segundo Palhares, foi num texto publicado em 1931, em um jornal alemão, que apareceu, pela primeira vez, a compreensão de Walter Benjamin de aura “como noção capaz de definir as qualidades

estéticas específicas de algumas imagens, no caso, fotográficas”³. Faz-se importante apontar que

[...] antes de procurar dar conta cronologicamente de mais ou menos cem anos de desenvolvimento da fotografia, o autor está interessado em produzir uma constelação de fatos capaz de revelar oposições histórico-filosóficas fundamentais que irão conceder à fotografia uma aura autêntica em seus primórdios. E é nesse sentido que a fotografia assume o papel de catalisadora, já que é no estudo de sua história que Benjamin constatará pela primeira vez o declínio histórico da aura.⁴

“O que desaparece na época da reprodução técnica da obra de arte é a sua aura”⁵ afirmou Benjamin. Para tentarmos entender essa declaração, faz-se imprescindível levantar os elementos que a atravessam. Pois bem, vamos a eles.

Podemos começar pela própria reprodução técnica a que o autor se refere. Segundo ele, a obra de arte sempre foi passível de reprodução, mas o que estava sendo considerado por Benjamin como um novo fenômeno, naquele momento, eram as técnicas de reprodução. O autor comenta que a reprodução técnica no século XIX não só envolveu o conjunto das obras de arte existente, modificando a maneira como elas podiam ser percebidas, mas também dominou seu lugar entre os processos artísticos. Conforme Leite, “a indústria altera profundamente os processos de produção/consumo das obras de arte, produzindo uma passagem da obra de arte dum valor de culto para um valor de exibição”⁶

Estas duas noções, por sua vez, referem-se à unicidade da obra, que, segundo Benjamin, “é idêntica à sua inserção na continuidade de a que chamamos tradição”, que “é algo vivo, extraordinariamente mutável”⁷. Para o autor, é no culto que a obra de arte aparece entreposta no conjunto da tradição.

Como sabemos, as mais antigas obras de arte surgiram a serviço de um ritual primeiramente mágico, depois religioso. O fato de que esse modo de existência da obra de arte nunca se desprenda inteiramente de sua função

3 PALHARES, 2006, p. 23.

4 PALHARES, 2006, p. 27.

5 BENJAMIN, 2012, p. 13.

6 LEITE, 2014.

7 BENJAMIN, 2012, p. 15.

ritual tem importância decisiva. *Em outras palavras, o valor único da obra de arte “autêntica” tem o seu fundamento no ritual, no qual ela teve o seu valor de uso original e primeiro.* Quaisquer que sejam as mediações que possa ter experimentado, ele ainda é reconhecível mesmo nas formas mais profanas do culto ao belo, como ritual secularizado.⁸

O que Benjamin infere é que a produção artística é iniciada com imagens que servem ao culto. No entanto, quando as obras de arte se eximem do uso ritual, crescem as possibilidades de sua exibição, o que, conseqüentemente, faz a obra adquirir funções completamente novas, entre as quais a função artística talvez se revele como secundária.

Assim como a unicidade, a noção de autenticidade é central nessa discussão. Para Benjamin, “mesmo na reprodução mais perfeita falta algo: o aqui-e-agora da obra de arte – sua existência no lugar em que está”.⁹ O autor entende que a reprodução técnica desvaloriza esse aqui-e-agora, uma vez que “substitui a existência única por uma existência serial”.¹⁰

A aura benjaminiana está relacionada, portanto, a essas ideias, sendo que o ponto principal que o autor aborda no ensaio referido é a questão da perda da aura a partir da análise sobre o processo de reprodutibilidade técnica. A aura serve para designar os elementos únicos de uma obra de arte original, atuando como um emblema que se projeta no tempo-espaço. As técnicas de reprodução afetam a percepção humana em relação às obras, que passam a ser vistas como efêmeras e repetíveis.

A percepção da obra de arte numa época marcada pela reprodutibilidade técnica fará com que o indivíduo aprenda a perceber, e mesmo a apreender, a obra de arte a partir de suas reproduções. A experiência com as reproduções das obras de arte que educarão os sentidos para a realização da experiência-estética. É esse o fenômeno de perda da aura, como tratado por Benjamin, onde não mais existirá uma experiência única e fecunda com o original, já que a experiência se dará com sua reprodução técnica.¹¹

8 BENJAMIN, 2012, p. 15.

9 BENJAMIN, 2012, p. 12.

10 BENJAMIN, 2012, p. 13.

11 CASTRO, T. L. Walter Benjamin e a obra de arte: a reprodutibilidade e suas conseqüências para a prática e ensino musical. In: SIMPÓSIO DE ESTÉTICA E FILOSOFIA DA MÚSICA, 1., 2013, Porto Alegre. **Anais do SEFIM**. [Organização de Raimundo Rajobac]. Porto Alegre: UFRGS, 2013. p. 212-221. p. 215.

O declínio da aura das obras de arte pela sua reprodução mecânica, além de perturbar a sua autenticidade, “despoja o objeto do seu invólucro”¹² e o transforma em mercadoria. E a arte, como mercadoria, passa a se estabelecer como algo que necessita ser exibido de forma constante e renovado no tempo. A partir dos apontamentos feitos aqui, podemos ter já uma noção mais esclarecida acerca da declaração que abriu esta parte do trabalho.

Das materialidades: fotografias antigas e gibis

Os super-heróis das histórias em quadrinhos norte-americanas, de forma geral, conquistaram espaço além das prateleiras de bancas, livrarias e lojas voltadas para esse mercado. Filmes, séries de TV, desenhos animados, games, artigos de moda e decoração são exemplos de onde podemos encontrá-los. No entanto, para os fãs que foram entrevistados e que estão sendo considerados para este exercício, a história em quadrinhos ainda possui uma importância central, assumindo um lugar de superioridade frente a qualquer outro produto que tenha relação com os super-heróis adorados.

Um dos fãs, aqui identificado como X, comentou: “A partir do filme dos Vingadores, o Hulk melhorou muito. [...] Nos Vingadores o Hulk ficou muito mais próximo dos quadrinhos. Foi uma releitura muito mais interessante. Claro, tem uma liberdade artística, porque é uma mídia diferente”. Através dessa afirmação é possível inferir que a HQ é tida como a mídia principal, sendo a referência que deve ser utilizada para todas as outras. O filme é considerado bom quando é o mais aproximado possível dos quadrinhos.

Essa veneração ao gibi fica muito evidente quando os fãs se tornam colecionadores:

Quando eu era adolescente eu fazia zine, eu colecionava Vertigo, eu vivia enfiado em banca, antes e depois da aula, nos finais de semana. Quando eu ia pra praia, eu pegava a bicicleta e andava quilômetros até achar uma banca decente que eu pudesse ver o que tinha de novo. Eu chegava ao cúmulo de ir lá obsessivamente, diariamente, talvez às vezes mais de uma vez por dia, como quem tá ansioso e abre a geladeira pra ver se aparece comida, sabendo que não ia ter nada, que o que tinha naquela semana eu já tinha visto. (Y).

12 BENJAMIN, 2012, p. 15.

Eu comecei a ler gibi, assim, por scan, né? Baixando scan loucamente... E daí, eu até comprava gibi, eu tinha assinatura do bloco da DC quase inteiro da Panini, mas eu queria ler mais gibi. Daí eu fui num sebo com meus amigos e eu não sei escalonar, assim, porque e como aconteceu, mas quando eu vi eu tava roubando gibi com meus amigos. E chegou uma época, que eu tava, assim, eu devo ter umas cinco caixas de gibi. Eu tenho muito gibi na minha casa. Eu tenho mais gibi que eu não paguei pra ter do que gibi que eu paguei pra ter. (Z)

É comum, assim como em qualquer exercício de coleção, os colecionadores terem muito cuidado com os gibis. Uma das práticas mais comuns, por exemplo, é guardar as histórias em quadrinhos em plásticos, a fim de preservar os materiais de possíveis riscos, como traças e cupins. Fazendo a relação com as fotografias antigas de Benjamin, Palhares comenta que grande parte das fotografias era produzida por meio do daguerreotipo,

[...] o que permitia apenas uma cópia em placa de cobre coberta de prata da imagem refletida no interior da câmara. Tanto esse vapor misterioso quanto o estojo protetor que guardava e conservava as primeiras fotografias lembram a figuração da aura apresentada nos protocolos sobre as experiências com haxixe. Ali, Benjamin já se referia à aura como um invólucro que envolvia as coisas fazendo a função de estojo.¹³

No caso dos gibis, esse culto dos fãs os fazem buscar peças antigas, raras, vasculhando sebos e bancas atrás de um quadrinho novo para a sua coleção. É essa dinâmica de “garimpo” que confere ao gibi esse caráter tão especial, como se fosse uma cópia única, de forma semelhante às fotografias antigas.

Outra relação é passível de ser feita dos gibis com as fotografias concebidas por meio de daguerreótipos é que ambos possuem um processo de criação que mescla trabalho manual e mecânico. Se nos quadrinhos, as histórias são construídas por roteiristas e ilustradores que executam manualmente as suas tarefas, nas fotografias antigas, “tanto a preparação da placa sensível quanto a revelação da imagem eram realizadas artesanalmente pelo fotógrafo”.¹⁴ Por outro lado, o modo de captação da imagem nas fotografias era mecanizado, as-

13 PALHARES, 2006, p. 30.

14 PALHARES, 2006, p. 31.

sim como o processo de impressão e reprodução das histórias em quadrinhos. Esse fazer artesanal também confere a essas peças em questão um caráter artístico, o que dá ainda mais valor aos objetos.

A fotografia e as histórias em quadrinhos, assim como grande parte dos objetos relacionados ao consumo de entretenimento, possuem como característica comum o aspecto da visualidade. É por meio desse elemento que somos levados a pensar sobre as questões relacionadas à percepção e experiência.

Percepção e experiência

A relação distância-proximidade é central nas abordagens de Benjamin sobre a aura. Conforme aponta Palhares,

É algo que se manifesta como para sempre inacessível, porquanto o paradoxo espaço-temporal que a fórmula da aura institui só se desfaz se pensarmos aqui não apenas em uma distância física, mas talvez no que poderíamos chamar de distância substantiva. Essa alude a algo que é impossível de ser conhecido por completo, algo do qual só podemos nos aproximar minimamente por artifício do desvio e de modo indireto, mas que mesmo assim permanece por essência diferente do que é parcialmente revelado. Trata-se então, de uma distância intransponível.¹⁵

Na tentativa de clarear a noção de aura, Benjamin *apud* Palhares propõe a imagem de uma cordilheira ou um galho em uma tarde de verão. “Poder-se-ia defini-la [a aura] como a única aparição de uma realidade longínqua, por mais próxima que esteja”.¹⁶

Nos quadrinhos, seres superpoderosos, alienígenas, monstros, catástrofes globais, compõem universos que se mostram completamente distantes da realidade. No entanto, todos esses artifícios parecem se propor a dar luz e a discutir o que são dilemas humanos, que pertencem a nós.

Um monte de gente falou que eles [os super-heróis] são os deuses gregos de hoje em dia e eu tenho certeza que eles são. [...] Eles têm esse impacto moral, mas não porque eles nos julgam, mas porque nós nos julgamos através de-

15 PALHARES, 2006, p. 36-37.

16 BENJAMIN *apud* PALHARES, 2006, p. 52-53.

les. No fim das contas, o Super-Homem não tem como impedir um tiroteio de acontecer, mas ele tem como impedir um suicídio, como ele fez. Na vida real, uma menina deixou de se matar, uma atitude que ela já tinha planejado se preparado, porque, uns meses antes, um amigo deixou uma caixa de quadrinhos na casa dela, porque tava ajeitando a casa dele, e ela leu o que tinha ali, leu essa história do Superman salvando a guria e isso mudou a vida dela. Essa criatura de tinta e papel, ideia, assim, pura, salvou uma vida. Ele foi criado pra fazer isso e ele faz isso. Ele é uma ferramenta que a gente usa pra salvar vidas, as nossas vidas, cotidianamente. Ele não nos julga como um juiz, ele não nos é um código civil, uma constituição para nos auxiliar a viver a vida de uma maneira. Ele é um código que a gente pode optar por seguir, né? (Z)

Ao mesmo que os super-heróis estão nos quadrinhos, em histórias que não são reais (distantes), existe uma alusão a nossa realidade (proximidade). Mas se os problemas e dificuldades que eles enfrentam nos gibis e em outros produtos culturais podem ser relacionados ao mundo real, ao mesmo tempo, é como se eles se tornassem maiores que essas histórias.

[...] os personagens têm uma autonomia no imaginário das pessoas. Eles não são necessariamente associados com seus autores, nem com seus criadores, nem com os caras que tão trabalhando com esses personagens agora, nem com diretor, nem com... Talvez mais com o ator, no caso dos filmes da Marvel e da DC. (Y)

De acordo com Palhares, a derrocada da aura está relacionada com uma aspiração crescente do sujeito contemporâneo de buscar essa proximidade com as coisas. Dessa forma, “retirar o objeto do seu invólucro”, extinguindo sua aura, é uma particularidade “de uma forma de percepção cuja capacidade de captar o ‘semelhante’ no mundo é tão aguda que, graças à reprodução, ela consegue captá-lo no fenômeno único”.¹⁷

Há um processo relacionado à recepção e percepção abordado por Benjamin e explicado por Palhares que pode ser comparado aos quadrinhos. Segundo a autora, uma pintura, como imagem estática, incita o espectador à contemplação.

17 PALHARES, 2006, p. 38.

Aquele que se entrega à sua fruição, aborda-a com recolhimento [...]. De mais a mais, o sentido central dessa recepção contemplativa é a visão. O problema é que essa atitude concentrada do espectador diante da imagem pode facilmente se transformar, segundo Benjamin, numa atitude religiosa e, por conseguinte, numa recaída no mito e no ritual: “a atitude daquele que se recolhe diante da obra de arte pode, a qualquer momento, transformar-se novamente num comportamento religioso”, e isso “com a mesma força de contemplação da imagem divina feita por um padre numa cela. Desse modo, também para o fruidor contemplativo da obra de arte laicizada, existe a possibilidade de a arte se transformar num “objeto de sua devoção””.¹⁸

Eu me lembro que eu fiz a transição quando eu vi A Morte do Superman na banca, numa edição especial, com capa laminada, e aí eu comprei. A estratégia de choque no fã ou de choque no sujeito que não é fã, mas tá atento pra essas coisas funcionou completamente pra mim, assim, “Oooh!” (risos). Comprei e li umas 15 vezes essa história, lia e relia, assim, durante uma semana, não tirei ela da minha bagagem. A gente ia viajar e visitar uns amigos com a minha família e eu levava esse troço junto... Deixava de socializar pra reler a história... (Y)

Os processos de reprodução técnica oriundos da modernidade abordados por Benjamin são relacionados pelo autor com a modificação da própria percepção dos sujeitos, o que atravessa também a transformação na estrutura da experiência.¹⁹

Mas, conforme eu fui lendo histórias em quadrinho e lendo gibis do Super-Homem [...], eu fui encontrando essa ideia utópica de que alguém se importa com todo mundo, alguém quer o melhor pra todo mundo. Tem uma frase dele que pra mim é definitiva do Super-Homem, eu li ela quando eu já gostava dele, mas se eu não gostasse dele, quando eu lesse, eu ia me apaixonar por ele, que é “eu sei que eu não posso salvar todo mundo, mas isso nunca vai me impedir de tentar”. (Z)

Se no caso da obra de arte, a reprodutibilidade técnica foi uma das responsáveis por instaurar a crise que leva à morte da aura, nos quadrinhos, foi exatamente o processo de produção e distribuição massiva que permitiu aos super-heróis ganharem a importância que eles têm para seus adoradores. As infinitas possibilidades de consumo proporcionaram aos fãs elevar seus personagens prediletos para um patamar de culto muito próximo do religioso.

18 PALHARES, 2006, p. 65-66.

19 PALHARES, 2006.

Modernidade e pós-modernidade atravessadas pelo choque

Enquanto a modernidade de Benjamin tem uma forte relação com os processos de urbanização e de inflação das cidades, a contemporaneidade é atravessada pelo excesso de informação. E, em ambos os casos, esses cenários se mostram como ambientes em que a cultura do choque se faz presente. No contexto atual, especialmente para os fãs, conseguir filtrar, consumir e criar experiências com seus super-heróis favoritos torna-se um grande desafio.

Pra mim ser fã é quando tu olha, tu não sabe do que se trata, tu olha a figura da pessoa e tu já te interessa. Não é porque tu gosta, tu realmente tem interesse em buscar o que tá ali, o que é aquilo. É que nem tu ta zapeando na TV lá e tá dando alguma coisa com aquele personagem, aí tu para pra saber o que é. Pode ser uma propaganda, uma montagem da Sky, sei lá. Ou pode ser o trailer do filme. Mas tu para pra saber o que é. Tu tem esse interesse, ele te dá essa apreensão, essa curiosidade. Pra mim, esse é o começo de ser fã assim. (X)

Naquele período histórico, era latente a ameaça que as cidades grandes implicavam ao indivíduo. Esses “riscos do choque” modificaram a experiência do sujeito.

Em oposição a essa espécie de experiência-vivência, como uma simples relação de “estímulo-resposta”, Benjamin coloca a experiência autêntica (*Er-fahrung*). Para que essa possa ocorrer, os dados presentes na memória são definitivos: “Onde há experiência no sentido estrito do termo, entram em conjunção na memória certos conteúdos do passado individual com outros do passado coletivo”. Por sua vez, a memória, diferentemente da consciência, só pode ser constituída por aquilo que Freud chamou de impressões mnemônicas, e que Benjamin traduziu para linguagem proustiana no seguinte teorema: “Só pode se tornar componente da *mémoire involontaire* aquilo que não foi expressa e conscientemente vivenciado”. Naturalmente, o “sistema psíquico” responsável pela retenção desses resíduos deve diferir daquela percepção consciente dos choques. Esses “outros sistemas” devem conservar tais traços mnemônicos inconscientes na memória até que sejam despertados, casualmente ou não, por algum acontecimento ou objeto exterior, realizando num instante feliz aquela conjunção, constituindo-se como uma chave para tudo o que veio antes e depois.²⁰

20 PALHARES, 2006, p. 87.

Essa vivência do choque é, segundo Palhares, o modo prevalecente da experiência áspera, diminuída na era da industrialização em grande escala. Da mesma forma, há uma alteração na constituição da experiência na era da informação:

Uma coisa que eu acho que transversal, assim, em todos os grupos é... Cinema é meio que transversal. Ou tu vai assistir ou tu é praticamente absorvido pelo negócio, porque tu para na frente da TV e tá dando o filme do Homem-Aranha, dos Vingadores... (X)

Palhares afirma que, para Benjamin, a fixação da crise tem um papel fundamental na percepção histórica, “pois mostra com nitidez, provavelmente pela primeira vez, aquilo que está em declínio, a aura”.²¹ Benjamin vê esse processo positivamente na medida em que reconhece que há uma abertura dos objetos artísticos para outras aplicações mais apropriadas com as necessidades da sociedade industrial moderna.

O contraponto trazido por Palhares é que esse mesmo objeto artístico se mostra como lugar privilegiado de uma experiência ímpar, que abre o mundo para uma variedade de novas significações.

Como anteriormente, ela também permanece em sua totalidade inacessível, contudo, é exatamente esse fator que irá transformá-la no objeto de uma experiência de valor único para o espectador. O que ela preserva para a modernidade industrial sob a forma do belo cultural e velado em sua aparência é a memória de uma relação em que os homens e as coisas se encontravam em igualdade harmônica. São essas, então, as posições antitéticas relativas à aura que coexistem em Benjamin.²²

Na contemporaneidade, o choque do excesso se torna corriqueiro, trivial, o que não significa que passa despercebido. As consequências são percebidas nas angústias diagnosticadas como distúrbios psicológicos, característicos do novo século. No entanto, os indivíduos parecem adentrar nesse mar de informação na busca por experiências que os tirem desse estado de torpor.

E uma das coisas que me ajuda a enfrentar a depressão e a ansiedade é o Su-

21 PALHARES, 2006, p. 107.

22 PALHARES, 2006, p. 108.

per-Homem. No gibi específico em que ele salva uma suicida, não quando ela pula, pegando ela, mas antes de ela pular, conversando com ela e dizendo que ela vale a pena, que ela é mais forte do que ela imagina. E isso tem uma diferença diária na minha vida. (Z)

Considerações finais

Fawaz defende que, em sua essência, as histórias em quadrinhos de super-heróis contam histórias sobre indivíduos dotados com habilidades extraordinárias, que devem enfrentar a questão sobre o que fazer com essas aptidões.²³ 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. E agora, como podemos perceber, os super-heróis norte-americanos estão por toda parte.

No decorrer da sua história secular, as lógicas produtivas do sistema mudaram. Não estamos mais no tempo em que produção industrial e cultura remetiam a universos separados, radicalmente inconciliáveis; estamos no momento em que os sistemas de produção, de distribuição e de consumo são impregnados, penetrados, remodelados por operações de natureza fundamentalmente estética. O estilo, a beleza, a mobilização dos gostos e das sensibilidades se impõem cada dia mais como imperativos estratégicos das marcas: é um modo de produção estético que define o capitalismo de hiperconsumo.²⁴

Todas as opções de consumo de bens relacionados aos super-heróis, que se intensificaram nas últimas décadas, proporcionam aos fãs infinitas possibilidades de experiência estética. Estas, por sua vez, atravessam as suas relações com os personagens de adoração constituindo-se como elementos fundamentais para as suas narrativas identitárias.

Se a aura se fundamenta como uma noção delimitada histori-

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

24 LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. **A estetização do mundo**: viver na era do capitalismo artista. São Paulo: Companhia das Letras, 2015. p. 9.

camente, a partir da implementação de processos oriundos de uma nova lógica de mercado, dentro de um contexto específico, reconfigurando as formas de recepção e percepção dos indivíduos, não há porque tentar encontrar vestígios que sustentam esse conceito em outras situações. No entanto, buscar contrapor as propostas de Benjamin ao um novo cenário, que também possuiu procedimentos característicos e buscar verificar como estes reverberam nas construções de percepção, valendo-se de analogias às argumentações do autor, parece-me um interessante exercício de reflexão para pensar a contemporaneidade.

Referências

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. *In*: CAPISTRANO, Tadeu (org.). **Benjamin e a Obra de Arte**. Técnica, imagem, percepção. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012. p. 9-40.

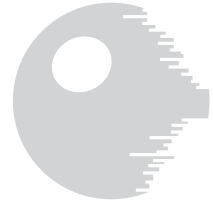
CASTRO, T. L. Walter Benjamin e a obra de arte: a reprodutibilidade e suas consequências para a prática e ensino musical. *In*: SIMPÓSIO DE ESTÉTICA E FILOSOFIA DA MÚSICA, 1., 2013, Porto Alegre. **Anais do SEFiM**. [Organização de Raimundo Rajobac]. Porto Alegre: UFRGS, 2013. p. 212-221.

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

LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. **A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

PALHARES, T. Aura. **A crise da arte em Walter Benjamin**. São Paulo: Barracuda, 2006.

BULLYING, UM FENÔMENO QUE VAI DO COTIDIANO SOCIAL ATÉ AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS



Marcelo Ávila Franco

Graduado em Psicologia (ULBRA), Especialista
Docência do Ensino Superior (IERGS),
Acadêmico de Filosofia (UFPEL).

Considerações iniciais

Quando não há intervenções efetivas contra o bullying o ambiente fica contaminado, todas as crianças são afetadas negativamente e passam a experimentar sentimentos de ansiedade e medo. Alguns alunos testemunham as situações e percebem que o comportamento agressivo não trás consequências a quem pratica e podem passar a adotá-lo.

O fenômeno começou a ser estudado na Suécia, a partir da década de 1970. O professor Dan Olweus foi o primeiro a realizar uma pesquisa sobre o tema, definindo os critérios para identificar o problema, diferenciando-os de outras formas de violência como incidentes ou eventuais “gozações” entre iguais. A agressividade entre jovens no ambiente escolar se constitui como problema central de discussão e mobilização da mídia, de pesquisadores e das autoridades responsáveis, principalmente nos últimos anos.¹

Mas a pesquisa não teve na época o devido impacto e só em 1982, com a reportagem de um jornal sobre suicídio de três crianças no norte da Noruega, com idades entre 10 e 14 anos motivadas certamente por situações de maus tratos. O bullying chamou a atenção e, um ano depois, o Ministério de Educação deste país fez uma campanha nacional contra problemas entre alunos e vítimas deste fenômeno.

Sabemos que, nos últimos anos, a mídia e os meios de comunicação tem reforçado a importância do debate para o bullying, que hoje já se apresenta em outros formatos, tais como cyberbullying, em que os praticantes se utilizam das tecnologias e recursos modernos para praticar suas agressões. Hoje com ferramentas virtuais, tais como, blogs, fotoblogs, twitter, torpedos, facebook, MSN, Skype, e-mails, Myspace entre outros, indivíduos com má intenção, se aproveitam da facilidade de poder criar um perfil falso e disseminar injúrias e intrigas acerca de quem desejem afetar, havendo ainda a alternativa de, utilizando estes recursos indevidamente, o fazer de forma anônima.

O mais interessante no bullying, seja ele virtual ou mesmo pre-

1 BERGER, C., e LISBOA, C. **Violencia escolar**: estúdios y posibilidades del intervención en Latinoamérica. Santiago: Editorial Universitária, 2009. p. 246.

sencial, é que as agressões são gratuitas, só trazem prejuízo para quem recebe e um prazer doentio a quem o pratica. No entanto, infelizmente, o fenômeno bullying evoluiu, revelando um processo que além de variar a forma, se virtual ou presencial, se diferencia também pelo formato de agressão, podendo configurar-se como bullying psicológico, físico e material, verbal ou até sexual.

Até que ponto é “legal” colocar apelidos? Como identificar se o aluno está se sentindo incomodado pela alcunha, os alvos geralmente são jovens tímidos, quietos, inseguros que possuem poucas amizades e são incapazes de reagir aos atos de agressividade. A escola por sua vez enquanto ambiente educativo deve adotar medidas para o controle do bullying que se forem bem aplicadas e envolvendo toda a comunidade escolar, contribuirá positivamente para a formação de uma cultura de não violência em nossa sociedade.

Bullying

É necessário apresentarmos alguns conceitos desse fenômeno, para dar a devida importância ao bullying, e assim ele não passar apenas por uma simples briga de crianças ou adolescentes. Traduzindo literalmente a palavra, podemos dizer que bully é igual a valentão ou tirano. Geralmente o processo começa de uma maneira sem intenção, que aos poucos toma proporções desagradáveis, e isso acaba resultando em uma vítima que vai sofrer maus tratamentos sistemáticos de um agressor, sendo que este sempre contará com outros indivíduos avalizando e incentivando suas ações e agressões. Nestas condições, podemos apontar que existem vários atores nesse desagradável processo: os que fazem o bullying, os que sofrem e os que assistem e reforçam as agressões. Mas isso não quer dizer que os papéis não possam ser trocados, pois que está fazendo bullying hoje, pode sofrer amanhã e vice-versa.

Segundo Dreyer, a pesquisa da ABRAPA, no Brasil não há diferenças na incidência do fenômeno entre escolas particulares e públicas. Entretanto, essas diferem na forma praticada, ou seja, nas particulares há uma supervalorização dos bens materiais, como tênis importados, celulares, carros, dentre outros. Não possuir um desses

bens é motivo de violência, de perseguição. Já nas escolas públicas, a principal razão é a violência observada dentro da própria comunidade, além de nesta não haver muito controle e corriqueiramente os diretores não terem conhecimento do que ocorre dentro da sua instituição.²

De acordo com Fante, o bullying “é um subconjunto de comportamentos agressivos que envolvem intimidações, insultos, assédios, exclusão e discriminações de todo gênero”.³ Podemos caracterizar essas atitudes de forma repetitiva, como forma de obter o poder ou mesmo por uma violência que acaba acontecendo sem motivo aparente, cuja única finalidade é, de maltratar, intimidar, provocar dor, angústia e sofrimento.

[...] classifica o fenômeno bullying em três estilos: o bullying direto, que engloba a imposição de apelidos, assédios, agressões físicas, ameaças, roubos e ofensas verbais; o Bullying indireto, que envolve atitudes de indiferença, isolamento e difamação e o Cyberbullying que ocorre através da intimidação eletrônica por celulares ou internet, em que os alunos utilizam mensagens e e-mails difamatórios, ameaçadores, assediadores e discriminatórios, provocando agressões.⁴

Normalmente, uma alcunha (apelido) é dada por um amigo, devido a uma característica única dele. Em alguns casos, a concessão é feita por uma característica que a vítima não quer que seja alardeada, tal como uma verruga ou forma obscura em alguma parte do corpo. Em casos extremos, professores podem ajudar a popularizá-la, mas isto é geralmente percebido como inofensivo ou o golpe é sutil demais para ser reconhecido. Há uma discussão sobre se é pior que a vítima conheça ou não o nome pelo qual é chamada. Todavia, uma alcunha pode, por vezes, tornar-se tão embaraçosa que a vítima terá de se mudar (de escola, de residência ou ambos).

Lopes “afirma que as crianças que sofrem o bullying estão mais propensas a sofrer danos à saúde, tais como: depressão, ansiedade,

2 DREYER, Diogo. A brincadeira que não tem graça. **Educacional**. [s.d.]. Disponível em: <http://www.educacional.com.br/reportagens/bullying/default.asp>. Acesso em: 20 fev. 2019.

3 FANTE, C. **Fenômeno bullying**: como prevenir a violência nas escolas e educar para a paz. Campinas: Verus, 2005. p. 28.

4 LOPES NETO, Aramis A. Bullying: comportamento agressivo entre estudantes. **Jornal de Pediatría**, Rio de Janeiro, v. 81, n. 5, supl. p. s164-s172, nov. 2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/jped/v81n5s0/v81n5Sa06.pdf>. Acesso em: 20 fev. 2019. p. 166.

irritabilidade, agressividade, pânico, desmaios, insônia, estresse entre outros sintomas”.⁵ Com relação a este problema, analisam-se a importância da escola desenvolver a formação de valores coletivos, atitudes que permitirão a convivência do aluno com o grupo escolar.

O bullying é, portanto, um fenômeno pelo qual o indivíduo é sistematicamente exposto a um conjunto de atos agressivos, diretos ou indiretos, que acontecem sem motivação aparente, mas de forma intencional, protagonizada por agressores. Esse processo é marcado por desequilíbrio de poder e ausência de reciprocidade.⁶

Bullying na escola

Ao abordar o fenômeno bullying, não se pode deixar de apresentar uma discussão envolvendo a cultura do ambiente escolar, a qual guarda relações com nosso objeto de estudo. A seguir serão destacadas algumas ideias relacionadas à cultura escolar, com o objetivo de compreender as relações que a mesma mantém com o fenômeno.

Forquin salienta um enfoque direcionado na observação do grupo escolar, que vem carregado dos referenciais já estabelecidos por nossa sociedade, características culturais, valores pessoais e saberes pessoais do indivíduo como um todo. De alguma forma a escola como instituição educacional, tenta transmitir uma cultura que foi adquirida ao longo de gerações, provocando um choque cultural e provocando características normativas, conjunto de ideias e princípios que institucionalizam a escola.⁷

A cultura escolar envolve um conjunto de situações cotidianas, que contém ações, condutas, pensamentos e ideias que influenciam as decisões e práticas dos grupos que a envolve. Com base nesses autores, percebe-se que a junção das normas com as influências formadas na escola transformam a cultura instituinte em uma cultura instituída, que é capaz de promover a formação de características

5 LOPES NETO, 2005, p. 169.

6 ALMEIDA, Ana; LISBOA, Carolina; JESUS CAURCEL, María. ¿Por qué ocurren los malos tratos entre iguales?: Explicaciones causales de adolescentes portugueses y brasileños. **Interam. j. psychol.**, Porto Alegre, v. 41, n. 2, p. 107-118, ago. 2007. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rip/v41n2/v41n2a01.pdf>>. Acesso em: 03 out. 2019.

7 FORQUIN, Jean-Claude **Escola e cultura: as bases sociais e epistemológicas do conhecimento escolar**. Trad. Guacira Lopes Louro. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993. p. 167.

próprias do ambiente escolar, responsáveis pela criação da sua cultura. Diante das situações apresentadas, busca-se verificar o conhecimento dos professores sobre o bullying no cotidiano escolar, pois, apesar de existirem pesquisas referentes ao tema na literatura educacional, sentiu-se necessidade de estudar o fenômeno vinculado à concepção das manifestações do bullying na escola. “[...] o fenômeno bullying já está na escola há muito tempo, porém de forma oculta e sutil, que passa despercebida ao professor, pois a maioria das agressões acontece longe dos adultos, sendo desconhecido para os profissionais da escola”⁸

O autor reforça a ideia de que o relacionamento entre professores e alunos está desgastado na escola, que as imposições de limites e castigos sufocam este relacionamento.⁹ O autor promove uma nova reflexão sobre o contexto de relacionamento professor-aluno, salienta que uma nova visão promoveria uma melhor construção e transformação do cognitivo-afetivo-social, e que este processo beneficiaria o aprimoramento nas relações pessoais do aluno. Não esquecendo que o bullying se manifesta primeiramente em atitudes agressivas que os próprios alunos praticam em outros colegas.

Nas pesquisas desenvolvidas por Fante, o “bullying ocorre com maior frequência na sala de aula, e assim há uma preocupação com a figura do professor em seu ambiente de atuação”,¹⁰ os professores são muitas vezes desrespeitados pelos alunos em sala de aula, e acabam tornando-se vítimas de bullying pelos mesmos.

Acaba-se promovendo um ambiente inseguro no contexto escolar, resultando em conflitos constantes. Nesse contexto, pode-se perceber que a escola possui papel fundamental no desenvolvimento do relacionamento social da criança, pois o professor possui o papel do mediador no processo de interação, ao desenvolver a sociabilidade do aluno com o grupo escolar. No entanto, quando a escola não propicia tal desenvolvimento quanto ao relacionamento de alunos e professores, por manter ações hostis, repressivas ou de excluir, que podem ocorrer pela falta de preparo do professor em lidar com situações conflituosas da sala de aula. A ausência desse preparo pode fomentar mais manifestações de bullying na escola.

8 FANTE, 2005, p. 29.

9 TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014. p. 36.

10 FANTE, 2005, p. 67.

Bullying e as HQs

Mas não é somente na vida real que o fenômeno bullying aparece, as histórias em quadrinhos alertam sobre esse perigoso processo. Algumas HQs trazem a temática de forma bem interessante, pois mostram de forma fiel como tudo acontece na vida real. Na HQ “Antes de Watchmen – Dollar Bill e Moloch”, conta a história de Moloch, indivíduo que foi rejeitado por seus pais, e acaba aprendendo, da forma mais dura, como a vida pode ser cruel apenas por possuir uma aparência diferente. Na escola era rejeitado e hostilizado pelos colegas de classe e sempre ficava sozinho sem interagir com ninguém, apenas vivendo em seu mundo sombrio e solitário. Contudo, ele aprende a se desvencilhar ou minimizar a importância dos sentimentos que permeiam a vida das vítimas de bullying.



Figura 1. Moloch

Fonte: ANTES DE WATCHMEN #7: Dollar Bill & Moloch. Barueri: Panini, 2013.
© 2013 DC Comics. Todos os direitos reservados.

Outro personagem que convive com o fenômeno do bullying é Peter Parker, mais conhecido como “Homem-Aranha”. Adolescente órfão, que foi criado por tia May e tio Bem, além de ter que aprender a conviver com as dificuldades diárias da fase adolescente, é um herói que esconde a identidade para poder seguir uma vida normal. Se isso tudo não bastasse, ele sofre bullying na escola, onde sempre tem um valentão tentando diminuir a importância de Parker. Nosso herói, além de ter que aguentar o bullying sofrido na escola, também enfrenta seu chefe, J. J. Jameson, que é dono do “Clarim Diário” um

indivíduo que tem o comportamento avarento e um desprezo pela maioria dos super-heróis, principalmente o Homem Aranha. Mesmo assim, nosso herói consegue minimizar os efeitos de todas as agressões verbais e não verbais que sofre, percebendo-se em muitas histórias, que em certos momentos ele vive em um mundo solitário onde imperam a rejeição, solidão e inaptações.

Na história “Pinguim: Dor & Preconceito”, Oswald Cobblepott também conhecido como pinguim, um dos inimigos de Batman, nasceu com uma deformidade em seu nariz, partindo dessa condição física ele enfrentou o abandono do seu pai, devido a essa deficiência em seu rosto, além das ofensas na escola e a rejeição dos colegas de classe. Apesar disso sua mãe foi muito afetuosa e acolhedora, mas não foi o bastante para que o personagem não ficasse amargurado e o ódio tomasse conta de Oswald o transformando em um homem frio e cruel.

Sinais e sintomas possíveis de serem observados em alvos de bullying

Citam-se os possíveis sinais e sintomas a serem observados nos sujeitos alvos de Bullying: Enurese noturna, alterações do sono, cefaleia, dor epigástrica, desmaios, vômitos, dores em extremidades, paralisias, hiperventilação, queixas visuais, síndrome do intestino irritável, anorexia, bulimia, isolamento, tentativas de suicídio, irritabilidade, agressividade, ansiedade, perda de memória, histeria, Depressão, pânico, relatos de medo, resistência em ir à escola, demonstrações de tristeza, insegurança por estar na escola, mau rendimento escolar e atos deliberados de autoagressão.

Encontra-se nos fatores comportamentais associados às vítimas de bullying, após análise ajustada, permaneceram associados ao desfecho, os estudantes com problemas de relacionamentos e hiperatividade. Estes achados são plausíveis com as características de parte das crianças vítimas de bullying que tendem a ser tímidas e com dificuldades de relacionamento com seus pares. Já a associação com a hiperatividade pode corresponder a outro tipo de vítima, com um

perfil provocativo.¹¹

O envolvimento em situações de violência física se mostra mais prevalente no sexo masculino, o resultado dessa pesquisa demonstra que o consumo de álcool, e o abuso de drogas ilícitas e ser vítima de bullying estão associados à violência física entre os adolescentes. . Esses dados indicam a necessidade de ações de promoção da saúde e cultura da paz na adolescência, de modo a contribuir para romper a ideia de que a violência entre adolescentes é algo banal e esperado.¹²

Além disso, confirmamos relevância da atuação dos profissionais na Atenção Básica, em especial do enfermeiro nas unidades com ESF, pelo vínculo social e conhecimento da realidade da comunidade. É de responsabilidade da equipe de saúde da família a identificação de problemas como o bullying nos territórios de saúde e intervirem desde a promoção até a proteção saúde.¹³

A escala de QDV que é feito em adolescentes, mostra que o conceito ainda necessita de pesquisas mais aprofundadas. São necessários estudos que investiguem as propriedades psicométricas com a finalidade de oferecer instrumentos válidos e confiáveis para melhor integrar os dados de QV na pesquisa clínica. O YQOL-R demonstrou propriedades psicométricas suficientemente boas para encorajar futuras investigações e o uso clínico. Este pode ser um instrumento útil para os profissionais mensurarem a QV, correlacionando-a a vivências das vítimas de bullying.¹⁴

11 MOURA, Danilo Rolim de; CRUZ, Ana Catarina Nova; QUEVEDO, Luciana de Ávila. Prevalência e características de escolares vítimas de bullying. **Jornal de Pediatria**, Porto Alegre, v. 87, n. 1, p. 19-23, fev. 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/jped/v87n1/v87n01a04.pdf>. Acesso em: 03 out. 2019. <http://dx.doi.org/10.1590/S0021-75572011000100004>.

12 ANDRADE, Sylvania Suely Caribé de Araújo et al. Relação entre violência física, consumo de álcool e outras drogas e bullying entre adolescentes escolares brasileiros. **Cadernos de Saúde Pública**, Rio de Janeiro, v. 28, n. 9, p. 1725-1736, set. 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/csp/v28n9/v28n9a11.pdf>. Acesso em: 03 out. 2019. <http://dx.doi.org/10.1590/S0102-311X2012000900011>.

13 ALVES, Kísna Yasmin Andrade; Salvador, Pétala Tuani Candido de Oliveira. A sistematização da Assistência de enfermagem em crianças vítimas de bullying. **Revista de Pesquisa Cuidado é Fundamental**, (Online), v. 5, n. 5, p. 111-121, 2013. Disponível em: Acesso em: 03 out 2019.

14 SALUM, Giovanni Abrahão et al. Youth Quality of Life Instrument-Research version (YQOL-R): propriedades psicométricas em uma amostra comunitária. **Jornal de Pediatria**, Porto Alegre, v. 88, n. 5, p. 443-448, out 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/jped/v88n5/v88n05a15.pdf> Acesso em: 03 out. 2019. <http://dx.doi.org/10.2223/JPED.2193>.

Considerações finais

Ficou constatado que as escolas identificam apenas algumas possíveis características do fenômeno, não observando as diversas situações que envolvem o bullying. Ele engloba características diversas e trata-se de uma violência contínua e sufocante que compromete o desenvolvimento da criança; impulsionando-a a desenvolver diversos traumas e bloqueios que repercutem sobre toda a sua vida. É notado que as crianças normalmente evitam expor o problema, e com isso fica difícil que os professores identifiquem o bullying.

Para que isso não ocorra, é necessário organizar e preparar todos profissionais que trabalham na escola e diminuir tal fenômeno já incutido na cultura escolar. A partir disso acredita-se que a prevenção e a educação de comportamentos solidários permitirão uma redução do fenômeno e a promoção de um ambiente agradável de aprender, sendo focalizado um olhar para os estudos já existentes, que também visam à redução das manifestações do bullying na escola.

Podemos considerar que, os quadrinhos podem se mostrar uma ferramenta importante no combate a esse fenômeno que persiste em perdurar a muito tempo em nossa sociedade. Assim, a fim de evitar a propagação e perpetuação deste fenômeno comportamental, se faz necessário também organizar e preparar todos profissionais que trabalham em escolas, além de fomentar a discussão em torno do assunto para minimizar consequências de possíveis futuros episódios.

Referências

ALMEIDA, Ana; LISBOA, Carolina; JESUS CAURCEL, María. ¿Por qué ocurren los malos tratos entre iguales?: Explicaciones causales de adolescentes portugueses y brasileños. **Interam. j. psychol.**, Porto Alegre, v. 41, n. 2, p. 107-118, ago. 2007. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rip/v41n2/v41n2a01.pdf>>. Acesso em: 03 out. 2019.

ALVES, Kisna Yasmin Andrade; Salvador, Pétala Tuani Candido de Oliveira. A sistematização da Assistência de enfermagem em crianças vítimas de bullying. **Revista de Pesquisa Cuidado é Funda-**

mental, (Online), v. 5, n. 5, p. 111-121, 2013. Disponível em: Acesso em: 03 out 2019.

ANDRADE, Sylvania Suely Caribé de Araújo et al. Relação entre violência física, consumo de álcool e outras drogas e bullying entre adolescentes escolares brasileiros. **Cadernos de Saúde Pública**, Rio de Janeiro, v. 28, n. 9, p. 1725-1736, set. 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/csp/v28n9/v28n9a11.pdf>. Acesso em: 03 out. 2019. <http://dx.doi.org/10.1590/S0102-311X2012000900011>.

BERGER, C., e LISBOA, C. **Violencia escolar**: estúdios y posibilidades del intervención en Latinoamérica. Santiago: Editorial Universitária, 2009.

DREYER, Diogo. A brincadeira que não tem graça. **Educacional**. [s.d.]. Disponível em: <http://www.educacional.com.br/reportagens/bullying/default.asp>. Acesso em: 20 fev. 2019.

FANTE, C. **Fenômeno bullying**: como prevenir a violência nas escolas e educar para a paz. Campinas: Verus, 2005.

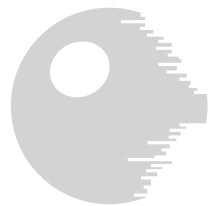
FORQUIN, Jean-Claude **Escola e cultura**: as bases sociais e epistemológicas do conhecimento escolar. Trad. Guacira Lopes Louro. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993.

LOPES NETO, Aramis A. Bullying: comportamento agressivo entre estudantes. **Jornal de Pediatria**, Rio de Janeiro, v. 81, n. 5, supl. p. s164-s172, nov. 2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/jped/v81n5s0/v81n5Sa06.pdf>. Acesso em: 20 fev. 2019.

MOURA, Danilo Rolim de; CRUZ, Ana Catarina Nova; QUEVEDO, Luciana de Ávila. Prevalência e características de escolares vítimas de bullying. **Jornal de Pediatria**, Porto Alegre, v. 87, n. 1, p. 19-23, fev. 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/jped/v87n1/v87n01a04.pdf>. Acesso em: 03 out. 2019. <http://dx.doi.org/10.1590/S0021-75572011000100004>.

SALUM, Giovanni Abrahão et al. Youth Quality of Life Instrument-Research version (YQOL-R): propriedades psicométricas em uma amostra comunitária. **Jornal de Pediatria**, Porto Alegre, v. 88, n. 5, p. 443-448, out 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/jped/v88n5/v88n05a15.pdf> Acesso em: 03 out. 2019. <http://dx.doi.org/10.2223/JPED.2193>.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.



A MEMÓRIA DAS MULHERES E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Natania Aparecida da Silva Nogueira

Doutoranda em História pela Universidade Salgado de Oliveira, Niterói (RJ), mestra em História, membro fundador da Associação de Pesquisares em Arte Sequencial (ASPAS), membro da Academia Leopoldinense de Letras de Artes (ALLA), membro da Academia Lavrense de Letras (ALL) e professora da Educação Básica na rede municipal de Leopoldina (MG). Possui pesquisas sobre História Regional, Ensino de História, Educação Patrimonial, História das Mulheres e Histórias em Quadrinhos. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7390818109682435>; e-mail: nogueira.natania@gmail.com.

Considerações iniciais

Historicamente, vivenciamos durante séculos o ocultamento da memória dos despossuídos, dos conquistados, das vítimas e, em particular, das mulheres. Tivemos uma história e uma memória dedicada aos donos do poder, aos heróis, aos vitoriosos e aos homens. É justo, que os grupos excluídos possam ter seu lugar na história.

Nas páginas que seguem propomos o exercício de debater acerca da presença marginal das mulheres na história e na memória das Histórias em Quadrinhos (HQS). Excluídas das premiações, ausentes dos livros sobre a história das HQs, ignoradas como autoras de suas próprias obras, o apagamento das mulheres ao longo de mais de um século de produção de quadrinhos no Ocidente não pode ser mais ignorada. Recentemente historiadoras, em especial, vêm se preocupando em construir uma memória das mulheres que atuaram e atuam na indústria dos quadrinhos.

Partindo da necessidade de reparar essa ausência das mulheres da história dos quadrinhos, que compromete a construção da memória dos quadrinhos em seu todo, remete à noção de *dever de memória* (*devoir de memoire*), que surgiu na França, na década de 1950, como parte da celebração da memória dos franceses que foram deportados ou morreram em combate durante a II Guerra Mundial e, na década seguinte, incluiu os judeus mortos no holocausto, que moravam na França.

O termo é usado pela socióloga Luciana Quillet Heymann, em um artigo publicado em 2006, no CPDOC no qual Heymann¹ aponta os usos e abusos da memória na França, em busca da construção uma memória nacional. O objetivo era de reparar as tragédias e erros do passado, a partir de uma legislação que procurasse reconhecer e compensar os grupos que foram afetados por tragédias como o holocausto ou mesmo pelas perdas humanas e culturais provocadas pela ação imperialista.

O *dever de memória*, segundo a autora “remete à ideia de que memórias de sofrimento e opressão geram obrigações, por parte do

1 HEYMANN, Luciana Quillet. **O “devoir de mémoire” na França contemporânea:** entre memória, história, legislação e direitos. Rio de Janeiro: CPDOC, 2006. Disponível em: <http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/handle/10438/6732>. Acesso em: 20 out. 2018.

Estado e da sociedade, em relação às comunidades portadoras dessas memórias”.² O *dever de memória* leva a um processo de ressignificação memorial, à reconstrução da memória coletiva. Ele, portanto, evoca a necessidade de se contar a história das vítimas e não apenas dos heróis ou dos opressores. Existe na atualidade uma necessidade de aplicar essa noção no que concerne à memória das mulheres, não apenas na França, mas em diversos outros países. Dar voz às mulheres, cujos escritos foram queimados, as biografias modificadas, suas obras obscurecidas. Dar visibilidade a tantas mulheres que desempenharam um papel importante em suas épocas, mas que foram esquecidas pela história.

Para Jacques Le Goff cabe à história esclarecer a memória, uma vez que o estudo da memória social é fundamental para se entender os problemas relacionados ao tempo e à história.³ Mas como entender esses problemas por meio de história que escuta a voz dos homens e durante muito tempo silenciou a voz das mulheres?

O esforço de construir uma memória e uma história das mulheres nos quadrinhos emerge como uma necessidade não apenas de reconhecer o protagonismo das mulheres na cena dos quadrinhos como, também, de reparar uma prática usual que caminha ao lado da memória, seja ela social ou biológica, que é a do esquecimento. Cabe à historiografia atual combater o mal uso do esquecimento e da memória. E cabe, por fim, a homens e mulheres zelar pela construção de uma memória unificadora, não de homens e mulheres, mas de pessoas com compõe uma coletividade e que podem mudar os rumos da sociedade.

A memória das mulheres, a escrita e a história

A História das Mulheres vem procurando tirar as mulheres das sombras e colocando-as no centro dos acontecimentos. Dentro desse campo de pesquisa, emergiu na década de 1980 uma História das Mulheres nos Quadrinhos, a partir da iniciativa de mulheres como Trina Robbins que se apresentam como *herstorians*.

2 HEYMANN, 2006, p. 04.

3 LE GOFF, Jacques. **História e memória**. Campinas: Editora da UNICAMP, 1990. p. 426.

Herstory é um termo para a história escrita a partir de uma perspectiva feminista, enfatizando o papel das mulheres, ou contada do ponto de vista de uma mulher. O principal objetivo da *herstory* é trazer as mulheres para fora da alegada obscuridade do registro histórico. Essa vertente da pesquisa historiográfica busca analisar a presença das mulheres na indústria dos quadrinhos, nascida no final do século XIX, redescobrimdo a memória de mulheres que se destacaram, a partir dos quadrinhos, nas artes, na comunicação e na política.

Usando os quadrinhos e o contexto social e histórico no qual eles foram produzidos, procura-se novas formas de interpretação dos fatos históricos a partir das informações contidas nas narrativas quadrinísticas, nas representações e discursos presentes nos quadrinhos, que passaram a ser tratados como fontes históricas. No caso específico do presente estudo, pretende-se demonstrar que apesar dos esforços feitos por pesquisadores e educadores, ainda há resistências em se reconhecer a importância da participação das mulheres na indústria dos quadrinhos. No entanto, a pesquisa nesse campo vem dando passos significativos no sentido de reconstruir essa memória e essa história, atendendo à crescente demanda social por paridade.

A memória pode ser definida como uma construção psíquica e intelectual de um fato, de uma representação seletiva do passado, que pode ser individual ou coletiva. A memória é uma construção uma vez que é impossível lembrar-se de tudo. Ela também é seletiva pela impossibilidade de se narrar todos os acontecimentos. Desta forma, tanto a memória como a história adotam o esquecimento como uma forma de selecionar aquilo que deve ou precisa ser lembrado.

O esquecimento caminha junto com a memória e ambos ajudam a arquitetar o conhecimento histórico. No entanto os usos e abusos no momento de se selecionar o que dever ser lembrado podem levar à manipulação da memória, que ocorre na maior parte das vezes por razões ideológicas. Paul Ricoeur chama a atenção para o uso da memória e do esquecimento, como uma estratégia de dominação.

A narrativa comporta necessariamente uma dimensão seletiva. Alcançamos, aqui, a relação estreita entre memória declarada, narratividade, testemunho, representação figurada do passado histórico, Como notamos então,

a ideologização da memória é possibilitada pelos recursos de variação que o trabalho de configuração narrativa oferece. As estratégias do esquecimento enxertam-se diretamente nesse trabalho de configuração: pode-se sempre narrar de outro modo, suprimindo, deslocando as ênfases, refigurando diferentemente os protagonistas da ação assim como os contornos dela. Para quem atravessou todas as camadas de configuração e de refiguração narrativa desde a constituição da identidade pessoal até as identidades comunitárias que estruturam nossos vínculos de pertencimento, o perigo maior, no fim do percurso, está no manejo da história autorizada, imposta, celebrada, comemorada – da história oficial. O recurso à narrativa torna-se assim, quando potências superiores passam a direcionar a composição da intriga e impõem uma narrativa canônica por meio da intimidação ou da sedução, de medo ou de lisonja. Está em ação aqui uma forma ardisosa de esquecimento, resultante do desapossamento dos atores sociais de seu poder originário de narrarem a si mesmos.⁴

Michelle Perrot, na introdução do livro “As mulheres ou os silêncios da história”, nos fala da presença de mulheres em muitos espaços que eram considerados exclusivamente masculinos e até interditos a elas.⁵ A autora chama a atenção para as mulheres relegadas ao silêncio, das “zonas mudas” e uma “partilha desigual da memória” e da história. Durante muito tempo, as mulheres foram lançadas ao esquecimento, como se elas fossem entidades fora do tempo ou estivessem completamente ausentes em todos os acontecimentos considerados dignos de registro memorialístico ou histórico.

A história privilegiou a voz dos homens, sendo poucas as mulheres que puderam falar por si mesmas. A memória das mulheres não era considerada relevante e poucas delas eram incentivadas a registrá-las ou mesmo transmiti-las a seus descendentes. Mas isso não significa que elas não deixaram registros. Desde tempos remotos, mesmo contra todas as probabilidades, as mulheres marcaram presença em áreas predominantemente masculinas, como as ciências, a escrita e da arte. Foi o caso de Hipátia de Alexandria, matemática e filósofa neoplatônica que viveu no Egito, no século IV, e que dedicou sua vida à pesquisa científica. É considerada a primeira mulher a ter trabalhos importantes na área das Ciências Exatas, na Filosofia e na Medicina.

4 RICOEUR, Paul. **A memória, a história, o esquecimento**. Campinas: Editora Unicamp, 2007. p. 455.

5 PERROT, Michele. **As mulheres ou os silêncios da história**. Bauru: EDUSC, 2005. p. 09.

Seu paganismo, sua crença na ciência, agravados pelo e o fato de ser mulher conduziram-na a uma morte violenta e prematura. Em março de 415 Hipátia foi cercada por uma multidão de fanáticos religiosos, quanto se dirigia à uma de suas aulas na universidade, sendo arrastada pelas ruas da cidade e torturada até à morte. Seu corpo foi desmembrado e lançado à fogueira.⁶ Parte de sua memória, e de seus trabalhos, foi preservada a partir das correspondências que trocou com um ex-aluno, Sinésio de Cirene, que mais tarde tornou-se Bispo de Ptolemais.⁷

Durante a Idade Média tivemos Christine de Pizan, uma autora franco-italiana, que na obra *Cité des dames* apresentou mais de cem exemplos de mulheres que realizaram importantes contribuições para a história europeia. Em outra obra, *Trois certus*, a autora descreve o cotidiano e comportamento das mulheres de seu tempo, de acordo com a classe social. A autora foi elogiada e reconhecida por seus pares e sua obra foi lida na Inglaterra, na França e na Itália.⁸ Christine de Pizan afirmava que a origem da desigualdade entre homens e mulheres era de função social, pois as mulheres eram privadas do acesso à educação.⁹ Seus escritos servem tanto como registro histórico quando literário da presença das mulheres na sociedade medieval.

Na Inglaterra do final do século XVIII Jane Austen despontou como romancista e grande crítica da sociedade provinciana inglesa de sua época, com suas personagens fortes e espirituosas. Embora sua obra seja lida e reconhecida na atualidade, sendo considerada um fenômeno mundial, sua memória sofreu com destruição de parte da sua correspondência pessoal.¹⁰

A destruição e o anonimato ameaçam as cartas pessoais. Paula Cossart pu-

6 MARTINS, Maria do Carmo. Hipátia: a última cientista do período helênico! **Correio dos Açores**: regional/ensino, 29 de janeiro de 2015, p. 14.

7 GOMES, Vanessa de Souza. **A Vida de Hipátia de Alexandria**. 2016. Disponível em: <http://twixar.me/xCQK>. Acesso em: 10 fev. 2019. p. 02.

8 LEITE, Lucimara. **Christine de Pizan**: uma resistência na aprendizagem da moral de resignação. 2008. Tese (Doutorado em Língua e Literatura Francesa) — Faculdade de Filosofia, Letras e Ciência Humanas da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008. p. 08.

9 LEITE, 2008, p. 15.

10 COLASANTE, Renata Cristina. **A leitura e os leitores em Jane Austen**. 2005. Dissertação (Mestrado em Letras) — Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005. p. 11.

blicou recentemente uma correspondência amorosa, de relações adúlteras, aproximadamente mil e quinhentas cartas, encontradas quase por acaso nos Arquivos de Paris. É um testemunho excepcional sobre o sentimento e as práticas amorosas do século XIX, num casal da burguesia intelectual romântica cujo ideal é a vida conjugal. Mas permanecem ocultos muitos segredos nos sótãos das casas das famílias, infelizmente fadados ao desaparecimento.¹¹

Segundo Perrot, muitos arquivos familiares o único registro que se tem da presença das mulheres é através da escrita privada e íntima. Essa correspondência, como era o caso de Austen, era geralmente familiar. Havia ainda os diários, normalmente escritos à noite, à luz de velas e lampiões. No entanto, após a morte das mulheres, boa parte desse material se perde muitas vezes como forma de resguardar segredos de família. Mas é com base nesses escritos íntimos, que sobreviveram aos expurgos familiares, e em outros tipos de documentos produzidos por mulheres, que sua memória vem sendo reconstruída pela historiografia.¹²

Na França so século XVIII, surgiram os primeiros periódicos destinados às mulheres, que a princípio eram editados e escritos por homens, posteriormente passaram a contar com mulheres entre suas colaboradoras. Um dos primeiros foi o *Journal des Dames*.¹³ Fundado por Thorel Campigneulles, o periódico circulou em Paris entre os anos de 1759 a 1778.¹⁴

No Brasil, os primeiros periódicos publicados e escritos por mulheres surgiram na década de 1850. O primeiro jornal para mulheres foi o *Jornal das Senhoras*, lançado em 1852 e publicado até 1855, todos os domingos.¹⁵ O periódico apresentava-se como um jornal de “Modas, Litteratura, Bellas-Artes, Teatros e Crítica”, o jornal, cuja primeira redatora foi a argentina Joana Paula Manso de Noronha, defendia a “emancipação moral da mulher”, título de um editorial publicado no segundo número do jornal, em 11 de janeiro de 1852.

11 PERROT, Michele. **Minha História das Mulheres**. São Paulo: Contexto, 2007. p. 28.

12 PERROT, 2007, p. 27.

13 PERROT, 2007, p. 33.

14 BEAUMER. Editorial. **Journal des Dames** (march 1762). Disponível em: <http://chnm.gmu.edu/revolution/d/471/>. Acesso em: 20 set. 2018.

15 JINZENJI, Mônica Yumi. Leitura e escrita femininas no século XIX. **Cadernos Pagu**, n. 38, jan./jun. 2012, p. 367-394. Disponível em: <http://twixar.me/5CQK>. Acesso em: 22 dez. 2018. p. 369.

[...] o que vem a ser essa tal emancipação moral da mulher?

Eu vo-lo digo.

É o conhecimento verdadeiro da missão da mulher na sociedade; é o justo gozo de seus direitos, que o brutal egoísmo do homem lhe rouba, e dos quaes à desherda, porque tem em si força material, e porque ainda se não convenceo que um anjo lhe serpa mais útil que uma boneca.¹⁶

Mas, apesar do discurso aparentemente progressista em defesa da capacidade intelectual da mulher, a quem incentiva a leitura e a escrita, o jornal reforçava o papel da mãe como educadora, que permanece em casa para cuidar dos filhos e contribuir para o progresso civilizatório brasileiro. A mulher deveria ser bem instruída para poder ser uma boa professora para seus filhos.

A mãe-professora, bondosa e cheia de ternura, assentada nos princípios da sociedade burguesa, tinha a missão de formar o cidadão brasileiro produtivo para o ambicionado progresso material. Nesse sentido, o Jornal das Senhoras elaborou um pensamento de cunho moralizante, ordeiro, contribuindo para a docência se tornar feminina, mas participando ativa e consciente na formação de indivíduos que visassem, antes de tudo, o bem da nação.¹⁷



Figura 01: Logotipo do Jornal das Senhoras

© 1952 Jornal das Senhoras. Disponível para consulta na Hemeroteca da Biblioteca Nacional.

16 O JORNAL das Senhoras. Rio de Janeiro, 11 de janeiro de 1852, n. 02, p. 12.

17 VASCONCELO, Mônica; PERIOTTO, Marcília Rosa. A moda e os bailes no Jornal das Senhoras (1852-1855) e a formação da mãe-professora. **Revista HISTEDBR On-line**, Campinas, n. 64, p. 76-85, set. 2015. Disponível em: <http://twixar.me/xCQK>. Acesso em: 22 dez. 2018, p. 82.

O “Jornal das Senhoras” não era um jornal feminista e nem pretendia ser. Ele, no entanto, tem o mérito que valorar a capacidade intelectual da mulher sem, no entanto, estimular sua inserção no mercado de trabalho. Seria na década de 1870 que surgiriam, no Brasil, um número significativo de jornais e revistas com teor feminista, nos quais havia textos voltados para a reivindicação de direitos políticos e sociais.

No século XIX, as mulheres transformaram uma tarefa doméstica numa fonte de renda: a ilustração. Com a expansão da imprensa periódica, mulheres/meninas de famílias com poucos recursos, que tinha talento para o desenho, foram incentivadas por suas famílias a produzirem material para jornais revistas, na forma de cartoons. O trabalho poderia ser realizado em casa, sob o olhar vigilante dos pais, não havendo necessidade da permanência em um ambiente a ser compartilhado por homens, encaixando-se bem nas regras morais da época. Este tipo de atividade floresceu em países como os Estados Unidos, onde havia demanda de material a ser publicado diariamente.

Foi através de jornais e revistas que as mulheres conquistaram meios de expressar suas ideias e suas visões de mundo, seja através do texto verbal ou da imagem. A imprensa periódica e os livros tornaram-se, principalmente a partir do século XIX, o lugar no qual as mulheres saíram das “zonas mudas” e passaram a ser ouvidas e vistas. No entanto, o papel pioneiro de muitas mulheres na imprensa periódica foi ocultado pela história. Esquecidas, muitas das pioneiras na produção de cartuns, charges, caricaturas e histórias em quadrinhos (HQs) vêm sendo redescobertas pela História das Mulheres.

Por uma História das Mulheres nos quadrinhos

É importante ressaltar a importância da ficção na pesquisa historiográfica. Histórias em quadrinho são, em sua maioria, obras de ficção. Mesmo aquelas que se dizem baseadas em fatos históricos recorrem a recursos narrativos para contar a história e apresentam formas variadas de interpretação dos fatos. Mesmo a história precisa muitas vezes recorrer à ficção para suprir as brechas deixadas pela ausência

de fontes. Mas isso não desqualifica os quadrinhos, enquanto obras ficcionais, muito pelo contrário. Segundo David Lowenthal

As pérolas mais translúcidas da narrativa histórica são, com frequência, encontradas na ficção que é, há muito tempo, componente importante para compreensão histórica. Um número maior de indivíduos apreende mais do passado por intermédio de romances históricos, e Walter Scott e Jean Plaidy, do que por intermédio de qualquer história formal.¹⁸

Os quadrinhos, publicados na forma de tiras, em jornais ou na forma de revistas são lugares de memória. Tomando emprestadas as palavras de Pierre Nora são lugares “onde a memória se cristaliza e se refugia”.¹⁹ HQs são lugares de memória que também podem ser utilizados para construir uma história das mulheres na sociedade contemporânea, a partir da sua inserção na imprensa ilustrada, como criadoras não apenas de imagens mas, também, de ideias. É um exercício de construção da memória no qual retiramos essas personagens do esquecimento e as colocamos sob a luz de um processo de análise crítica com o objetivo não apenas de valorizar seu trabalho, enquanto arte e entretenimento, mas, também, apontar sua presença em um lugar no qual até poucas décadas ela era considerada inexistente.

As HQs representam a cultura material de seu tempo e são alimentadas pelas ideias e impressões de seus autores. Uma das pioneiras neste campo é a pesquisadora e cartunista Trina Robbins, cujas primeiras pesquisas na década de 1980 possibilitaram que a memória dessas mulheres começasse a ser construída ao longo das últimas décadas, num movimento que atingiu diversos países, inclusive o Brasil. Trina Robbins abriu uma porta para que também conheçêssemos histórias de mulheres que ainda não haviam sido contadas. Essas autoras nos falam a partir de suas personagens e a ficção auxilia a preencher as brechas deixadas pela memória na construção da história.

18 LOWENTHAL, David. Como conhecer o passado. **Projeto História** – Revista do Programa de Estudos de Pós-Graduados em História, São Paulo, v. 17, nov. 1998. p. 126.

19 NORA, Pierre. Entre a memória e história – A problemática dos lugares. **Projeto História** – Revista do Programa de Estudos de Pós-Graduados em História, São Paulo, v. 10, dez. 1993. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/revph/article/view/12101>. Acesso em: 12 set. 2018. p. 07.

Trina Robbins teve um papel importante na redescoberta da obra e da presença das mulheres na indústria dos quadrinhos quando decidiu provar que elas, ao contrário do que se afirmava, participaram de grande parte da produção dessa mídia, nos Estados Unidos. Trina Robbins é considerada a primeira mulher a produzir quadrinhos *underground*²⁰, nos Estados Unidos, tendo ganhado destaque em 1970 com a publicação de *It Ain't Me, Babe*, a primeira revista em quadrinhos escrita e desenhada exclusivamente por mulheres. Ela também foi uma das fundadoras da revista *Wimmen's Comix*. Robbins destacou-se por diversos outros trabalhos e, também, pela sua militância feminista. Na década de 1980 ela passou a se dedicar, também, à pesquisa sobre a história das mulheres nos quadrinhos.

Alguém tinha de fazê-lo! Se você ficasse só na história (dos quadrinhos) escrita por homens (e elas eram todas escritas por homens), você nunca saberia que as mulheres desenharam quadrinhos também. Estes são os mesmos caras que diziam que garotas não liam quadrinhos, e eu sabia que isso era BOBAGEM! ²¹.

Trina Robbins conseguiu reunir dezenas de mulheres que publicaram quadrinhos nos Estados Unidos, destacando suas obras e trazendo à tona suas biografias. A partir de então, cresceu o interesse nesse campo de pesquisa da história das mulheres que resultou em artigos, monografias, dissertações, teses e livros que não apenas trazem à tona a memória de centenas de mulheres em todo o mundo como também nos levam a questionar o próprio ocultamento dessa memória.

É emblemática a negação da presença das mulheres no mercado de trabalho, no caso específico da indústria dos quadrinhos a situação persiste até a atualidade. Em 2016, durante o 43º Festival Internacional de Bande Dessinée, realizado na cidade de Angoulême, na França, considerado o maior evento do tipo realizado no mundo,

20 Movimento *Underground comix* surgiu na década de 1960 nos Estados Unidos, tendo como reação foi uma reação à censura promovida pela *Comics Code Authority* que controlava o conteúdo das histórias em quadrinhos, que na época eram tidas como material de consumo de crianças. Foi um movimento voltado para a produção de quadrinhos para adultos com conteúdo algumas vezes erótico e violento.

21 NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva. **As representações femininas nas histórias em quadrinhos norte-americanas**: June Tarpé Mills e sua *Miss Fury*. (1941 – 1952). Dissertação (Mestrado em História) — Universidade Salgado de Oliveira, Niterói, 2015. p.146.

provocou uma grande polêmica ao excluir as mulheres da seleção final do Grand Prix daquele ano, a principal categoria de premiação oferecida pelo festival.



Figura 2: Crítica realizada por Florence Cestac ao 43º Festival Internacional de Bande Dessinée de Angoulême. © 2016 Florence Cestac. Imagem disponível em: POTET, Frédéric Le festival de BD d'Angoulême accusé de sexisme après une sélection 100 % masculine (2016). *Le Monde*. Imagem disponível em: <http://twixar.me/ZNQK>. Acesso em: 16 ago. 2018.

Até então, apenas uma mulher havia recebido o *Grand Prix*, a quadrinista Florence Cestac, em 2000. A polêmica ganhou grandes proporções quando a direção da organização do festival, buscando se justificar, declarou que, historicamente, “não houve muitas mulheres nos quadrinhos, então encontrar uma mulher com um corpo de trabalho para reconhecer, seria difícil”.²² Tal afirmação, além de reforçar as acusações de sexismo contra a organização do evento, revelou o total desconhecimento da história dos quadrinhos e a negava às mulheres o direito à sua memória como produtoras de quadrinhos.

Segundo Jacques Le Goff, a memória coletiva possui um papel importante nas lutas das forças sociais pelo poder, sendo que os grupos que historicamente dominaram a sociedade usaram dos silên-

22 DONNELLY, Liza. **France's greatest comics festival just snubbed women**. 2016. Here's what the event doesn't get. Disponível em: <http://twixar.me/7CQK>. Acesso em: 22 jan. 2019.

cios e dos esquecimentos para, segundo ele, manipularem a memória coletiva.

Tornar-se senhores da memória e do esquecimento é uma das grandes preocupações das classes, dos grupos, dos indivíduos que dominaram e dominam as sociedades históricas. Os esquecimentos e os silêncios da história são reveladores desses mecanismos de manipulação da memória coletiva.²³

A tentativa de manipulação da memória e da negação da presença feminina na história das HQs na França teve como consequência uma série manifestações de artistas, editores e outros setores da sociedade que pressionaram o festival a rever suas diretrizes e, em 2019, mangaká Rumiko Takahashi tornou-se a segunda mulher a receber o *Grand Prix*. O silêncio das mulheres foi quebrado e a sua memória nos quadrinhos na França está sendo reescrita a partir das pressões da sociedade civil, desafiando aqueles que, até, determinavam o que deveria ou não fazer parte da memória dos quadrinhos.

Além deste evento recente, podemos encontrar muitos outros exemplos dentro da história das mulheres nos quadrinhos nos quais o silêncio foi imposto às mulheres. Algumas tiveram até a autoria de suas obras negada, como aconteceu com Jacqueline Rivière, criadora daquela que é considerada a primeira protagonista feminina dos quadrinhos franceses, *Bécassine*, uma jovem empregada doméstica bretã, que sempre se envolvia em situações cômicas.²⁴

Bécassine era geralmente retratada sem boca. Trata-se de uma personagem rural, uma criada, dita de pouca inteligência, que se envolvia em situações engraçadas mas que, ao mesmo tempo, representa um registro, o testemunho dos hábitos, relações cotidianas e de gênero da França do início do século XX. É uma das personagens de maior longevidade das histórias em quadrinhos francesas, tendo tido diversos álbuns publicados e republicados, sido tema de uma música de sucesso nos anos de 1970 e adaptada para o cinema em 2001 e mais recentemente em 2018.²⁵

23 LE GOFF, 1990, p. 468.

24 LACASSIN, Francis. **Pour um 9e Art la bande dessinée**. Paris: Union Générale d'Édition, 1971. p. 57.

25 STAEBLER, Christian. **La Grande Aventure de la Bande dessinée**, Histoire, Influence, Evolution (Tome 1, des origines aux débuts de la critique). Montrouge: PGL, 2018. p. 35.



Figura 3: No fragmento acima, Bécassine, a menina se esconde de seu pai, que pretende lhe remover os dentes de leite. Uma rara cena na qual Bécassine aparece com uma boca. In: STERNBERG, Jacques [et.al]. *Les Chefs-D'oeuvrer de la bande dessinée* – Anthologie Planete. - Paris: Les Éditions Planete, 1967. p. 41.

Bécassine foi publicada pela primeira vez em 2 de fevereiro de 1905, em *La Semaine de Suzette*, e sua autoria foi durante muito tempo creditada a dois homens, Maurice Languereau e Jean-Pierre Pichon.²⁶ No entanto, só mais tarde descobriu-se que *Bécassine* foi criada por uma mulher, a romancista Jacqueline Rivière, primeira editora-chefe de *La Semaine de Suzette* e desenhada por Joseph Pinchon.

Editora-chefe de *La Semaine de Suzette*, Jacqueline Rivière criou *Bécassine* para preencher uma brecha deixada na revista devido a um erro cometido por um dos funcionários. Rivière concebeu a personagem e assinou sua HQ de estreia como roteirista.²⁷ No entanto, logo em seguida Joseph Pinchon assumiu sozinho as HQs de *Bécassine*, seguido depois por outros artistas, homens, que passam a ser os únicos a receberem os créditos pela criação e produção da personagem. Mesmo obras mais atualizadas sobre a história dos quadrinhos na França ainda omitem o nome de Rivière, dando crédito à criação de *Bécassine* apenas a Pinchon.²⁸

26 STERNBERG, Jacques [et.al]. *Les Chefs-D'oeuvrer de la bande dessinée* – Anthologie Planete. - Paris: Les Éditions Planete, 1967. p. 40.

27 TIREFORT, Alain. Les petites Suzette aux colonies. *La Semaine de Suzette et la culture coloniale pendant l'entre-deux-guerres*. Afrika Zamani, **Nos**. V. 9 & 10, 2001–2002. p. 102–125. Disponível em: <https://www.codesria.org/IMG/pdf/Tirefort.pdf>. Acesso em: 22 dez. 2018.

28 REYNS-CHIKUMA, Chris. De *Bécassine* à Yoko Tsuno: Réflexions sur les stéréotypes, les oubliés et la renaissance de quelques héroïnes créées par des auteurs masculins. *Alternative Francophone* vol.1, n. 9, p.155-170, 2016. Disponível em: <http://twixar.me/rCQK>. Acesso em: 10 fev. 2019, p. 156.

No Brasil, mulheres que atuaram nas artes gráficas foram esquecidas pela história e só recentemente seus trabalhos vêm sendo revisitado, em função do interesse de jovens pesquisadores e mesmo de cartunistas que, como Trina Robbins, não aceitaram a ideia de que as mulheres não fazem ou leem quadrinhos. Uma das autoras que tiveram sua memória revisitada foi Patrícia Galvão, a Pagu.

Conhecida como musa do modernismo, até pouco tempo a produção de quadrinhos feita por Pagu era desconhecida. Produto de sua juventude, os quadrinhos de Pagu foram publicados no jornal “O Homem do Povo”, em 1931, do qual participou da fundação juntamente com Oswald de Andrade. Até então a presença das mulheres nas artes gráficas no Brasil se limitavam à caricatura, que teve como pioneira Nair de Teffé, e na charge, com destaque para a alemã Hilde Weber. São de Pagu aqueles que podem ser considerados os primeiros quadrinhos publicados por uma mulher no Brasil, a tira “Malakabeça, Fanika e Kabelluda”.



Figura 04 - Malakabeça e Fanika era um casal sem filhos/ - A cegonha lhes trouxe uma sobrinha pobre - Kabelluda/ - Foi o caso de Pomo de discórdia/ - e o consolo de Malakabeça.

© 1931 Patrícia Galvão – O Homem do Povo. São Paulo, 28 de março de 1931, n. 02, p.06).

As oito tiras produzidas por Pagu, em 1931, são os únicos quadrinhos feitos por uma mulher, no Brasil, identificados até o momento. Até então as mulheres, em terras brasileiras, haviam se destacado apenas na charge e na caricatura, como foi o caso de Nair de Teffé, duas décadas antes, e Hilde Weber, contemporânea de Pagu. Em seus quadrinhos, Pagu trouxe dois tipos de representações: a da esposa cordada e obediente, que recebe em sua casa a sobrinha pobre, uma jovem contestadora e fora dos padrões convencionais, como era a própria Pagu. Logo na primeira tira, Kabelluda, a sobrinha 5 é apresentada para o público como um “pomo de discórdia” para o casamento

dos tios. A tia, Fanika, tinha ciúmes da moça enquanto o tio Malakabeça lhe fazia todas as vontades.²⁹

Pagu não foi esquecida pela história, mas seu papel dentro da cena artística brasileira foi repaginado. É bom frisar que em meio à intelectualidade brasileira os quadrinhos ainda não são considerados algo sério, o que pode explicar o fato de apenas no início do século XXI a produção de quadrinhos de Pagu ter sido redescoberta. Tal como Jane Austen, que após a morte teve sua biografia reescrita pela família, que procurou representá-la como uma mulher cordata e dócil, Pagu invariavelmente é lembrada pela sua irreverência e pelo seu romance com Oswald de Andrade. Sua obra literária, como o romance *Parque Industrial*, publicado em 1933, o primeiro romance a ter operários de fábrica como protagonista, suas peças teatrais e seus quadrinhos e suas ilustrações ficavam à sombra de sua vida privada, tida como escandalosa.

O que temos assistido, no âmbito dos estudos da História das Mulheres e da História dos Quadrinhos, é não apenas a redescoberta dessas e de muitas outras mulheres que foram, em suas épocas, protagonistas na produção de HQs e mesmo como arte como, também um interesse crescente em se construir uma nova memória para as mulheres, enquanto coletivo. Em meio à luta por direitos e por mais visibilidade social e política, as mulheres aos poucos conquistando espaço dentro do discurso histórico assumindo seu papel de protagonismo.

Considerações finais

Reconstruir a história das mulheres nos quadrinhos é um *dever de memória* na medida em que sua exclusão não se justifica. Elas estão presentes desde o século XIX, produzindo HQs em vários países da Europa e nos Estados Unidos. Elas também participaram de diversos movimentos importantes ao longo do século XX, como movimento *underground comix*, nos anos de 1960 e 1970. No Japão o

29 NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva. Pagu: política e pioneirismo nas histórias em quadrinhos nos anos de 1930. In: SIMPÓSIO NACIONAL DA ANPUH, 29., 2017, Brasília. **Anais...** Brasília: UNB, 2017. p. 1-12. Disponível em: <http://twixar.me/YCQK>. Acesso em: 12 fev. 2019.

número de mulheres que produzem quadrinhos e são bem sucedidas é considerável, assim como na França e mesmo no Brasil.

É *dever de memória* lembrar dessas mulheres, referenciar suas obras e reparar o silêncio que lhes foi imposto pela indústria dos quadrinhos durante mais de um século. Não se trata aqui de impor uma relação desigual, na qual as mulheres sejam privilegiadas em relação aos homens, mas de se fazer uma revisão na história das artes e da comunicação, mostrando o protagonismo daquelas que de fato o tiveram. Dar visibilidade às mulheres tanto pela qualidade da sua produção quanto pelo seu pioneirismo. É oferecer o justo reconhecimento à sua contribuição.

Retomando as palavras de Le Goff, para se estudar a memória é preciso entender os problemas da história, mas estes só se tornarão realmente inteligíveis quando pudermos ouvir uma pluralidade de vozes, de homens e mulheres. E é em busca de uma memória e de uma história plurais que devem se ater os esforços da historiografia, seja com relação à história dos quadrinhos ou a qualquer outro campo de estudos históricos.

Por fim, é dever de memória a construção de uma história inclusiva. Uma história que não faça distinção de gênero, crença ou idade, uma história global que conecte fatos, pessoas e lugares e que leve em conta os papéis dos mais variados atores sociais.

Referências

BEAUMER. Editorial. **Journal des Dames** (march 1762). Disponível em: <http://chnm.gmu.edu/revolution/d/471/>. Acesso em: 20 set. 2018.

COLASANTE, Renata Cristina. **A leitura e os leitores em Jane Austen**. 2005. Dissertação (Mestrado em Letras) — Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

DONNELLY, Liza. **France's greatest comics festival just snubbed women**. 2016. Here's what the event doesn't get. Disponível em: <http://twixar.me/7CQK>. Acesso em: 22 jan. 2019.

entre memória, história, legislação e direitos. Rio de Janeiro:

CPDOC, 2006. Disponível em: <http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/handle/10438/6732>. Acesso em: 20 out. 2018.

GOMES, Vanessa de Souza. **A Vida de Hipátia de Alexandria**. 2016. Disponível em: <http://twixar.me/xCQK>. Acesso em: 10 fev. 2019.

HEYMANN, Luciana Quillet. **O “devoir de mémoire” na França contemporânea:**

JINZENJI, Mônica Yumi. Leitura e escrita femininas no século XIX. **Cadernos Pagu**, n. 38, jan./jun. 2012, p. 367-394. Disponível em: <http://twixar.me/5CQK>. Acesso em: 22 dez. 2018.

LACASSIN, Francis. **Pour um 9e Art la bande dessinée**. Paris: Union Générale d'Édition, 1971.

LE GOFF, Jacques. **História e memória**. Campinas: Editora da UNICAMP, 1990. p. 426.

LEITE, Lucimara. **Christine de Pizan: uma resistência na aprendizagem da moral de resignação**. 2008. Tese (Doutorado em Língua e Literatura Francesa) — Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

LOWENTHAL, David. Como conhecer o passado. **Projeto História** – Revista do Programa de Estudos de Pós-Graduados em História, São Paulo, v. 17, nov. 1998.

MARTINS, Maria do Carmo. Hipátia: a última cientista do período helênico! **Correio dos Açores: regional/ensino**, 29 de janeiro de 2015.

NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva. **As representações femininas nas histórias em quadrinhos norte-americanas: June Tarpe Mills e sua Miss Fury. (1941 – 1952)**. Dissertação (Mestrado em História) — Universidade Salgado de Oliveira, Niterói, 2015.

_____. Pagu: política e pioneirismo nas histórias em quadrinhos nos anos de 1930. In: SIMPÓSIO NACIONAL DA ANPUH, 29., 2017, Brasília. **Anais...** Brasília: UNB, 2017. p. 1-12. Disponível em: <http://twixar.me/YCQK>. Acesso em: 12 fev. 2019.

NORA, Pierre. Entre a memória e história – A problemática dos lugares. **Projeto História** – Revista do Programa de Estudos de Pós-Graduados em História, São Paulo, v. 10, dez. 1993. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/revph/article/view/12101>. Acesso em: 12 set. 2018.

O JORNAL das Senhoras. Rio de Janeiro, 11 de janeiro de 1852, n. 02, p. 12.

PERROT, Michele. **As mulheres ou os silêncios da história**. Bauru: EDUSC, 2005.

_____. **Minha História das Mulheres**. São Paulo: Contexto, 2007.

REYNS-CHIKUMA, Chris. De Bécassine à Yoko Tsuno: Réflexions sur les stéréotypes, les oublis et la renaissance de quelques héroïnes créées par des auteurs masculins. **Alternative Francophone** vol.1, n. 9, p.155-170, 2016. Disponível em: <http://twixar.me/rCQK>. Acesso em: 10 fev. 2019.

RICOEUR, Paul. **A memória, a história, o esquecimento**. Campinas: Editora Unicamp, 2007.

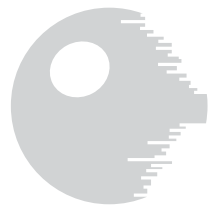
STAEBLER, Christian. **La Grande Aventure de la Bande dessinée**, Histoire, Influence, Evolution (Tome 1, des origines aux débuts de la critique). Montrouge: PGL, 2018.

STERNBERG, Jacques [et.al]. **Les Chefs-D'oeuvrer de la bande dessinée** – Anthologie Planete. - Paris: Les Éditions Planete, 1967.

TIREFORT, Alain. Les petites Suzette aux colonies. La Semaine de Suzette et la culture coloniale pendant l'entre-deux-guerres. *Afrika Zamani*, Nos. V. 9 & 10, 2001–2002. p. 102–125. Disponível em: <https://www.codesria.org/IMG/pdf/Tirefort.pdf>. Acesso em: 22 dez. 2018.

VASCONCELO, Mônica; PERIOTTO, Marcília Rosa. A moda e os bailes no Jornal das Senhoras (1852-1855) e a formação da mãe-professora. **Revista HISTEDBR On-line**, Campinas, n. 64, p. 76-85, set. 2015. Disponível em: <http://twixar.me/xCQK>. Acesso em: 22 dez. 2018.

O PROBLEMA DA SUPERVALORIZAÇÃO DO NATURALISMO E DA BUSCA DO CÂNONE NOS QUADRINHOS E NA ANIMAÇÃO



Rafael Machado Costa

Doutorando em Artes Visuais com ênfase em História, Teoria e Crítica de Arte pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Mestre em Artes Visuais com ênfase em História, Teoria e Crítica de Arte, Bacharel em História da Arte e Bacharel em Direito. Palavras-chave: História da Arte; Teoria dos Estilos; História em Quadrinhos; Videogame. Currículo lattes: <http://lattes.cnpq.br/8699481650347068>

Considerações iniciais

Para a abordagem a questão proposta neste texto, primeiro faz-se necessário entender o que é e qual é a origem da representação naturalista. A representação naturalista — no sentido mais amplo do termo, e não do Naturalismo como o movimento estilístico do século XIX, ao qual era vinculado Émile Zola (1840-1902) — segundo o teórico ligado à Escola de Viena de História da Arte Wilhelm Worringer (1881-1965), seria definida pela tendência de produzir representações visuais através da busca em compreender os princípios de organizações das formas presentes nas estruturas da natureza e duplicá-los no ato de criar imagens e representações.¹ Dessa forma, o sujeito que contemplasse tais imagens poderia ter um tipo de prazer estético ao identificar na imagem representacional os princípios de organização da natureza e as semelhanças desta imagem com os elementos reais aos quais intencionara representar.

Entretanto, o modo de representação naturalista não é algo intrínseco à maneira humana de representar através de imagens. Ao consideramos as convenções de representação, no desenho e na pintura, usadas pelos humanos na Pré-História, nas culturas não ocidentais e na maior parte da produção europeia até meados do século XIV, as imagens encontradas não seguirão uma composição segundo a lógica naturalista. A representação naturalista surgiu na escultura — que é uma linguagem que se vale de representação tridimensional — da Grécia clássica, e não no desenho e na pintura, que são técnicas que tentam representar elementos tridimensionais convertendo-os em códigos visuais sobre superfícies planas bidimensionais. Já as convenções para a representação naturalista de imagens bidimensionais, como as utilizadas no desenho e na pintura, são resultado de um fenômeno que se apresentou durante o Renascimento.

No século XV, quando o Império Bizantino caiu diante dos ataques do Império Otomano, parte de sua população fugiu para a Europa ocidental, e com ela levou algo com que os europeus ocidentais haviam perdido o contato: os textos dos pensadores helenos

1 WORRINGER, Wilhelm. **Abstracción y Naturaleza**. Cidade do México: Fondo de Cultura Económica, 1953. p. 46.

do período clássico. Até aquele período, Platão (428/427 ou 424/423 a. C.-348/347 a. C) era mais difundido na Europa ocidental a partir dos comentários feitos por Agostinho de Hipona (354-430) e pelos comentários latinos do que pelo contato direto com sua produção. O mesmo fenômeno acontecia com outros teóricos helenos. Com o redescobrimto pela Europa ocidental dos relatos desses autores, formaram-se círculos de intelectuais e estudiosos, principalmente na região da atual Itália, que buscavam promover um “renascimento cultural”. Desses círculos surgiu a tradição do pensamento humanista, bem como a chamada Arte Renascentista.

Os autores vinculados ao pensamento renascentista acreditavam que a cultura da Grécia clássica, da República e do Império Romano era superior aos demais modelos culturais existentes e que havia perdido espaço para uma cultura decadente sob influência bárbara durante a Idade Média. Assim, pretendiam resgatar a tradição intelectual pretensamente superior que fora perdida restaurando as convenções culturais e intelectuais clássicas. Os artistas do Renascimento pretendiam recuperar as convenções de representação artísticas do período clássico, ou melhor, aquelas que eles acreditavam que eram usadas pelos artistas do período clássico. Entretanto, apesar da sobrevivência de uma produção material escultórica e arquitetônica helena, as pinturas da Grécia do período clássico haviam sido todas perdidas. Restou aos teóricos e artistas renascentistas a tentativa de deduzir as formas e técnicas usadas nessas pinturas a partir da leitura de descrições e comentários feitos sobre elas no período clássico, mas sem jamais ter contato direto com elas.

Segundo Plínio, O Velho, (23-79) no livro XXXV de seu *Naturalis Historia*, em uma disputa entre dois dos mais famosos pintores helenos clássicos, Zeuxis (V a. C.- IV a. C.) apresentou um quadro com a pintura de cachos de uva com um efeito de ilusionismo tão preciso que enganou dois pássaros que o bicaram achando que fossem uvas reais, enquanto Parrásios (V a. C.-c. 388 a. C.) apresentou um quadro que, quando solicitado que tirasse da embalagem, revelou tratar-se de uma pintura que simulava a textura de uma embalagem tão próxima à realidade que enganou os olhos dos observadores fazendo-os achar que, de fato, houvesse uma embalagem envolvendo o quadro.

Em outro momento, Apelles (c. 370 a.C.-c. 306 a.C.) teria executado a pintura de um cavalo tal qual um verdadeiro, que ao ser contemplada por cavalos, estes relinchavam ao reconhecer um dos seus. Ao longo do texto de Plínio, pode-se notar que um dos critérios que utiliza para valorar obras de pintura é a semelhança óptica da representação com aquilo que era representado.²

A leitura feita pelos renascentistas de *A República* de Platão e dos conceitos de *mimesis* e simulacro os levou a algumas conclusões. Se a existência de algo se dava primeiro no plano conceitual, sendo sua existência material uma cópia distorcida e, portanto, imperfeita de sua imagem ideal, e sendo ainda a representação desta forma material uma distorção ainda mais distante e mais falha da existência ideal, a representação artística — pintura, escultura e desenho — deveria buscar emular ao máximo a concepção ideal daquilo que se pretendia que representasse.³ O primeiro passo para atingir tal fim seria evitar que a representação fosse o simulacro de um simulacro. Dessa forma, convencionou-se que o artista, ao elaborar a representação de uma pessoa, não deveria tomar um indivíduo como modelo, mas sim usar o ideal de beleza humana como referência ou valer-se de diversos modelos reais, tomando emprestado às características mais belas de cada um deles e formando uma composição de apenas melhores partes, resultando na imagem de um personagem de proporções e formas humanas idealizadas. Para isso, criaram-se regras deduzidas da Matemática que definiam quais eram as proporções ideais da forma humana, como a de que um corpo humano deveria ter a altura de oito vezes o tamanho de sua cabeça.

Dessa forma, para a elaboração de um retrato, o artista deveria observar menos o retratado e representá-lo tendo seu corpo segundo as proporções e formulas pré-definidas, independente de elas estarem ou não de acordo com as proporções reais do sujeito. Nas palavras do teórico e artista Albrecht Dürer (1471-1528):

2 FABRIS, Annateresa. Plínio, o Velho: uma história material da pintura. **Locus**, Revista de História, Juiz de Fora, v. 10, n. 2, p. 73-91, 2004. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/locus/article/view/20626/11041> Acesso em: 3 out. 2019. p. 82; 85.

3 PLATÃO. *A República*. Tradução: Carlos Alberto Nunes. Belém: Editora da Universidade do Pará, 1975. Livro III, p. 130-145. In: DUARTE, Rodrigo. **O Belo Autônomo**: textos clássicos de estética. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1997, p. 9-23.

Nem um único homem pode ser tomado como modelo para uma figura perfeita, pois não vive na terra nenhum homem que seja dotado de uma beleza completa; ele deve ainda ser muito mais belo. [...] Devemos reuni-la [a beleza] por toda a parte, e especialmente no caso da figura humana através de todos os seus membros [vistos] pela frente e por trás. Pode-se muitas vezes procurar em meio a duzentos ou trezentos homens sem encontrar entre eles mais do que um ou dois pontos de beleza que possam ser úteis. Você, portanto, se deseja compor uma excelente figura, deve tomar a cabeça de alguém e o peito, braço, perna, mão e pé de outros, e, do mesmo modo, procurar por todos os membros de cada tipo.⁴

Ainda, na tentativa de representar o espaço tridimensional real e a visão humana dele nas imagens bidimensionais, teóricos e artistas como Leon Battista Alberti (1404-1472), Filippo Brunelleschi (1377-1446) e Paolo Uccello (1397-1475), a partir de suas leituras de *De Architectura* escrito pelo arquiteto e engenheiro romano Marco Vitruvio Pollione (c. 80 a.C.-c. após 15) e de experimentos matemáticos, desenvolveram o sistema de perspectiva renascentistas. Tal sistema de perspectiva tem como base o uso de técnicas de representação, segundo o uso de proporções matemáticas convencionadas, do mecanismo do ponto de fuga, do uso de linhas paralelas e da proporção áurea para criar uma ilusão de profundidade, em uma imagem bidimensional, semelhante àquela tida pela visão humana ao contemplar um espaço tridimensional. Tal modelo de perspectiva se estabeleceu como a principal convenção de representação na cultura ocidental e usado em larga escala até hoje, presumindo-se o mais eficiente ao simular em uma superfície plana, a organização do espaço tridimensional real, satisfazendo a aspiração naturalista descrita por Worringer ao identificar na imagem os princípios de organização do mundo natural.

Sendo a perspectiva renascentista uma convenção, ela também se trata de um código determinado arbitrariamente e, que de várias maneiras, diverge da percepção óptica que um humano tem do mundo real. Erwin Panofsky (1892-1968) apontou que não só a

4 DÜRER, Albrecht. Esboços para A Introdução do Livro sobre As Proporções Humanas (planejado em 1512-1513). KERN, Daniela [tradução]. COSTA, Rafael Machado [notas]. In: HISTORIOGRAFIA da Arte: fontes primárias, p. 7. Disponível em: <<https://lume-re-demonstracao.ufrgs.br/fontesprimarias/?pg=inicio>>. Acesso em: 20 fev. 2019.

perspectiva renascentista diverge da visão humana como também da forma como os gregos da antiguidade entendiam a visão, pois, a perspectiva renascentista tem como princípios a percepção monocular da imagem e a sua projeção sobre uma superfície plana — a superfície do quadro —, enquanto a visão humana e os estudos sobre Óptica do período clássico funcionam segundo uma percepção binocular e a projeção da imagem sobre o fundo côncavo da retina.⁵ Assim, embora exista dentro da cultura ocidental uma propagação de que o modelo de representação naturalista simula a realidade com perfeição, esta é uma premissa falsa, pois, ela constrói uma imagem diferente daquela que seria percebida pela visão humana diante de um mesmo objeto ou cenário real.

Entretanto, os indivíduos são geralmente educados na cultura visual ocidental, desde muito cedo, a valorar a qualidade de uma imagem representacional, seja uma pintura, desenho ou fotografia, a partir do critério do quão habilmente ela consegue emular a realidade, usando as regras da perspectiva renascentista como paradigma para tal avaliação. E, o quanto ela se aproxima de uma noção pré-estabelecida de beleza e harmonia, muitas vezes, deixando de atentar para outros possíveis méritos presentes em uma imagem. A busca da beleza como finalidade e a confusão entre os conceitos “beleza” e “correto” são outras heranças das leituras renascentistas, feitas dos textos platônicos, presentes na concepção ocidental de entender e criar imagens.

No século XIX, artistas ligados ao Realismo, como Gustave Courbet (1819-1877), passaram a defender que, se a pintura trata de visualidade, um pintor só poderia pintar aquilo que já havia experimentado visualmente. Tal posicionamento mantinha e reforçava os princípios naturalistas e limitava os temas e formas que poderiam ser representados como imagem àqueles que o autor já tivera previamente algum contato visual, mas também legitimava a criação de imagens através do uso de outras imagens, como no caso da pintura ou desenho feitos através da observação de fotografias, reconhecendo uma validade na imagem e na arte concebidas como simulacro

5 PANOFSKY, Erwin. **A Perspectiva como Forma Simbólica**. Lisboa: Edições 70, 1993. p. 31-38.

de um simulacro. A ideia de representar visualmente as formas, segundo os princípios de organização do mundo real, através da busca de formas ideais perfeitas inexistentes pregada no Renascentismo, fora substituída pela busca da representação naturalista através da valorização da experiência visual como método para compreender e capturar os princípios de organização do mundo real.

Segundo essa nova lógica, as teorias apresentadas pela Física a respeito da natureza da luz e os experimentos realizados na área da Óptica levaram a uma nova percepção do fenômeno visual pelos artistas ligados ao Impressionismo. Se o fenômeno visual é um efeito estético provocado pela interpretação de uma sequência instável de incidências de luz sobre a retina e, a luz é um espectro em constante movimento, caso um instante no tempo fosse parado e sua imagem eternizada de forma estática e destacada da série de imagens anteriores e posteriores, que interpretadas junto dela gerariam a impressão de movimento ao espectador, como intencionava fazer a pintura, então a impressão visual resultante não seria uma imagem clara, definida e precisa como muitas tradições imagéticas vinham apresentando desde o Renascimento. O Impressionismo não questionava os objetivos do pensamento naturalista, mas sim os resultados até então apresentados. A imagem visual “real” derivada de um instante estático no tempo seria uma marca ou impressão de luzes fixadas na retina, uma imagem de efeitos luminosos borrada, como poderia ser atestada pelo resultado das tentativas de fotografar pessoas e objetos em movimento. A legítima representação da visualidade, como ele era de fato, seria a reprodução desses fenômenos de imagens borradas, imprecisas e sobrepostas perceptíveis nas fotografias.

A ruptura com os valores naturalistas ocorreu em diversos estilos e movimentos do Modernismo surgidos no século XX. Tais movimentos, apesar das diferenças formais e de proposição existentes entre eles, em geral, defendiam uma autonomia das artes plásticas. Tal autonomia só poderia ser atingida, quando tais artes abdicassem de serem produzidas segundo critérios externos a elas e fossem dedicadas a desenvolver suas especificidades. Por exemplo, a Pintura tratava-se em essência de manchas de cores sobre uma superfície plana. Ele não deveria ser dependente ou valorada segundo o tema

ou narrativa que representava ou ainda se conseguia ou não representar algo do mundo real o mais fiel possível. A Pintura tratava-se da produção de imagens planas e representacionais. Isso indicava primeiro que, ela não precisava depender de uma narrativa externa, não precisava contar uma história e poderia ser apenas uma manifestação sensorial, que não remetia a nada além dela própria. Segundo, que ela não precisava tentar fingir possuir uma tridimensionalidade que não existia, e sim deveria aceitar sua condição como plana e explorar as possibilidades advindas deste fato. Terceiro, como uma representação, tratava-se de uma linguagem que, como qualquer outra, dependia de convenções arbitrárias previamente estabelecidas. Assim, o princípio naturalista era só mais uma dessas convenções arbitrárias e tão legítimas como qualquer outra convenção que já havia sido ou pudesse ser estabelecida para a criação de imagens. Segundo essa lógica, em uma pintura ou um desenho, os artistas ligados ao Fauvismo, como Henri Matisse (1869-1954), poderiam realizar um retrato em que o rosto da pessoa representada era pintado da cor verde e os Cubistas poderiam representar um cubo cujo cinco dos seus lados eram simultaneamente vistos em uma mesma imagem, dois fenômenos que não eram visíveis no mundo real, mas que poderiam ser vistos nas imagens criadas como representação, porque elas eram justamente representações e não necessitavam ser idênticas às formas reais a que queriam se referir. Uma imagem visual poderia ser representada de diferentes formas, desde que houvesse se estabelecido uma convenção qualquer previamente que determinasse as regras do vínculo entre significante e significado.

Entretanto, os mesmos princípios que permitiram à tradição imagética ocidental se libertar do naturalismo criaram para ela uma nova dificuldade. Como a representação visual também é feita através de linguagens, que são estabelecidas por convenções prévias que determinam as relações entre significantes e significados, e as diversas correntes formais modernistas tinham cada uma suas próprias convenções, tornou-se necessário para o entendimento da arte modernista, posteriormente, o conhecimento de uma série de diferentes linguagens. Tal fenômeno criou um distanciamento entre a arte moderna e os espectadores medianos, que não conhecem as

diferentes convenções linguísticas de representação em obras que, muitas vezes, não trazem ao menos uma narrativa para ser acompanhada. Diante dessa nova situação, o público mediano não iniciado nos mistérios de cada um dos estilos do Modernismo, simplesmente, não acompanhou o desenvolvimento das artes visuais e a cultura ocidental popular manteve-se com uma compreensão média e uma forma de se relacionar com as imagens segundo os preceitos naturalistas, muitas vezes, acreditando que os princípios naturalistas de fato representam o mundo real como ele é, sem conseguir entender que se tratam de convenções linguísticas tão arbitrárias quanto a de qualquer um dos estilos modernistas.

Do naturalismo nos quadrinhos e da estética do tempo

Podemos entender o oposto da representação naturalista como a criação de imagens segundo o princípio da abstração. A criação de imagens abstratas modernas costuma ser realizada segundo as premissas da autonomia modernista da arte, a partir da criação representacionais reduzindo suas formas a esquemas tão simplificados a ponto de tornar a representação irreconhecível como semelhante à forma significada ou, ainda, com o objetivo de criar formas não figurativas e que não pretendem possuir significado além de suas próprias formas. Entre a representação naturalista e a abstração pura estaria o ideal da representação estilizada. Segundo as definições de Worringer⁶, podemos reconhecer a existência de uma representação de tendência abstrata e geométrica, presente na cultura ocidental arcaica e entender seu desenvolvimento, como uma maneira dos sujeitos de escapar das arbitrariedades, presentes no mundo sensível e da subjetividade da percepção humana, ao tentar buscar em formas geométricas de definições precisas as referências para a criação de formas representacionais estáveis para serem usadas como código e reproduzidas. A origem da representação estilizada seria a tentativa de criar imagens representacionais convertendo as informações

6 WORRINGER, 1953, p. 48-49.

visuais do objeto representado a códigos pré-estabelecidos, sem o objetivo de tentar mimetizar uma suposta organização das formas presente no mundo real, mas aceitando sua natureza como código e representação.

A maioria das histórias sem quadrinhos produzidas no início do século XX seguia uma tendência formal, a qual podemos chamar de abstracionismo icônico que, ao encontro com as definições de *cartoon* de Scott McCloud (1960-)⁷ e Will Eisner (1917-2005)⁸, seria a elaboração da imagem representacional influenciada por um abstracionismo, através da supressão de algumas características do objeto representado e da ênfase de outras características pré-selecionadas, valendo-se de uma representação estilizada e exagerada, tem como objetivo criar representações mais genéricas que não remetam a um indivíduo específico pertencente à categoria representada e possam ser identificadas de forma mais genérica com tal categoria e permitir uma mais fácil identificação entre observador/leitor e personagem. Ou seja, ao representar um gato, diferente de uma representação naturalista que seria elaborada com intenção de reproduzir a experiência visual de observação, tendo como referência um animal real, as convenções do abstracionismo icônico representariam um gato através de formas simplificadas e convencionadas, como significantes do conceito genérico, de um gato produzindo uma imagem que poderia ser associada a qualquer gato existente, mas, ao mesmo tempo, não seria especificamente gato algum nem possuiria um índice direto do mundo real.

As convenções naturalistas de representação foram utilizadas, enfaticamente, nos Quadrinhos a partir de 1929, quando Hal Foster (1892-1982) produziu a adaptação de *Tarzan*. Foster era um ilustrador publicitário com formação na *Chicago Academy of Fine Arts* e, ao produzir a HQ *Tarzan*, valeu-se de várias técnicas e convenções vindas de sua formação como artista acadêmico. A partir de 1937, Burne Hogarth (1911-1996) assumiu os desenhos de *Tarzan*. Hogarth possuía formação pelo *Chicago Art Institute*, foi professor de desenho e publicou vários livros sobre desenho de anatomia humana.

7 MCCLOUD, Scott. **Desvendando Os Quadrinhos**. São Paulo: M.Books, 2005. p. 30.

8 EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. São Paulo: Martins Fontes, 2010. p. 163.

Com isso, *Tarzan* iniciou uma tradição de representação nos Quadrinhos, segundo os princípios naturalistas no desenho de personagens e objetos, da qual fizeram parte artistas como Alex Raymond (1909-1956).

No entanto, essa tradição não se tornou dominante durante as décadas de 1930 e 1940, uma vez que sob grande influência do Expressionismo, principalmente, do contato com a produção cinematográfica expressionista, a maioria dos autores do período seguiu convenções do abstracionismo icônico específicas do estilo da Era de Ouro.

Apesar da ocorrência do uso de regras naturalistas para o desenho de personagens e objetos em Foster e demais autores do período que seguiram sua tendência, o espaço do cenário nessas HQs ainda era composto de acordo com a sobreposição das formas e sem o uso da perspectiva linear renascentista. A perspectiva renascentista nas HQs estadunidenses só iria começar a aparecer de maneira consistente e com certa frequência no final da década de 1950, já dentro das convenções do estilo conhecido como Era de Prata.

Foi na década de 1970 e com o início da tradição formal da Era de Bronze, que a representação naturalista dentro de convenções mais tradicionais se tornou dominante na produção de quadrinhos *mainstream* estadunidenses. Obras como *Green Lantern/Green Arrow* (1970) de Dennis O'Neil (1939-) e Neal Adams (1941-) introduziram na tradição da Era de Bronze fortes influências formais e temáticas vindas do Realismo. O'Neil, tendo atuado com escrita jornalística e sendo próximo dos movimentos de contracultura, propôs uma narrativa que, como no Realismo, abordasse questões reais da sociedade de seu tempo, entretanto, escrevia roteiros para personagens tradicionalmente vinculados a temas fantásticos. Assim, os temas da HQ giravam em torno de colocar os heróis idealizados da década de 1960 para lidar com problemas presentes no mundo real, como o racismo, dependência química, xenofobia, desigualdade social. Diante desses novos temas presentes nas HQs do início dos anos 1970, as convenções formais da produção de quadrinhos dessa década também assumiram uma abordagem mais naturalista. Nesse mesmo período, nas artes visuais, havia uma forte produção do mo-

vimento chamado de Arte Conceitual que, apropriando-se de teorias desenvolvidas, inclusive, com base em ideais do Fotojornalismo, defendiam uma arte supostamente neutra, não estética, que apenas apresentasse informação pura, e que muitas vezes, apropriando-se de discursos do século XIX, os quais negavam o potencial estético e autoral da Fotografia, por esta supostamente produzir imagens automatizadas e não autorais via na Fotografia esta arte neutra idealizada buscada. Ou seja, no período houve uma forte tendência a entender a Fotografia como a linguagem de produção de imagens capaz de documentar o mundo como ele realmente é por excelência.

Foi natural que uma produção que pretendia apresentar os problemas reais do mundo buscasse as convenções formais das tradições artísticas, que se dedicaram a mimetizar o mundo real tal como ele era. Assim, nos desenhos de Adams, estão presentes influências diretas dos princípios naturalistas, como o uso da perspectiva linear renascentista, do desenho anatômico, das referências à composição fotográfica e cinematográfica. Mesmo com o advento de novos temas ao longo da década de 1970, as convenções formais da Era de Bronze foram definidas ou derivaram das convenções estabelecidas por Adams para a composição da imagem.

Diante da forte retomada da representação naturalista na Era de Bronze, também se tornou uma característica estilística a compreensão e construção de narrativas com pretensões, temporalmente, naturalista, que cronologicamente fossem coerentes e tentassem simular na diegese a forma de organização do tempo no mundo real. Pelo menos desde 1940-1941, com a criação da Sociedade da Justiça da América, já existia um pressuposto de que diversos personagens de diferentes publicações de histórias em quadrinhos poderiam coexistir em um mesmo mundo diegético e interagir entre eles.

Entretanto, essas histórias funcionavam mais como eventos isolados em que os personagens se encontravam, mas que não provocavam alterações no *status quo* destes personagens, que fossem relevantes o suficiente para serem consideradas nas histórias seguintes. Com a produção da *Marvel Comics* vinculada a Stan Lee (1922-2018), a partir de 1961, o conceito de universo compartilhado foi trabalhado com mais destaque, dando ênfase a eventos ocorridos

em uma história de um determinado personagem seriam levados em conta em suas histórias posteriores e poderiam afetar personagens de diferentes publicações da mesma editora. Nos anos 1970, a premissa de universo compartilhado era uma regra fundamental, a qual todos os autores de histórias em quadrinhos de grandes editoras deveriam se submeter. A grande quantidade de histórias escritas, simultaneamente, por diferentes pessoas ao longo de mais de duas décadas e que deveriam estar vinculadas a uma mesma cronologia diegética naturalista, tornou-se complexa de se manter ordenada, apresentando várias inconsistências e contradições entre as histórias. O que levou a DC Comics em 1986 a publicar *Crise nas Infinitas Terras*, de Marv Wolfman (1946-) e George Pérez (1954-), a qual uma das premissas era unificar todas as diferentes e incompatíveis cronologicamente — segundo a premissa de tempo naturalista — narrativas existentes de seus personagens revisando, reescrevendo e rerepresentando-as e definindo uma única grande e nova cronologia diegética da qual todos eles fariam parte resolvendo tais problemas de inconsistência narrativa.

Desta forma, é necessário compreender que os problemas de inconsistência e contradições em uma narrativa só são um “problema” se a obra for valorada segundo os ideais naturalistas e, que a representação naturalista do tempo é tão arbitrária quanto à representação visual naturalista. Ou seja, a representação cronológica naturalista, que informalmente tem sido chamada pelo público atual de “cânone”, é uma característica estilística da arte e não um valor absoluto. E, ainda, ela não representa o tempo como ele de fato é, mas sim uma das possíveis formas de se compreender e representar a relação humana com a passagem de tempo. Conforme aconteceu com a tradição da representação visual naturalista, tornou-se supervalorizada pela tradição cultural genérica do Ocidente, por uma dificuldade de compreensão dos estilos como códigos convencionados e pelo costume de valorar a arte a partir do quanto ela consegue mimetizar a realidade. Assim, podemos pensar em uma tipologia conceitual e estética da forma como os sujeitos compreendem e se relacionam com o tempo.

Uma forma comum de entender o tempo em culturas antigas ou

não ocidentais é o que podemos chamar de Tempo Cíclico. Ele poderia estar presente em sociedades cujos papéis de função e castas são bem definidas, nas quais não existem expectativas de grandes mudanças na sua estrutura de organização. Em uma sociedade em que um camponês vive de seu trabalho, como fizeram todos os seus antepassados, dos quais tem alguma memória e que se submeteram a um poder feudal de uma família, que exerce domínio há gerações imemoráveis, cujos antepassados mais antigos reivindicaram descendência dos mitos fundadores e que não possui registros da história de sua família, cultura, língua e povo, as relações deste sujeito com o tempo teriam atributos específicos. Nesse contexto, seria comum compreender o tempo a partir de suas características de repetição, da trajetória de movimento do sol no céu até e sua reaparição no dia seguinte, da passagem das estações do ano, dos ciclos de plantação e colheita, do deslocamento da posição dos astros, da vida dos sujeitos de seu nascimento até sua morte, após a qual sua posição na sociedade seria assumida pelo seu descendente que repetiria as mesmas etapas. Numa sociedade que se definisse segundo o Tempo Cíclico, os acontecimentos do agora, de um presente eterno no qual estariam “presos”, eram releituras e repetições dos eventos vividos por seus antepassados e, antes deles, pelos heróis e divindades de seus mitos. E os ritos seriam ferramentas que contribuiriam na manutenção dessas repetições, que fariam com que o universo se mantivesse em funcionamento. Como os rituais de sacrifício astecas que devolviam às divindades o sangue, que elas no passado mitológico ofereceram para criar e salvar os humanos, garantindo a repetição dos ciclos na natureza, ou o rito de uma missa católica realizada na Europa medieval que, através de simbologias e representações, recontava o mito da morte e ressurreição de Jesus e seu sacrifício para salvar a humanidade e, assim, garantia a permanência da memória do mito e a ordenação do mundo segundo os princípios presentes nele. Ou seja, a forma como uma sociedade entende e se relaciona com o tempo acaba influenciando em como ela constrói suas narrativas.

Nos séculos XVIII e XIX, estabeleceu-se na cultura europeia uma forma diferente de compreender e se relacionar com o tempo, que chamaremos de Tempo Positivo. A percepção do tempo como um

fenômeno linear, progressista e historicista, que pode ser compreendido como tendo um início pontual e único — mesmo que ocorrido em um passado remoto inalcançável — e que se desenvolve em uma sequência de eventos, cujos efeitos são cumulativos e influenciam diretamente nos eventos vindos a seguir e que poderiam ser entendido como “progresso”. A percepção de um Tempo Positivo pressupõe alguns pré-requisitos para ocorrer. A sociedade por ele regida necessitaria, antes de tudo, conceber a possibilidade de retomar e apropriar-se de acontecimentos passados, entender que o contexto social que existiu neste passado pode ser diverso daquele existente no presente e que o contexto que existirá no futuro poderá ser ainda outro. Seria anacrônico exigir de um indivíduo vivendo em uma cultura de Tempo Cíclico, na qual não havia o conceito moderno de História, que ele pensasse na sua relação com o tempo como um fenômeno cumulativo, sequencial e capaz de promover rupturas. Uma vez que a percepção positiva do tempo deriva conceitualmente de elementos historicistas, e que a História, principalmente, durante o século XIX, foi a disciplina proposta com o objetivo de produzir uma narrativa que reconstruísse os fatos de outros períodos como eles de fato ocorreram ou, ao menos, o mais próximo possível. As narrativas, segundo os princípios do Tempo Positivo, passaram a ser entendidas como aquelas que são construídas tentando emular os princípios gerais da organização do tempo presentes na natureza, ou seja, aquelas que seguem os princípios da estética naturalista ao representar o tempo. O Tempo Positivo é uma característica estilística usada na elaboração de narrativas, incluindo os Quadrinhos, que equivale na representação da passagem do tempo ao uso da perspectiva linear renascentista na representação do espaço e da visualidade em geral e, como ela, na cultura ocidental genérica passou a ser vista como aquela que representaria o tempo natural como ele de fato é, mas que se trata de uma convenção tão arbitrária como a de qualquer outro estilo.

Entretanto o Tempo Positivo gera alguns problemas. Um deles é que, se seus princípios forem considerados como único para se valorar uma narrativa, se a qualidade de uma obra for determinada por sua capacidade de mimetizar o mundo como ele realmente seria, valendo-se das premissas do Tempo Positivo como critérios de afe-

rimento, seria intolerável que, dentro de pressupostos de sequência linear e cumulatividade de eventos, a existência de contradições entre diferentes eventos em um mesmo tempo diegético.

Um terceiro tipo de representação cronológica possível seria o Tempo Apocalíptico. Para tal, imaginemos o contexto similar ao das sociedades europeias católicas às voltas do ano 1000, ao qual muitos acreditavam ser aquele em que ocorreria o “fim do mundo”. Algumas interpretações das teorias cristãs apresentavam a ideia da vinda de um momento futuro em que Jesus retornaria e promoveria uma mudança drástica no mundo e no modo de vida humano. Seja levando os fiéis para viverem ao seu lado em uma cidade ou reino ideal, seja castigando os infiéis, pecadores e hereges, tais mudanças provocariam o fim dos tempos como ele era conhecido. Parte da cultura medieval teve como tema justamente as narrativas apocalípticas, como na tradição da Arte Românica, na qual eram construídos templos e igrejas repletos de representações de criaturas demoníacas torturando pecadores e de Jesus segundo uma iconografia de “pai severo,” que abençoa com uma mão os justos, mas, ao mesmo tempo, pune drasticamente os infiéis. Assim, diferente do Tempo Cíclico em que os indivíduos são capturados em um presente eterno, no Tempo Apocalíptico os sujeitos o percebem como presos em um eterno fim iminente do tempo. O Tempo Apocalíptico é uma representação do tempo diante do fim do desenvolvimento cronológico linear e do fim da própria História, uma suspensão no final do Tempo Positivo aceitando a existência de um passado, mas sem a expectativa da possibilidade de existência de um tempo futuro.

Nesse sentido, se o Tempo Apocalíptico é a representação do tempo que existe no fim da História, o tempo após seu fim seria o Tempo Pós-Apocalíptico. O Tempo Pós-Apocalíptico se daria quando uma sociedade possuísse uma compreensão histórica dos eventos, mas, por algum motivo, o acesso a esta História lhe fosse negado, negando-lhes o conhecimento de seu passado, de sua cultura e dos fatos que a levaram à posição em que se encontra. A representação do tempo como pós-histórico, porque a concepção histórica foi perdida. Essa é uma forma de representação do tempo comum, principalmente, em narrativas de ficção científica ou de fantasia pessi-

mistas, como por exemplo, na sociedade dos eloi e morlocks de *The Time Machine* de H. G. Wells (1866-1946). Talvez o exemplo mais próximo de uma sociedade a se relacionar com a concepção de Tempo Pós-Apocalíptico seja a dos sobreviventes às bombas atômicas lançadas sobre Hiroshima e Nagasaki após as explosões e diante da sensação de aniquilação total de sua comunidade.

Ao considerar as narrativas mitológicas, como as gregas do período clássico, pode-se identificar ainda outra forma de representação do tempo. Por exemplo, no mito de Orion, uma das versões afirma que ele foi morto por um escorpião gigante enviado por Artemis como vingança. Outra versão, afirma que o escorpião fora enviado por Apolo por ciúmes, outra, que ele foi morto por uma flecha de Artemis ludibriada por Apolo. Ainda, versões diferentes apresentam Orion tanto como filho de Poseidon e Gaia, quanto como um caçador humano. Situações semelhantes ocorrem com diversos personagens dos mitos clássicos, com versões alternativas, paralelas ou contraditórias, ou nas quais um mesmo personagem teria interagido com personagens diferentes que, segundo suas próprias narrativas, não eram contemporâneos. Dessa forma, seria impossível construir com a mitologia grega uma única narrativa com um tempo diegético compartilhado entre todos os personagens simultaneamente e com pretensões naturalistas, porque tais narrativas foram construídas não segundo Tempo Positivo, mas sob uma percepção de Tempo Agregado ou Sobreposto, em que a construção da representação é feita da interpretação simultânea de diferentes versões, indiferente ao fato de existirem elementos que seriam considerados inconsistentes segundo o Tempo Positivo. Levando em conta a origem da narrativa heroica como a concebemos deu-se na mitologia grega clássica e que estes mesmo mitos foram usados para definir o conceito de herói, surgido inicialmente nas histórias em quadrinhos durante a Era de Ouro, originalmente, a premissa de construção de uma representação naturalista do tempo não estava presente nem era inerente às narrativas heroicas.

Nas histórias em quadrinhos ocidentais atuais, a ideia de um “cânone” narrativo, ou seja, de uma representação cronológica naturalista segundo o princípio do Tempo Positivo, foi uma opção es-

tilística tomada durante a Era de Bronze relacionada às pretensões naturalistas e realistas deste movimento. Dessa forma, a valoração de uma obra a partir do quanto ela cumpriu os requisitos formais naturalistas não pode ser usada de maneira absoluta sob pena do espectador, ao não dominar os diferentes códigos de linguagem, como acontece com um observador leigo diante de uma produção de Arte Moderna, não conseguir acessar plenamente o conteúdo da obra ou automaticamente desqualificar qualquer produção que não tenha sido produzida sob tais convenções.

Na produção narrativa japonesa há a tradição das chamadas *gaiden*, cuja tradução seria algo como “narrativa externa”, que apresentam versões alternativas de narrativas já estabelecidas, contendo versões conflitantes, que se desenvolve paralelamente à narrativa original e com foco central diverso ou pelo ponto de vista de outro personagem ou narrador. Tal modelo narrativo foi apropriado pela produção de quadrinhos no Japão. Na tradição do *gaiden*, não é relevante identificar qual seria narrativa “real” dentro da diegese ou solucionar as ambiguidades e contradições entre as versões. Isso porque na tradição das histórias em quadrinhos japonesas, a estética do Tempo Positivo estabelecido na Era de Bronze estadunidense e a tradição naturalista ocidental não teve influência suficiente para enrijecer completamente o modelo de representação do tempo. O *gaiden* é diferente de narrativas paralelas presentes nas histórias em quadrinhos *mainstream* estadunidenses, como as séries *What If...?* da Marvel Comics e os universos paralelos presentes nas narrativas da DC Comics, porque a existência de um “universo paralelo” pressupõe a existência de uma cronologia diegética principal. Quando personagens dentro da diegese compreendem que existe uma realidade paralela à qual eles vivem, tal narrativa paralela passa a ser mais uma peça dentro de uma representação cronológica de Tempo Positivo. No *gaiden*, a narrativa paralela é um fenômeno que afeta o leitor cabendo apenas a ele lidar com seus efeitos, e não os personagens dentro da diegese, que são indiferentes a qualquer contradição quanto ao naturalismo da representação do tempo na obra. Assim, o *gaiden* é uma manifestação atual dentro da produção de histórias em quadrinhos de representação cronológica segundo o modelo de

Tempo Agregado.

Nas histórias em quadrinhos e animações japonesas há vários exemplos de narrativas construídas segundo alternativas à concepção de Tempo Positivo. A série animada *Dragon Ball Z* (1989-1996) trata-se de uma adaptação de parte da história em quadrinhos *Dragon Ball* (1984-1995) de Toriyama Akira (1955-). Ao longo do decorrer da série, foram lançados vários longas-metragens animados com histórias que não estavam presentes na versão original em quadrinhos e que complementam a narrativa. Tais histórias, geralmente, não eram citadas nas séries principais, mas estão listadas nos guias oficiais como parte da narrativa oficial. Um indivíduo que acompanha a diegese de *Dragon Ball*, pela iconografia e status dos personagens em cada um dos longas, consegue facilmente identificar dentro da diegese cronológica em qual arco narrativo os eventos dos longas se passam, mas, ao mesmo tempo, na maioria dos casos, é impossível determinar entre quais capítulos do arco estes eventos ocorreram. Os personagens, muitas vezes, não teriam tempo para realizar todos os eventos apresentados nos longas e voltar para continuar a narrativa principal nos pequenos intervalos entre as ações desta última. Ainda, em dois dos longas, *Dragon Ball Z: Moetsukiro!! Nessen Ressen Chou Gekisen* (1993) e *Dragon Ball Z: Kiken na Futari! Super Senshi wa Nemurenai* (1994), aparece o personagem Broly, que, apesar de nunca ter aparecido na série principal, tornou-se muito popular entre o público e teve sua iconografia e tema usados como grandes referências para a concepção da personagem Kale, da série posterior *Dragon Ball Super* (2015-). Em 2018, foi lançado o longa *Dragon Ball Super: Broly*, que apresenta uma história que se encaixa com a narrativa da série atual *Dragon Ball Super*, que por sua vez faz parte da continuidade da cronologia diegética de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, porém, apresenta uma releitura do personagem Broly, aproveitando várias características originais do personagem, mas não sendo compatível com as versões anteriores, segundo um ponto de vista de Tempo Positivo. Seguindo a convenção de representação de Tempo Agregado e a tradição das narrativas *gaiden*, a diegese de *Dragon Ball* apresenta narrativas paralelas que, mesmo sendo contraditórias segundo uma lógica de tempo naturalista, não se preocupam em

resolver as contradições presentes em suas variações e se completa, tanto em sua narrativa geral, como na construção dos personagens, na interpretação em conjunto de todas as suas versões.

Outra obra, na qual se podem constatar diferentes relações com a representação do tempo, é *Akira* de Otomo Katsuhiro (1954-) o longa-metragem animado de 1988 mostra um Japão em um futuro às vésperas do apocalipse. Os personagens vivem à iminência do retorno de Akira, uma figura misteriosa que, ao despertar, provocaria o fim do mundo. Na obra, são apresentados tantos indivíduos desesperados diante desse fim iminente da História como conhecem, como o personagem Shima Tetsuo, que deseja provocar o fim da sociedade conhecida através de seu colapso total. A narrativa é toda construída diante de uma concepção de Tempo Apocalíptico. Já versão em quadrinhos de *Akira* (1982-1990) da qual o longa foi adaptado e que não havia sido encerrada quando o longa foi lançado, a narrativa diverge do final apresentado pelo longa e apresenta eventos posteriores à destruição do Japão, em que Tetsuo nomeia Akira como imperador e assume para si a função de *shogun* em um país em ruínas e com sobreviventes reduzidos em que todos os serviços básicos, leis, costumes e tradições deixaram de vigorar em favor de um novo regime social caótico e imprevisível. A versão em quadrinhos de *Akira* apresenta uma alegoria com estética *Cyberpunk* do estado pós-histórico, passado pelos sobreviventes das bombas atômicas e imergindo em uma relação cronológica de Tempo Pós-Apocalíptico. *Akira* foi fortemente influenciado pela HQ *Genma Taisen* (1967-1969) de Hirai Kazumasa (1938-2015) e Ishinomori Shoutarou (1938-1998), que teve uma adaptação como longa animado em 1983 com roteiro e *designs* de personagens de Otomo. A história original de *Genma Taisen* também apresentava jovens com poderes psíquicos diante de um apocalipse iminente. Após a ocorrência do “fim do mundo” na narrativa, que acaba sendo um fim da História, o mundo se torna palco de guerras entre duas espécies dominantes antes não presentes na Terra e, os poucos humanos sobreviventes passam a viver como homens das cavernas, sem saber de suas origens, sem saber da existência em um modelo social diverso no passado e sem perspectivas de um futuro diferente do presente. Ou seja, os humanos tornaram-

-se uma comunidade que vive em um tempo pós-histórico.

Um exemplo de convergência de convenções de representação do tempo pode ser visto em *Neon Genesis Evangelion* de Anno Hideaki (1960-). A série animada original de 1995 a 1996 parte de uma narrativa, a princípio, dentro das convenções de Tempo Positivo. Entretanto, em seu final, encaminha-se para um contexto de Tempo Apocalíptico, mas encerra-se com a transcendência dos personagens, que se tornam pura abstração em uma existência diegética na qual o tempo não existe como algo fluido, mas apenas como um eterno agora, que poderíamos chamar de Tempo Estático. Em 1997, foram lançados dois longas animados, *Neon Genesis Evangelion: Death & Rebirth* e *The End of Evangelion*, que retomam a narrativa do ponto no qual a série original havia parado e apresentam um novo final, desta vez levando a uma conclusão que representa o fim da História, segundo convenções de Tempo Apocalíptico. Entre 1994 e 2014 foi publicada uma versão em quadrinhos de *Neon Genesis Evangelion* em que a história, inicialmente, se desenvolve como na versão animada, mas que acaba divergindo dela apresentando diferentes versões para os eventos. Posteriormente foram lançados três longas animados sob o título *Evangelion Rebuild*. O primeiro, *Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone* (2007) reconta de maneira paralela o início da história original com algumas divergências. *Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance* (2009) dá continuidade aos eventos do anterior, mas apresentando uma narrativa bem diferente da apresentada na série original e encerrando-se com um final apocalíptico, que leva ao fim do mundo. Já *Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo* (2012) retoma a narrativa a partir do final do anterior e apresenta uma nova história, passada após o final do mundo conhecido e que se estabelece como uma narrativa representada como Tempo Pós-Apocalíptico. Com isso, Anno conta e reconta várias vezes a “mesma” história, a cada vez repetindo e reinventando seus mitos, que retornam sempre em novos ciclos e que só podem ser entendidos, como uma grande obra na interpretação em conjunto de todas as suas versões. Assim, *Evangelion* é um exemplo de diferentes convenções de representar o tempo. Utiliza-se em uma única narrativa, os esquemas Positivo, Estático, Apocalíptico, Pós-Apocalíptico, Cíclico e Agregado, simul-

taneamente, na composição de sua grande diegese.

A representação do tempo em uma narrativa é um fator estilístico e as convenções para sua representação podem variar dependendo da tradição artística, seguida pelos artistas e das formas da cultura na qual estão inseridos, de compreender a percepção temporal e se relacionar com ela. Assim, podemos entender a existência de uma Estética do Tempo na construção de diegeses narrativas, que incluem a produção da História em Quadrinhos.

Considerações finais

Podemos entender que a tendência de representação na produção artística, segundo os preceitos naturalistas, aquela que pretende representar o mundo real sensível emulando suas características tais como elas são tanto em sua concepção espacial/visual, quanto temporal. Trata-se de um conjunto de convenções arbitrárias que não têm relação direta com o mundo real fático, mas sim são códigos de representação definidos em um momento histórico pontual. A produção de uma história em quadrinhos tendo sua construção de imagens ou de cronologia diegética, segundo princípios naturalistas, trata-se de uma opção estilística vinculada a discursos estéticos e ideológicos presentes em determinadas tradições artísticas e que se tornaram predominantes na cultura ocidental de forma mais ampla.

Entretanto, é importante compreender o fenômeno da arte naturalista não como uma forma absoluta de produzir e avaliar a produção artística, mas como uma das muitas possibilidades de se produzir a arte.

Tal compreensão também se faz necessária na produção de linguagens artísticas mais recentes, como a História em Quadrinhos, Animação, *Videogame* e outras. Essas linguagens, apesar de suas especificidades, compartilham de alguns dos mesmos princípios dos quais a Pintura partiu em sua origem, como a materialização de uma imagem sobre uma superfície plana que tenta representar elementos e contextos do mundo real tridimensional, através de códigos de significantes e significados. Exigir que todas as histórias em quadrinhos sigam os princípios naturalistas de representação, de tempo e visua-

lidade seria forçar uma interpretação, segundo conceitos ocidentais modernos vinculados a um ponto de vista específico em relação à arte sobre todas as obras de Quadrinhos já produzidas, ignorando seus contextos específicos e as tradições artísticas às quais estavam vinculados seus autores.

Mesmo a História, a disciplina que procura aproximar fatos do passado, vale-se de interpretações de múltiplas versões de diferentes pontos de vista de uma mesma narrativa e não pretende reconstruir tal passado exatamente como ele se deu, diante da impossibilidade de se encontrar um passado “verdadeiro” e preciso através das narrativas sobre ele, não seria coerente exigir que narrativas com objetivos estéticos e artísticos, sempre fossem construídas tentando atingir este ideal de tempo naturalista. Para isso, o público formado dentro da cultura ocidental contemporânea necessitaria superar a dependência da lógica de interpretação, segundo uma eterna busca de um cânone aos moldes do Tempo Positivo, para assim, conseguir se relacionar e acessar a toda uma gama de obras que não seguem esses preceitos.

Referências

ALBERTI, Leon Battista. **Da Pintura**. 2 ed. Campinas: Editora da Unicamp, 1999.

DÜRER, Albrecht. Esboços para A Introdução do Livro sobre As Proporções Humanas (planejado em 1512-1513). KERN, Daniela [tradução]. COSTA, Rafael Machado [notas]. In: HISTORIOGRAFIA da Arte: fontes primárias. Disponível em: <<https://lume-re-demonstracao.ufrgs.br/fontesprimarias/?pg=inicio>>

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FABRIS, Annateresa. Plínio, o Velho: uma história material da pintura. **Locus, Revista de História**, Juiz de Fora, v. 10, n. 2, p. 73-91, 2004. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/locus/article/view/20626/11041> Acesso em: 3 out. 2019.

McCLOUD, Scott. **Desvendando Os Quadrinhos**. São Paulo: M.Books, 2005.

PANOFKY, Erwin. **A Perspectiva como Forma Simbólica**. Lisboa: Edições 70, 1993.

PLATÃO. A República. Tradução: Carlos Alberto Nunes. Belém: Editora da Universidade do Pará, 1975. Livro III, p. 130-145. *In*: DUARTE, Rodrigo. **O Belo Autônomo**: textos clássicos de estética. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1997, p. 9-23.

WORRINGER, Wilhelm. **Abstracción y Naturaleza**. Cidade do México: Fondo de Cultura Económica, 1953.

ORGANIZAÇÃO

André Daniel Reinke:

Possui é bacharel em Desenho Industrial – Programação Visual pela UFSM (1998), licenciado em História pela UFRGS (2013), possui mestrado em Teologia pela Faculdades EST (2018) e doutorado em andamento em Teologia pela mesma instituição. É bolsista CNPq. Participa dos grupos de pesquisa da Faculdades EST: História do Cristianismo na América Latina, liderado pelo Prof. Dr. Wilhelm Wachholz, e Cult de Cultura – Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Arte Sequencial, Mídias e Cultura Pop, liderado pelo Prof. Dr. Iuri Andréas Reblin e pela Ma. Larissa Becko.

Larissa Tamborindenguy Becko:

Possui graduação em Comunicação social - Relações Públicas pela UFRGS (2012), mestrado em Ciências da Comunicação pela Unisinos (2019) e doutorado em andamento em Ciências da Comunicação pela mesma instituição. Participa dos grupos de pesquisa CULTPOP - Grupo de Pesquisa em Cultura Pop, Comunicação e Tecnologias, da Unisinos, liderado pela Prof. Dra. Adriana da Rosa Amaral, e Cult de Cultura – Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Arte Sequencial, Mídias e Cultura Pop, das Faculdades EST, no qual lidera junto ao Prof. Dr. Iuri Andréas Reblin.

VAMOS FALAR SOBRE CULTURA POP?

EPISÓDIO 3 A VINGANÇA DOS ACADÊMICOS

“Vamos falar sobre cultura pop? Episódio 3 - A vingança dos acadêmicos” apresenta artigos referentes a trabalhos apresentados no **IV Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial**, ocorrido entre os dias 12 e 13 de outubro de 2018, na Faculdades EST. O evento, promovido pelo Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Arte sequencial, Mídias e Cultura Pop (**Cult de Cultura**), anualmente, reúne pesquisadores com interesse em arte sequencial e em cultura pop. Nesta edição, as investigações que perpassam temáticas como histórias em quadrinhos, memes, arte e literatura.

